

Astratti PerGioco

Newsletter #23 | 15 luglio 2022 | www.pergioco.net

XiangQi

XiangQi (2)



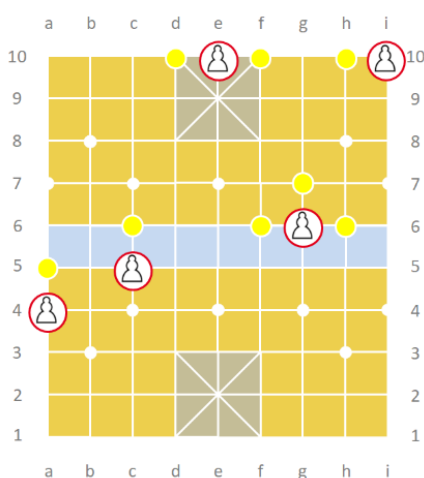
Il pedone (o anche soldato) muove di una intersezione per volta solo in avanti (non muove mai di due punti come negli Scacchi occidentali). Il pedone cattura come muove (quindi mai in diagonale).

Una volta attraversato il fiume, il pedone muove e cattura anche lateralmente, solo in avanti.

Non esiste la promozione, pertanto quando il pedone giunge sull'ultima traversa può muovere o catturare solo lateralmente.

Nelle trascrizioni delle partite si usa la lettera P (anche in inglese).

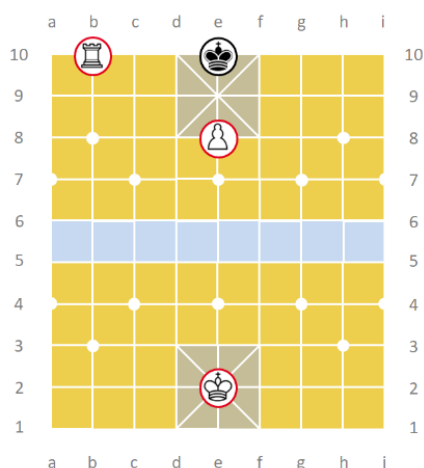
Nel diagramma che segue sono esemplificati i movimenti del pedone. I pedoni in a4 e in c5 hanno una sola mossa disponibile. Il pedone in g6 ha tre mosse a disposizione. I pedoni nell'ultima traversa possono muovere solo lateralmente.



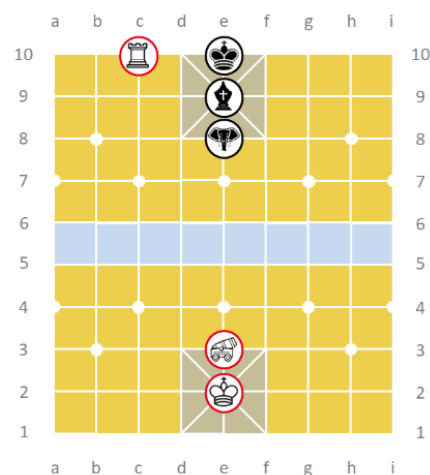
Scacco matto e scacco perpetuo

L'obiettivo del gioco è dare scacco matto all'avversario. Il giocatore che si trova in una posizione di stallo (quando cioè il re non è sotto scacco, ma non può muovere, e non ci sono altri pezzi con mosse legali) perde la partita.

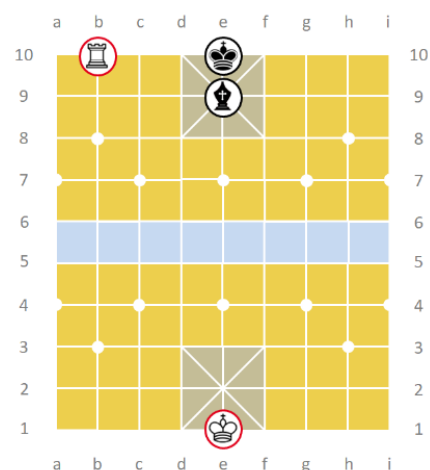
Nei diagrammi seguenti vediamo tre semplici situazioni di scacco matto.



Il re nero è minacciato dalla torre e non può sfuggire in e9 (minaccia da parte del pedone).



Il re non può sfuggire all'attacco della torre. Il consigliere e l'elefante non possono muoversi perché bloccati dal cannone in e3.

