

Astratti PerGioco

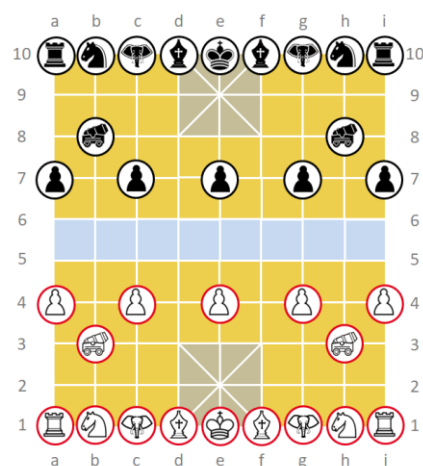
Newsletter #22 | 1 luglio 2022 | www.pergioco.net

XiangQi

XiangQi (1)




Lo XiangQi si gioca su un tavoliere 9x10; come nel Go le pedine si giocano sulle intersezioni, dette anche punti. Il tavoliere è caratterizzato dalla presenza di un'area detta "fiume", che divide i lati opposti del piano di gioco fra la quinta e la sesta traversa. Il Fiume influisce sul movimento di alcuni pezzi: gli elefanti non possono attraversarlo, mentre i pedoni che lo hanno attraversato hanno maggiori possibilità di movimento. Ciascun lato del tavoliere è inoltre caratterizzato da una zona detta "fortezza" o "palazzo" o "castello", che limita il movimento di alcuni pezzi (imperatore e consiglieri). Ciascun giocatore dispone di 16 pezzi: un imperatore, due consiglieri, due elefanti, due cavalli, due torri, due cannoni e cinque pedoni. La disposizione iniziale dei pezzi è riprodotta nel diagramma che segue. Tradizionalmente i colori avversari

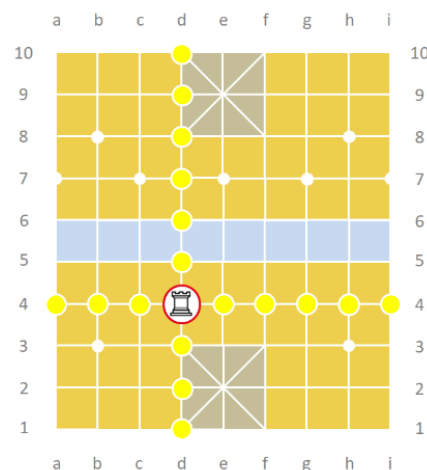



sono il rosso ed il nero. Nei diagrammi di queste pagine i pezzi rossi sono sostituiti da quelli bianchi; gli ideogrammi sono sostituiti da una rappresentazione occidentalizzata dei pezzi.

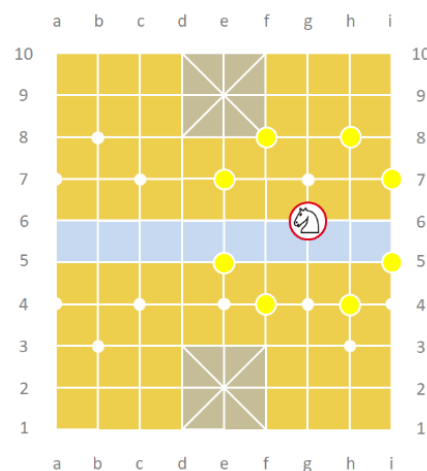
Nessun pezzo può andare ad occupare un punto in cui è presente un altro pezzo dello stesso schieramento; può invece muoversi su una intersezione occupata da un pezzo avversario, effettuando in tal caso una "cattura" e cioè eliminando dal tavoliere il pezzo avversario e prendendo il suo posto. Il Bianco muove per primo.

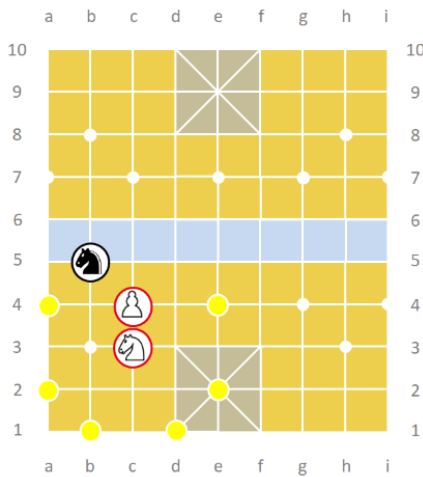
 La torre (o carro) si muove e cattura come negli Scacchi occidentali e cioè su un qualunque punto della stessa traversa o della stessa colonna in cui si trova, purché fra l'intersezione di arrivo e quella di partenza non vi siano pezzi (propri o avversari). Nelle trascrizioni delle partite si usa la

lettera T (R oppure C in inglese);



 Il cavallo si muove e cattura come negli Scacchi occidentali, ma senza poter saltare i pezzi intermedi. In sostanza il cavallo deve muovere di una intersezione in senso ortogonale (e tale intersezione deve essere libera) e poi di una intersezione in senso diagonale, verso la direzione opposta a quella di partenza.






Nel diagramma in basso a destra della pagina precedente il cavallo può muovere nei punti e7, f8, h8, i7, i5, h4, f4 ed e5.

Nel diagramma qui sopra il cavallo bianco in c3 non può muovere in d5 né catturare il cavallo avversario in b5, perché l'intersezione c4 è occupata.

