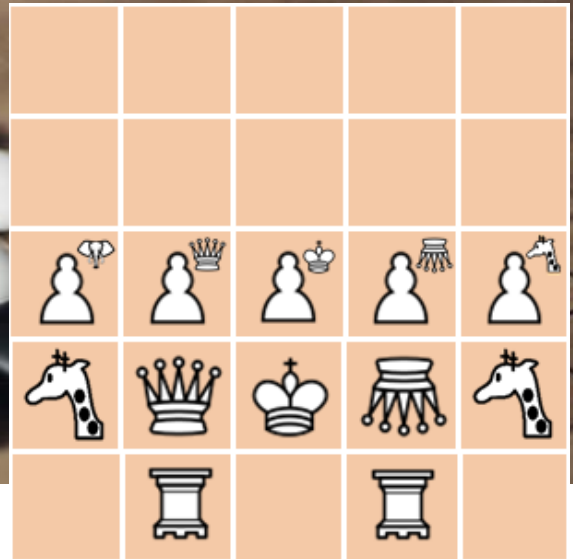


Astratti PerGioco

Newsletter #43 | 5 maggio 2023 | www.pergioco.net



Scacchi di Tamerlano

Gli Scacchi di Tamerlano sono una variante medievale che deriva dallo Shatranj. Il gioco viene sviluppato in Persia durante il regno dell'Imperatore Timur, chiamato anche Tamerlano, a cui viene attribuita la sua invenzione.

Sebbene il gioco sia simile agli Scacchi moderni, si distingue per il fatto che esistono varietà di pedoni, ognuno dei quali promuove a suo modo.

Il tavoliere è composto da 110 caselle disposte in uno schema 10x11 (il "campo"). Ulteriori caselle, note come cittadelle, sporgono dal lato sinistro della nona traversa e dal lato destro della seconda traversa, portando il totale a 112

caselle. Quando il re avversario occupa la cittadella di un giocatore, il gioco termina senza vincitori ("patta"). Nessun pezzo diverso dal re può occupare una cittadella.

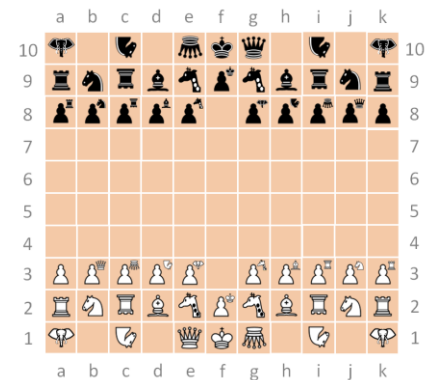
Esistono diverse disposizioni iniziali dei pezzi; l'orientalista inglese Nathaniel Bland ne riporta due nel 1851: la prima viene detta "maschile" (vd. diagramma in basso a sinistra) e la seconda "femminile" (vd. diagramma in basso a destra).

In un manoscritto databile attorno al 1451 e conservato presso la Biblioteca Nazionale di Francia a Parigi è riprodotta una diversa disposizione dei pezzi ed il tavoliere è privo di "cittadelle" (vd. diagramma in alto).

Il movimento dei pezzi è il seguente:

