

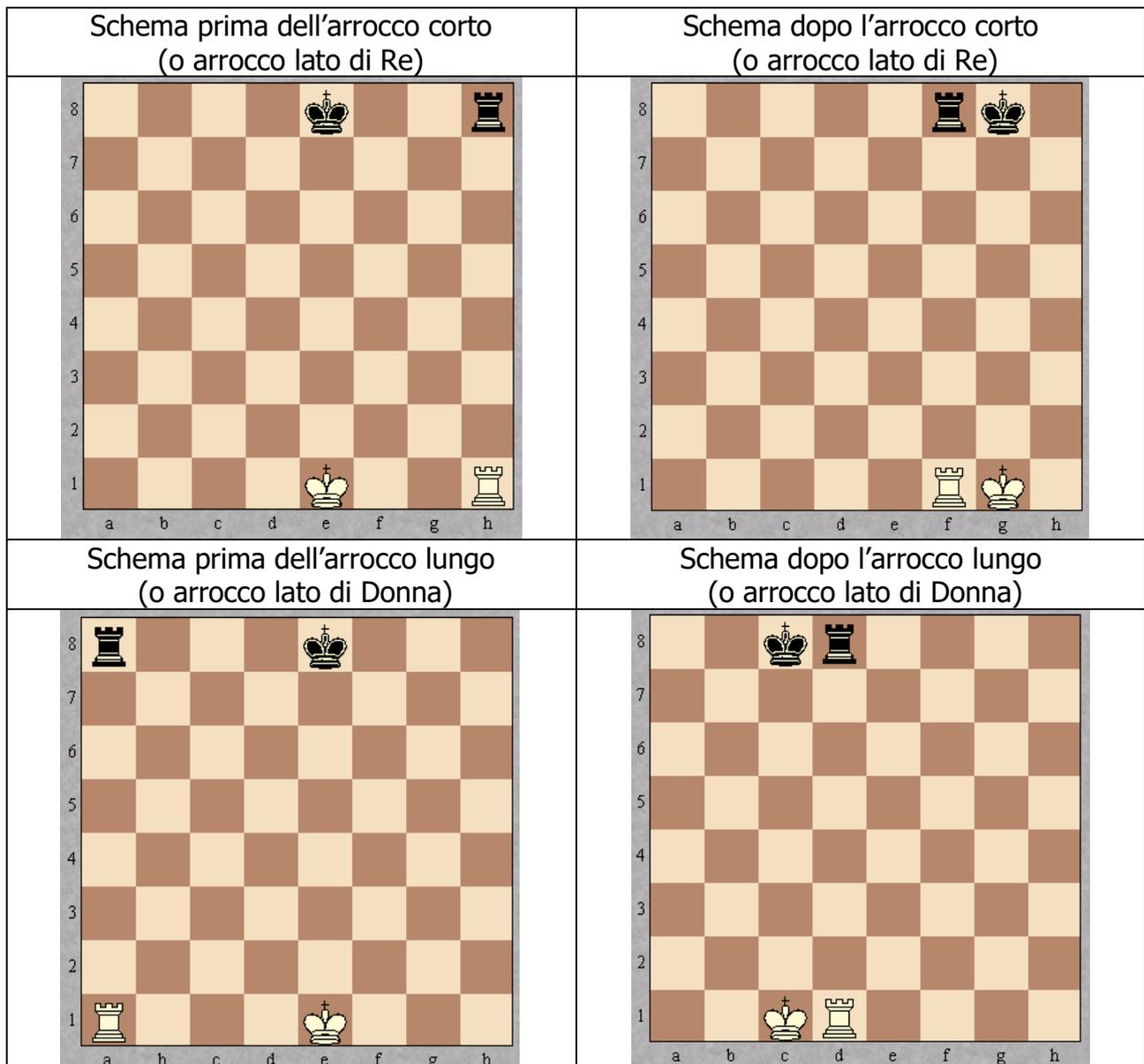
Gli Scacchi

Lezione 5

Analizziamo ancora un altro movimento particolare e molto importante nel gioco degli scacchi.

c) Arrocco

L'arrocco è una mossa speciale con delle caratteristiche molto speciali, può essere eseguito una sola volta ed è eseguito tra il Re e una delle due proprie Torri. E' una singola mossa, nonostante coinvolga due pezzi del medesimo colore. Abbiamo visto, nei quattro precedenti schemi, sia l'arrocco lato di Re per il bianco e per il nero, sia l'arrocco lato di Donna per il bianco e per il nero.



