

IL PRODOTTO
ECOLOGICO



LOGICA
GIOCHI
INTELLIGENTI

www.logicagiochi.com

Scacchi Chess



Importato da Logica
Via Matteotti 24 – 10091 Alpignano (TO)
Prodotto in Thailandia
Confezionato in Italia

ATTENZIONE! Elementi piccoli possono
essere ingoiati, non adatto ai bambini di età
inferiore ai 3 anni.

2) En Passant (presa “al varco”)

Un pedone che attacca una casella attraversata dal pedone dell'avversario, che è (appena) avanzato di due caselle dalla sua casella originale con una sola mossa, può catturare questo pedone avversario come se si fosse mosso di una sola casella. Questa presa può essere fatta soltanto come risposta immediata ad un avanzamento simile, e si chiama presa en passant o presa al varco.

3) Promozione del pedone

Se un pedone raggiunge l'ultima traversa, deve essere immediatamente cambiato, in quella stessa mossa, con una regina, oppure una torre, un alfiere o un cavallo dello stesso colore del pedone, a scelta del giocatore e senza considerare gli altri pezzi che ancora restano sulla scacchiera. La promozione ha effetto immediato e permanente!

Fine della partita

Vincere

La partita è vinta dal giocatore

- che ha dato scaccomatto al re dell'avversario.
- il cui avversario si è arreso.

Pareggiare

La partita è patta quando il re del giocatore al quale spetta muovere non è in scacco, ma non può effettuare alcuna mossa valida. Si dice allora che il re del giocatore è in stallo e la partita finisce immediatamente. La partita è patta per accordo fra i due giocatori. La partita è patta quando si verifica uno dei seguenti casi:

- re contro re;
- re contro re con soltanto l'alfiere o il cavallo;
- re ed alfiere contro re ed alfiere, con entrambi gli alfieri su diagonali dello stesso colore.

Perdere

Perde la partita il giocatore che non ha completato il numero di mosse prescritte nel tempo disponibile, a meno che al suo avversario non sia rimasto sulla scacchiera soltanto il re, nel qual caso la partita è patta.

Ita: Scacchi

Gli scacchi sono un gioco per due giocatori, uno prende i pezzi bianchi e l'altro i neri. Ogni giocatore ha 16 pezzi per cominciare: un re, una regina, due torri, due alfieri, due cavalli e otto pedoni.

Scopo del gioco

Lo scopo del gioco è prendere il re dell'avversario. La cattura in effetti non avviene mai, ma una volta che il re si trova sotto attacco, e non è più in grado di evitare di essere preso, si dice che è scacco e la partita è finita.

Inizio della partita

Il gioco inizia nella posizione indicata sotto, su una scacchiera composta da 64 case o caselle in una griglia 8x8. Il giocatore bianco (cioè quello che ha i pezzi chiari) muove per primo. Di seguito, ogni giocatore muove a turni alterni. In effetti, ad ogni turno bisogna muovere: in altre parole, la mossa non può essere saltata.

Giocare la partita

Una mossa consiste nel mettere un pezzo su una casella differente, seguendo le regole sul movimento dei vari pezzi.

Un giocatore può catturare uno dei pezzi dell'avversario spostando uno dei propri pezzi sulla casella che contiene il pezzo dell'avversario che si vuole prendere. A questo punto il pezzo dell'avversario viene tolto dalla scacchiera e resta fuori gioco per tutto il resto della partita.

Scacco

Se un re è minacciato di essere preso, ma ha ancora la possibilità di scappare, allora si dice che è in scacco. Il giocatore non può muovere il proprio re mettendolo in scacco, ed ogni volta che il re si trova in scacco deve parare con la mossa che segue immediatamente (cioè muoversi subito verso un'altra casella non minacciata). Ci sono tre modi in cui si può parare uno scacco:

- Prendere il pezzo che vi tiene in scacco
- Bloccare la linea di attacco mettendo uno dei vostri pezzi fra il pezzo che vi tiene in scacco e il re. (Chiaramente un cavallo non può essere bloccato.)

Muovere il re su una casella dove non è in scacco.

Scaccomatto

Lo scopo principale degli scacchi è mettere in scaccomatto il re del vostro avversario. Quando un re non può evitare la cattura, si dice che è in scaccomatto, e la partita finisce immediatamente.

Stallo

La partita è patta quando il giocatore al quale spetta muovere non può più effettuare mosse valide, ma il suo re non è in scacco. In questo caso si dice che la partita è finita in 'stallo'. La partita finisce immediatamente.

