



ThreeChess

Ovvero, come giocare a scacchi in tre



<http://otto.lorenzo.click/?p=823>

Riferimenti e note

Questo libricino nasce per lo più come un riassunto, una traduzione ed una impaginazione di testo tratto da Wikipedia®. Viene quindi redistribuito con la stessa licenza: “Creative Commons Attribuzione-Condividi allo stesso modo”

Tutte le immagini presenti sono invece state create appositamente per questa pubblicazione, vengono quindi rilasciate anche loro sotto la medesima licenza.

Fonti

<http://it.wikipedia.org/wiki/Scacchi>
<http://it.wikipedia.org/wiki/Arrocco>
http://it.wikipedia.org/wiki/En_passant
http://en.wikipedia.org/wiki/Three-Man_Chess
http://en.wikipedia.org/wiki/Three-player_chess
[http://it.wikipedia.org/wiki/Promozione_\(scacchi\)](http://it.wikipedia.org/wiki/Promozione_(scacchi))

Gli scacchi sono lo sport delle meningi. In altri sport si esercitano i muscoli, qui si allena il cervello.

– Nicola Palladino

Le regole di base sono le stesse degli scacchi normali. Di conseguenza questo manuale non è da intendersi come un compendio esaustivo, ma piuttosto come un sunto delle regole principali che pone particolare attenzione alle varianti che il gioco a tre propone.

1 Il gioco

All’inizio del gioco la scacchiera è posta in modo che ogni giocatore abbia una casella bianca alla propria destra. I pezzi sono messi nello stesso modo per ogni giocatore: la regina va alla sinistra del re, seguiti dai fanti, i cavalli quindi le torri ai lati. La seconda riga è riempita coi pedoni. I giocatori scelgono i colori a piacere. Il bianco muove per primo, seguito dal rosso ed infine dal nero, girando in senso antiorario.

A differenza degli scacchi normali, uno scacco matto non termina il gioco. Quando un giocatore è sotto scacco matto salta semplicemente il turno, può tornare a giocare se viene liberato da questa situazione al turno successivo.

Il gioco finisce con la cattura di un re: il primo giocatore che cattura un re vince il gioco.

1.1 Le mosse

Di base le mosse sono le stesse degli scacchi normali: l’alfiere si muove in diagonale; la torre in orizzontale o verticale; il pedone

4. sono state giocate cinquanta mosse consecutive senza avere mosso un pedone o mangiando un pezzo;
5. i giocatori concordano sulla situazione di pareggio.

2 Varianti: Three-Player Chess

2.1 Variante 1

Quando un re viene catturato gli altri due giocatori continuano a giocare lasciando tutti i pezzi del giocatore eliminato sulla scacchiera. Tali pezzi possono però essere mangiati per occuparne le posizioni.

2.2 Variante 2

Quando un re viene catturato, il giocatore che ha fatto questa mossa guadagna il controllo di tutto lo schieramento sconfitto. La partita prosegue quindi con i due giocatori rimasti.