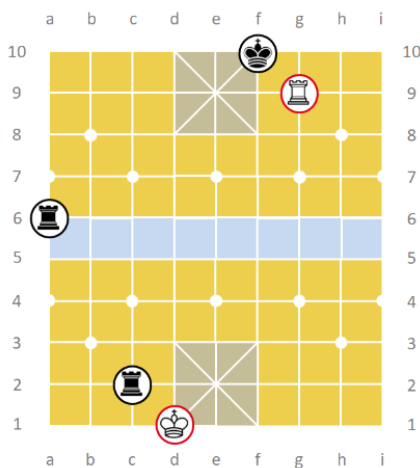


Il re è minacciato dalla torre ed il consigliere non può difendere in d10

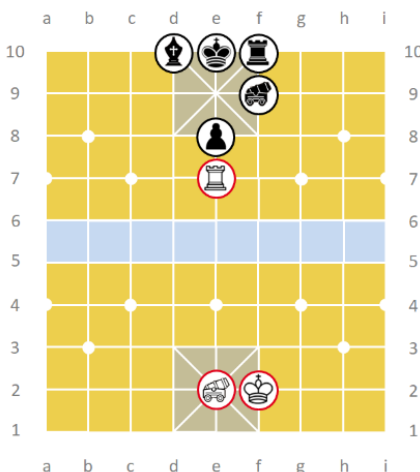
perché lascerebbe il re sulla stessa colonna senza pezzi intermedi.

E' proibito lo scacco perpetuo (continuare a dare scacco con gli stessi pezzi facendo le stesse mosse).

Nel diagramma che segue il Nero minaccia lo scacco matto muovendo la torre da a6 ad a1. La torre bianca muove in g10 e dà scacco, costringendo il re avversario a ripiegare in f9; ora la torre muove in g9 ripetendo lo scacco e così via... Alla terza ripetizione viene decretata la sconfitta del Bianco.



Nel diagramma che segue abbiamo invece una situazione di scacco perpetuo reciproco.



Il Bianco cattura il pedone in e8 con la torre dando uno scacco doppio (di torre e di cannone). Il Nero risponde muovendo il cannone in e9 e dando scacco di scoperta con la torre in f10. Il Bianco muove la torre in f8, parando lo scacco e dando a sua volta scacco con il cannone; il

Bianco minaccia anche di prendere la torre in f10 perché il re non potrebbe riprendere in quanto i due re si troverebbero "a vista". Il Nero risponde muovendo il cannone in f9 e così via... In questo caso alla terza ripetizione la partita viene dichiarata patta.

Altre regole

Fra le altre regole del gioco, utilizzate principalmente nei tornei, citiamo le seguenti:

- non si possono dare più di tre scacchi consecutivi;
- cavallo, torre e cannone non possono attaccare continuamente un unico pezzo nemico, ripetendo la posizione. Alla terza ripetizione l'attaccante viene dichiarato perdente.

A questa regola vi sono le seguenti eccezioni: - un cavallo che attacca un cavallo avversario che a sua volta potrebbe attaccare il cavallo in questione; - un cannone che attacca un cannone difeso da un altro pezzo; - un cannone che attacca un pedone avversario che non ha attraversato il fiume; - una torre che attacca un cannone difeso da un altro pezzo; - una torre che attacca una torre non bloccata; - una torre che attacca una torre bloccata, ma difesa da un altro pezzo;

- la patta si ha quando nessuno dei giocatori ha sufficiente materiale per vincere oppure per ripetizione di mosse (che non riguardino quelle sopra citate).

Le regole sulla patta e sulla ripetizione di mosse utilizzate nei tornei ufficiali possono essere in realtà più complesse di quelle descritte ed esistono anche regolamenti diversi su questo tema.

Come si fa negli Scacchi occidentali, anche in questo gioco è possibile dare un valore indicativo ai pezzi sulla scacchiera, per valutare momento per momento la forza degli

avversari. Una indicazione abbastanza accettata è la seguente: Torre 9; Cannone 4,5 (ma tende a diminuire nei finali); Cavallo 4 (ma tende ad aumentare nei finali); Elefante 2; Consigliere 2; Pedone che ha attraversato il fiume 2; pedone che non ha attraversato il fiume 1. Nel finale il valore del pedone tende a variare a seconda della sua posizione rispetto al palazzo.

Il gioco ad handicap

E' possibile giocare ad handicap, concedendo cioè al giocatore più debole dei vantaggi. I vantaggi più comuni sono i seguenti:

- vantaggio di 2 mosse;
- vantaggio di 3 mosse. Ma nessun pezzo di chi gode di questo vantaggio può oltrepassare il fiume;
- vantaggio di 4 o più mosse. Ma nessun pezzo di chi gode di questo vantaggio può oltrepassare il fiume e nessun pezzo (eccetto i pedoni) può giungere sulla propria riva del fiume;
- vantaggio di un cavallo;
- vantaggio di un cavallo e di una mossa. Chi dà questo vantaggio gioca con il Nero;
- vantaggio di 2 cavalli. L'avversario del Nero gioca senza cavalli ed il Nero non può catturare il pedone centrale avversario se non mosso e se il pezzo che cattura non dà scacco;
- vantaggio di una torre. L'avversario del Nero gioca senza la torre sinistra. Il Nero non può catturare il pedone più a sinistra, il cavallo a sinistra ed il cannone a sinistra se non mossi.

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