Prima di effettuare questa particolarissima mossa bisogna che ci siano determinate condizioni indispensabili, che qui elenco:

1) Il Re non deve essere stato **MAI** mosso, per cui si troverà in e1, se bianco ed in e8, se nero.

2) La Torre con cui si vuole arroccare non deve essere stata **MAI** mossa, per cui si troverà

in a1, se bianca e se si vuole arroccare lato Donna,

in a8, se nera e se si vuole anche qui arroccare lato Donna,

in h1 se bianca e se si vuole arroccare lato Re,

in h8 se nera e se si vuole anche qui arroccare lato Re.

3) Tra il Re e la Torre non devono essere presenti pezzi, né propri, né avversari.

4) Il Re **NON** deve essere sotto scacco, cioè non deve essere minacciato da un pezzo nemico, (questo significa che l'arrocco è una mossa preventiva, non una scappatoia in caso di pericolo).

5) La casella di arrivo o quella di passaggio del Re non devono essere controllate da un pezzo nemico.

Se ci sono tutte queste condizioni allora possiamo effettuare l'arrocco, e lo si effettua in questo modo preciso: si sposta il proprio Re di due caselle (nella direzione della Torre) e poi si sposta la Torre dall'altro lato del Re, oppure si possono muovere in contemporanea sia il Re sia la Torre. **Non** è permesso muovere prima la Torre e poi il Re, pena l'obbligo di muovere assolutamente **SOLO** la Torre, se questa viene toccata.



arrocco "corto"



arrocco "lungo"

REGOLE GENERALI SUI PEZZI

- A)** Nessun pezzo può “saltare” durante il movimento nessun altro pezzo, né proprio, né avversario. Esistono due eccezioni a questa regola.
- 1) Il Cavallo, che riesce a fare quello che fanno naturalmente i cavalli, possono saltare gli “ostacoli”, sia che questi siano pezzi del proprio schieramento sia che siano dello schieramento avversario.
 - 2) La Torre, nel caso dell’arrocco, e solo in questo specifico caso, può “saltare” il proprio Re.
- B)** Nessun pezzo può catturare un pezzo del proprio schieramento.
- C)** Si usa dire che un pezzo è posizionato nella casella e3 (per esempio) se è nella casella e3; si usa dire che un pezzo controlla la casella e3 se, con un solo tratto, può catturare un pezzo avversario in e3.
- D)** Con il termine tecnico di “avere il tratto”, si usa dire chi ha l’obbligo di muovere uno dei propri pezzi, in quel preciso momento.
- E)** Ogni pezzo, nel suo movimento, si può posizionare su una casella già controllata da un pezzo avversario, l’unica eccezione riguarda il Re. Se il giocatore “A”, muovendo il proprio Re lo posiziona su una casella controllata da un pezzo del giocatore “B”, il giocatore “B” NON può catturare il Re, ma segnalerà al giocatore “A” che la mossa non è consentita.
- F)** Se un pezzo minaccia la cattura del Re avversario (e solo del Re avversario), dà “scacco al Re”. Lo scacco al Re può essere annunciato dal giocatore che lo provoca con una delle seguenti frasi “scacco al Re” – “al Re” oppure “scacco”.
- Questa dichiarazione un tempo era obbligatoria, ora non lo è più. Se il giocatore che subisce lo “scacco al Re” non para questo attacco il suo avversario gli farà notare che la mossa non è consentita.
- G)** Il pezzo che cattura occuperà il posto sulla scacchiera del pezzo catturato. Esiste una sola eccezione a questa regola ed è riferita al Pedone quando cattura in “en passant” ,come abbiamo visto.
- H)** Ogni pezzo può catturare un qualunque pezzo avversario, NON esiste nessuna gerarchia, cosa che invece esiste nel gioco della dama.
- I)** Il pezzo che è stato catturato, deve essere tolto dalla scacchiera e potrà ,forse, rientrare in gioco solo attraverso la promozione di un proprio Pedone che avrà raggiunto la traversa della base avversaria.
- K)** La cattura dei pezzi avversari NON è obbligatoria, come nella dama.
- L)** se un pezzo viene toccato , SOLO questo DEVE essere assolutamente mosso