

Guida al gioco

Il Campo di battaglia

Una scacchiera è composta da **64** caselle.

Le **colonne** verticali sono etichettate da "**a**" a "**h**", le righe orizzontali, **Traverse**, sono etichettate da "**1**" a "**8**".



Finire La partita

Sono 3 gli esiti possibili di una partita

Scacco Matto; Il re avversario non ha più possibilità di sfuggire alla **cattura**

Abbandono/resa dell' avversario

Nessuno vince:
Patta/Stallo/esaurimento tempo

Re
King



Regina
Queen



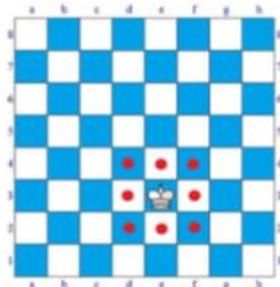
Torre
Rook



Cavallo
Knight



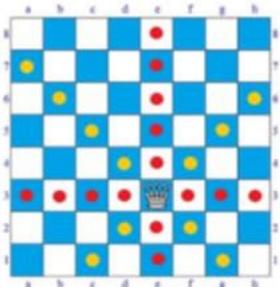
Alfiere edone
Bishop Pawn



Re

Il re è il pezzo più importante poiché la sua cattura determina la vittoria o la sconfitta.

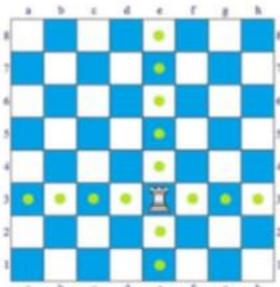
Il re può muoversi di una sola casa in qualsiasi direzione: orizzontale, verticale o diagonale.



Regina

La **regina** è il **pezzo più potente** sulla scacchiera.

Infatti può **muoversi per qualsiasi numero di case in orizzontale, verticale o diagonale.**



Torre

Le **torri** sono pezzi **molto forti** e rappresentano le **roccaforti del tuo esercito.**

Si muovono in **orizzontale o verticale**, per **qualsiasi numero di case.**

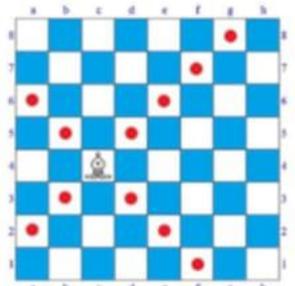
Cavallo

Compiono una mossa a forma di "L", ovvero avanzano di due case in orizzontale o verticale e poi di una casa perpendicolarmente.



Alfiere

Gli alfieri sono pezzi agili e veloci, che si muovono in diagonale per qualsiasi numero di case.



Pedone

In sostanza: se il pedone non è stato mai mosso dall'inizio della partita, può avanzare sia di una che di due case, dopodiché potrà avanzare solo di una casa.