Controllo del tempo

Per limitare la durata delle partite viene usato un orologio da scacchi convenzionale, che conta separatamente i tempi che ciascun giocatore impiega per effettuare le sue mosse. La regola è molto semplice: se si esaurisce il tempo, si perde la partita, quindi è buona norma amministrare bene il proprio tempo.

Mosse speciali

1) Arrocco

Se sono presenti le condizioni necessarie, un re ed una torre possono muoversi simultaneamente nella mossa dell'arrocco. Le condizioni necessarie sono.

- Il re che effettua l'arrocco non è ancora stato mosso nella partita.
- La torre che effettua l'arrocco non è ancora stata mossa nella partita.
- Il re non è in scacco.
- Il re non si muove su una casella che potrebbe essere attaccata da un pezzo nemico: sarebbe a dire che quando si effettua l'arrocco, non deve esserci alcun pezzo nemico che possa muoversi (in diagonale nel caso dei pedoni) verso una delle caselle sopra alle quali passerà il re. In sostanza, non si può arroccare in scacco.
- Il re non si muove verso una delle caselle che potrebbero essere attaccate da un pezzo nemico (sarebbe a dire che non si può terminare un arrocco con il re in scacco).
- Tutte le caselle fra la torre e il re devono essere vuote prima che inizi l'arrocco.

Quando si effettua l'arrocco, il re si muove di due caselle verso la torre, e la torre passa sopra il re, fino alla casella successiva rispetto a quella dove si trova il re: per esempio se il re si trova su E1 e la torre su A1, con l'arrocco il re si sposterà su C1 e la torre su D1 (arrocco lungo); oppure, se il re bianco si trova su E1 e la torre su H1, con l'arrocco il re si muoverà su G1 e la torre su F1 (arrocco corto). La mossa è simile per il neri.

Eng: Chess

Chess is a game for two players, one takes the white pieces and the other black. Each player has 16 pieces to start the game: one king, one queen, two rooks, two bishops, two knights and eight pawns.

The purpose of the game

The purpose of the game is to take the opponent's king. The capture is never actually completed, but once the king is under attack, and no longer able to avoid being taken, it is said that a checkmate and the game is over.

The beginning of the game

The game starts in the position shown below on a chess board consisting of 64 squares in an 8x8 grid. The white player (i.e. the one that has the pieces chiari) moves first. Then each player takes a single turn. In fact, at every turn you have to move: in other words, the move can not be skipped.

Play the game

A move consists of placing one piece on a box is different, following the rules on the movement of the various pieces.

A player can capture one of the opponent's pieces by moving one of their pieces on the box that contains the opponent's piece that you want to take. At this point, the opponent's piece is removed from the board and is out of the game for the rest of the game.

Check

If a king is threatened to be taken, but he still has the possibility of escape, then it says that in check. The player may not move his king putting him in check, and that the king is in check must parry with the move that immediately follows it (that is, move immediately to another box, not threatened). There are three ways in which you can parry a check:

- Take the piece that keeps it in check
- Block the line of attack by placing one of your own pieces between the piece that keeps it in check and the king. (Of course, a horse can't be blocked.)

Moving the king to a square where it is not in check.

Checkmate

The main purpose in chess is to checkmate your opponent's king. When a king cannot avoid capture, it is said that in checkmate, and the game ends immediately.

Stall

The game is drawn when the player to move can no longer make legal moves, but his king is not in check. In this case we say that the match to end in 'stalemate'. The game ends immediately.

Control of the time

To limit the duration of matches is used a chess clock conventional, which counts separately the time that each player takes to make his moves. The rule is very simple: if the time runs out, you lose the game, then it is a good rule to manage well their time.

Special moves

1) Castling

If the necessary conditions are, a king and rook can move simultaneously in the move of castling. The necessary conditions are.

- The king that makes the castling not yet moved in the game.
- The rook that makes the castling not yet moved in the game.
- The king is not in check.
- The king does not move over a square that could be attacked by an enemy piece: that is to say, when castling, there must not be any enemy piece that can move (diagonally, in the case of pawns) to one of the boxes over which will pass the king. In essence, you cannot castle through check.
- The king does not move to a square that could be attacked by an enemy piece would be to say that you can end the castling with the king in check).
- All squares between the rook and king must be empty before the start of the castling.

When castling, the king moves two squares toward the rook, and the rook passes over the king, up to the next box with respect to the location of the king: for example, if a king is on E1 and the rook on A1, with the castle, the king moves to C1 and the rook on D1 (long castling); or, if the white king is on E1 and the rook on H1, with the castle, the king will move on G1 and the rook on F1 (short castling). The move is similar for black.