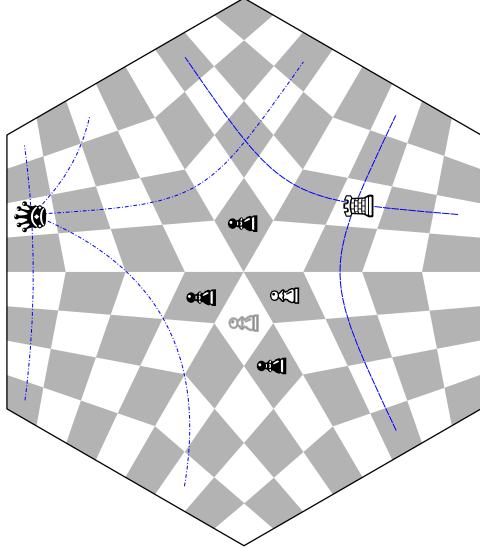


Figura 1: Come muovono pedoni, regine e torri

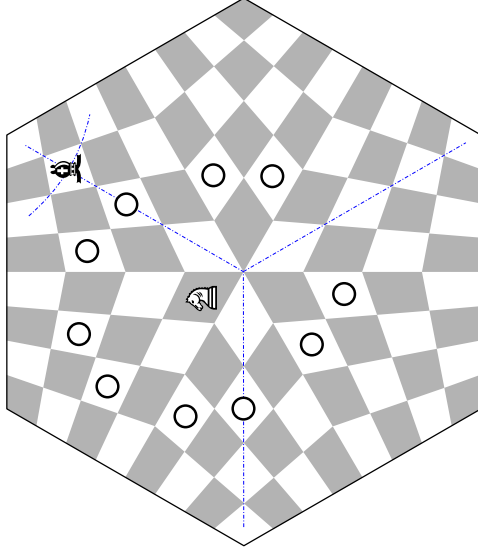


Figura 2: Come muovono cavalli e alferi

3. mangiando il pezzo che teneva lo scacco.

Se il giocatore non può effettuare mosse per sfuggire allo scacco, si trova sotto scacco matto ed è costretto a saltare il turno. Un altro giocatore può salvare il precedente con una mossa che termina la situazione di scacco matto (il che, nello spirito del gioco, è una mossa sensata visto che il terzo giocatore che tiene sotto scacco può catturare il re al turno successivo e vincere la partita).

1.2.2 Arrocco

L'arrocco segue le stesse regole degli scacchi normali: è una mossa che consiste nel muovere il re di due case a destra o a sinistra in direzione di una delle due torri e successivamente muovere la torre verso la quale il re si è mosso nella casa accanto alla casa occupata dal re.

La mossa può essere effettuata solo se si è in presenza delle seguenti condizioni:

1. il giocatore non ha mai mosso il re;
2. il giocatore non ha mai mosso la torre coinvolta nell'arrocco;
3. non devono essere presenti altri pezzi tra il re e la torre;
4. il re non deve essere sotto scacco e le caselle da dove transitare non devono essere attaccabili da pezzi dell'avversario, compresa la casa di destinazione finale del re;
5. il re e la torre devono trovarsi sulla stessa traversa (questa regola venne introdotta nel 1972 quando si scoprì che le regole altrimenti permettevano l'arrocco in verticale con un pedone promosso a torre).

Di conseguenza è permesso l'arrocco anche quando la torre impegnata nell'arrocco parte da una situazione in cui era minacciata. Inoltre, se una casella su cui transita la torre impegnata nell'arrocco è attaccata, l'arrocco è sempre valido. È anche permesso effettuare

un arrocco con un re che è stato sotto scacco precedentemente. L'importante è che lo scacco al re sia stato risolto senza che quest'ultimo sia stato mosso.

1.2.3 En passant

L'en passant segue le stesse regole degli scacchi normali.

Quando un pedone, muovendosi di due passi (quindi per la prima volta), finisce esattamente accanto (sulla stessa traversa e su colonna adiacente) ad un pedone avversario, quest'ultimo può catturarlo come se si fosse mosso di un passo solo.

È importante notare che, quando un pedone ha la possibilità di effettuare una presa en passant nei confronti di un pedone avversario, deve realizzarla subito al verificarsi della posizione, altrimenti perde il diritto a farlo.

1.2.4 Promozione dei pedoni

Come negli scacchi normali, quando un pedone raggiunge l'ultima riga dello schieramento avversario può essere promosso, a scelta del giocatore, tra donna, torre, alfiere o cavallo, indipendentemente da quali e quanti pezzi siano già presenti sulla scacchiera.

1.2.5 Patta

Come negli scacchi normali, ci sono tre modi perché una partita possa finire senza un vincitore:

1. un giocatore è in situazione di stallo (è il suo turno, non è sotto scacco e non può fare nessuna mossa lecita);
2. si può dichiarare stallo se la scacchiera si trova per la terza volta (non necessariamente consecutiva) esattamente in uno stato già avvenuto in passato;
3. non ci sono abbastanza pezzi sulla scacchiera per avere uno scacco matto (ad esempio un re ed un alfiere contro due re);