

Échecs

Contenu • Contents • Inhalt
Contenido • Contenido

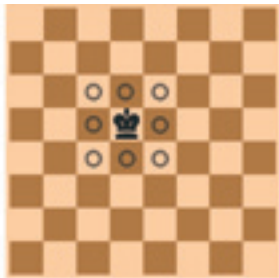


X 16

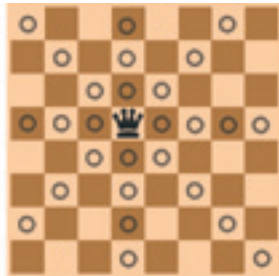


Échecs

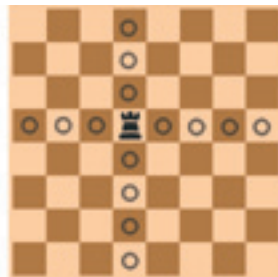
Déplacements des pièces • Moving the pieces
Zugregeln • Desplazamiento de las piezas • Movimento dei pezzi
Verplaatsen van de stukken • Pjäsernas förflyttning
Træk • Deslocação das peças • Ходы фигур



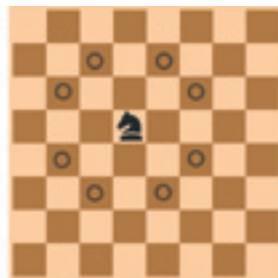
Roi - King - König - Rey
Re - Koning - Kung - Konge
Rei - король



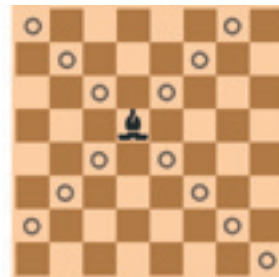
Dame - Queen - Dame - Dama
Regina - Dame - Dam - Dronning
Rainha - ферзь



Tour - Rook - Turm - Torre - Torre
Toren - Torn - Tårn - Torre - ладья



Cavalier - Knight - Springer
Caballo - Cavallo - Paard - Springare
Springer - Cavalo - конь



Fou - Bishop - Läufer - Alfil - Alfiere
Loper - Löpare - Løber - Bispo - слон



Prise - Capture
Schlagen
La captura - Scacco matto
Wegnemen van stukken
Angrepp - Angrepp
Recolha - Captura - Взятие

Pion - Pawn - Bauer - Peón - Pedone
Pion - Bonde - Bonde - Peão - пешка

I Regolamento del gioco

Échecs

Gioco di strategia: Il giocatore sviluppa una strategia per sventare i trucchi dell'avversario ed ottenere così la vittoria.

Età: a partire da 6 anni
Numero di giocatori: 2



La partita si gioca su una scacchiera suddivisa in 64 case di colore alternato bianco e nero.

Attenzione: posizionare la scacchiera in modo da avere sempre una casa bianca nell'angolo destro in basso.

Ogni giocatore dispone di 16 pezzi: 1 Re, 1 Regina, 2 Alfieri, 2 Cavalli, 2 Torri e 8 pedoni. All'inizio del gioco, i pezzi sono posizionati come illustrato sopra.

Attenzione: le regine sono sempre posizionate sul colore corrispondente.

Finalità del gioco

La cattura del Re avversario corrisponde allo scacco matto.

Svolgimento del gioco

Tirare a sorte per stabilire chi ha il colore bianco: chi ottiene il colore bianco inizia il gioco. si avvale obbligatorio giocare, non è consentito passare la mano. A turno, ogni giocatore muove una delle sue figure.

- **Movimento dei pezzi** (vedere gli schemi illustrati all'inizio).
Un pezzo non può mai « saltare » un altro pezzo (tranne il cavallo).

Il RE è il pezzo principale del gioco; il giocatore a cui viene catturato il Re perde la partita!

Può avanzare di una sola casa in tutte le direzioni e si avvale di un movimento specifico chiamato Arrocco.

- L'Arrocco consiste nel muovere simultaneamente il re e una torre se nessuno dei due è stato mosso in precedenza:

Arrocco corto



Arrocco lungo



La **REGINA** avanza in tutte le case desiderate e in tutte le direzioni.

La **TORRE** si muove verticalmente o orizzontalmente di un numero illimitato di case.

L'**ALFIERE** si muove in diagonale di un numero illimitato di case.

Il **CAVALLO** si muove di tre case: una o due in orizzontale (o verticale) e la/e restante/i mossa/e nel senso opposto. Il suo spostamento è anche detto movimento a « L ».

Il cavallo è l'unico pezzo che può « saltare » gli altri.

Il **PEDONE** si muove soltanto in avanti e non può mai retrocedere. Si muove di una sola casa per volta, tranne quando è ancora nella casa di partenza. In questo caso può avanzare di due case.

Attenzione: per catturare un pezzo avversario, il pedone si muove di una casa in diagonale. Se raggiunge l'ultima fila della scacchiera può trasformarsi in regina, in torre, in alfiere o in cavallo, a seconda della preferenza del giocatore.

• Scacco matto

Un pezzo viene rimosso dal gioco quando un pezzo avversario si posiziona sulla sua casa. Ad eccezione del pedone, i pezzi catturano l'avversario nella direzione di avanzamento. Il pedone, invece, cattura in diagonale e in avanti.

Chi vince? Vince chi mette il re avversario in **SCACCO MATTO**, vale a dire in una posizione da cui non può più muoversi!

La partita è terminata.

Il gioco può anche finire con una partita nulla.

1 Regolamento del gioco

Numero di giocatori: 2

Durata del gioco: 10 - 20 minuti

Finalità del gioco:

Vince chi ha conquistato il maggior numero di pedine del suo avversario o chi ha bloccato la partita rendendo impossibile qualsiasi movimento.

Svolgimento:

I giocatori sistemano le loro pedine secondo lo schema:

Le pedine vengono spostate una casella alla volta diagonalmente e in avanti. Una pedina può saltare una pedina avversaria in avanti o indietro per conquistarla, a condizione che la casella d'arrivo non sia occupata. Dopo questa mossa e se si ripresenta la stessa situazione, si conquistano le pedine avversarie nello stesso modo. La presa è obbligatoria perché in caso contrario l'avversario può prendere la pedina dicendo: «Soffiare non è giocare!».

La dama

Quando una pedina capita sulla linea di fondo avversaria, diventa una «dama» (▲ ▲) e si sovrappone a questa una pedina conquistata da un avversario. La dama può spostarsi su tutta la diagonale in avanti ed indietro e può conquistare le pedine avversarie quando si trovano sulla sua linea, quando tra queste c'è un intervallo di almeno una casella libera. La dama può spostarsi ancora cambiando la diagonale quando è possibile un'altra presa.