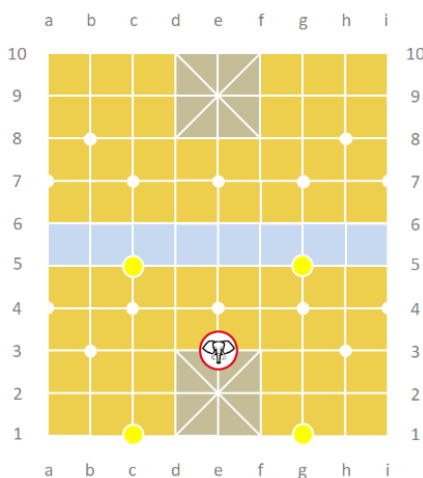
Il cavallo nero può invece catturare quello bianco, perché l'intersezione b4 è libera.

Nelle trascrizioni delle partite si usa la lettera C (N oppure H in inglese).

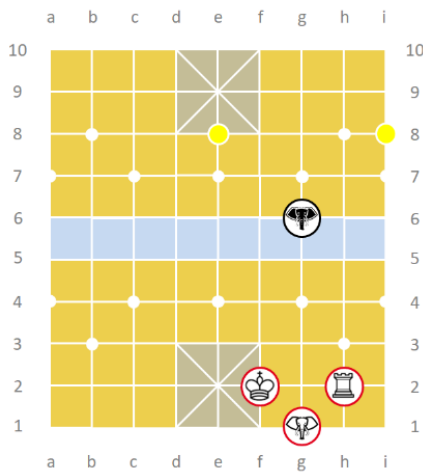
 L'elefante muove e cattura esattamente di due punti in diagonale, senza poter saltare eventuali pezzi intermedi.


L'elefante non può attraversare il fiume.

Nelle trascrizioni delle partite si usa la lettera E (B oppure E in inglese).



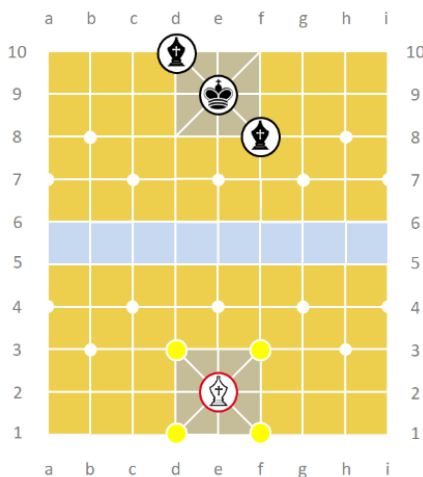
Nel diagramma che segue l'elefante nero può muovere soltanto in e8 o in i8; l'elefante bianco in g1 non può muovere perché è bloccato dal re e dalla torre in f2 ed h2.




 Il consigliere (anche mandarino, ministro, guerriero o assistente) muove e cattura esattamente di una intersezione in diagonale e non può uscire dal palazzo (in sostanza il consigliere bianco può muovere o catturare nei punti d1, f1, e2, d3 o f3, quello nero nei punti d10, f10, e9, d8 o f8).

Nelle trascrizioni delle partite si usa la lettera M (G oppure A in inglese).

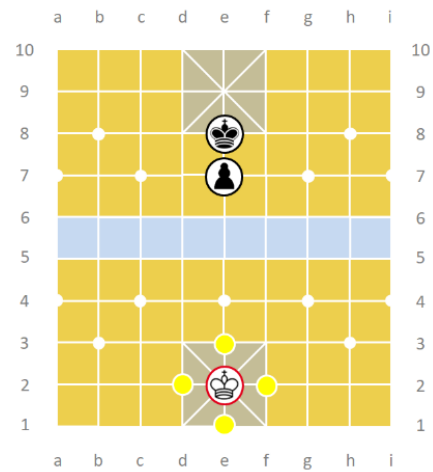
Nel diagramma seguente i consiglieri neri sono immobilizzati dal proprio re.




 Il re (anche imperatore o generale) muove di una intersezione per volta, ma solo ortogonalmente e non può uscire dal palazzo. Non esiste l'arrocco.

Nelle trascrizioni delle partite si usa la lettera R (K in inglese).

Al re sono vietate le mosse che lo portino ad essere sulla stessa colonna del re avversario, senza che vi sia un pezzo intermedio; in sostanza i due re "non possono vedersi".

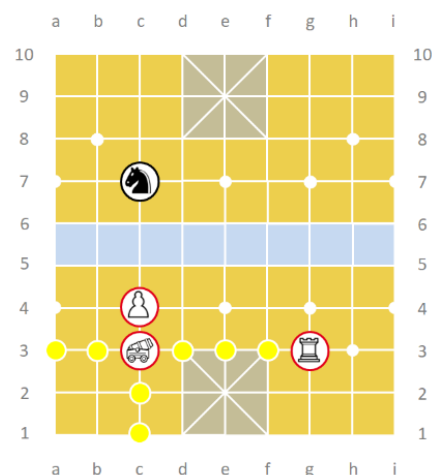


Nel diagramma qui sopra il re bianco può muovere in e1 o in e3 perché fra i due re vi è un pezzo intermedio.

 Il cannone (o anche bombarda o catapulta) muove come la torre. Per catturare però deve saltare sopra un unico pezzo (proprio o avversario). Il salto non è consentito se non per effettuare una cattura.

Un qualsiasi numero di punti, incluso nessuno, può esistere tra il cannone, il pezzo saltato ed il pezzo da catturare.

Nel diagramma seguente il cannone bianco in c3 può effettuare una delle sette mosse indicate oppure può catturare il cavallo avversario in c7.



Nelle trascrizioni delle partite si usa la lettera B (C oppure G in inglese).

(continua)

Testi e diagrammi
a cura di Marino Carpignano
Contatti: pergioco@pergioco.net

Per approfondire la conoscenza del gioco e delle varianti consulta la pagina
www.pergioco.net/xiangqi.html.