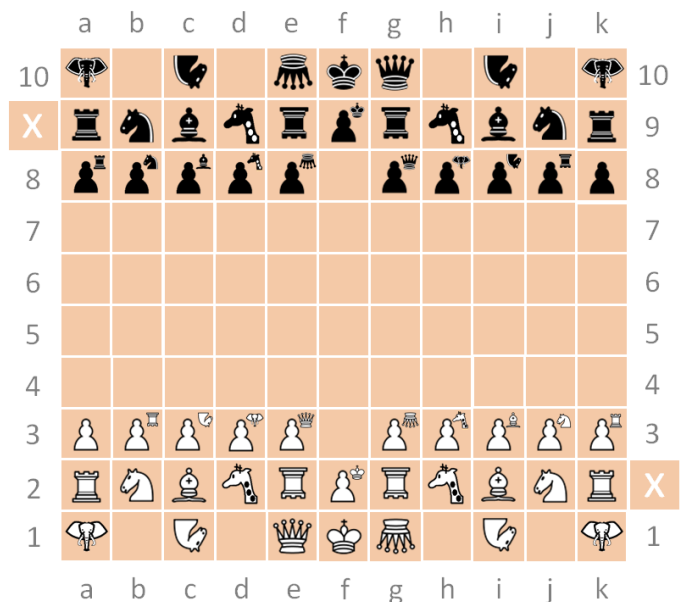
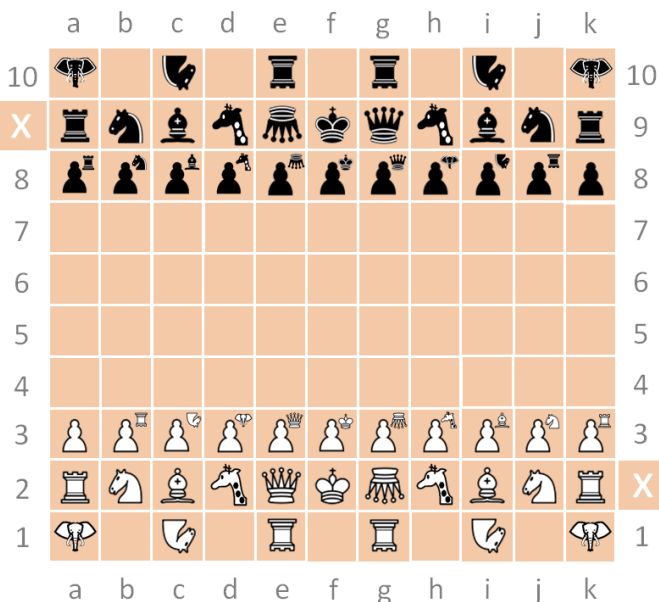
Il re muove di una casella per

volta in qualsiasi direzione (come il re degli Scacchi Occidentali).




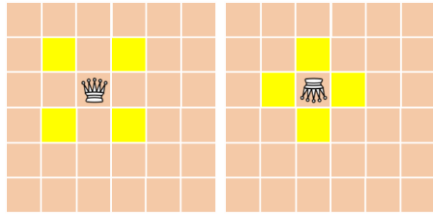
Una sola volta nella partita può scambiare la propria posizione con quella di un altro pezzo del proprio schieramento con l'obiettivo di sfuggire allo scacco, allo scacco matto, allo stallo;


Il ministro muove di una casella




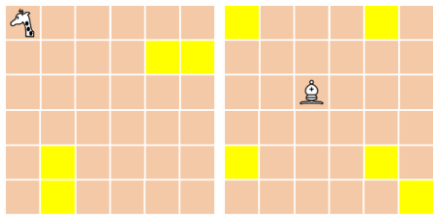
per volta solo diagonalmente;


 Il governatore muove di una casella per volta ortogonalmente;





 La giraffa muove di una casella diagonalmente e poi di almeno tre caselle ortogonalmente;


 La sentinella muove come l'alfiere negli Scacchi Occidentali, ma di almeno due caselle;

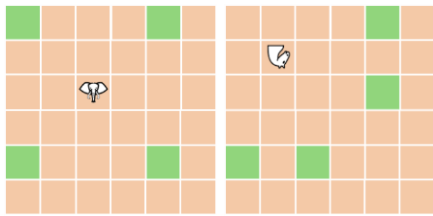



 Il cavallo muove ad "L", come negli Scacchi Occidentali, saltando sopra i pezzi intermedi;


 La torre muove ortogonalmente di un qualsiasi numero di caselle (come negli Scacchi Occidentali);

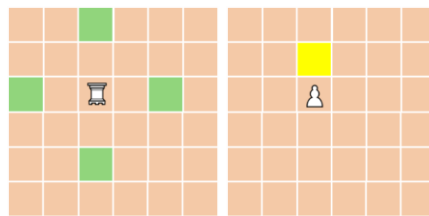
 L'elefante muove esattamente di due caselle solo diagonalmente, in qualsiasi direzione, saltando i pezzi intermedi;

 Il cammello muove di una casella in diagonale e poi di due caselle ortogonalmente, saltando sopra i pezzi intermedi;



 La macchina da guerra muove esattamente di due caselle ortogonalmente, saltando i pezzi intermedi;

 Il pedone muove come il pedone negli Scacchi Occidentali, ma senza la possibilità di muovere di due caselle nella mossa iniziale. Ogni pezzo del gioco (pedone



incluso) ha un suo pedone di riferimento. Esistono pertanto: il pedone dei pedoni, il pedone delle giraffe, il pedone delle sentinelle, e così via. Il pedone che giunge sulla base avversaria viene promosso al suo pezzo di riferimento. Fanno eccezione a questa regola il pedone del re ed il pedone dei pedoni. Il pedone di re, una volta promosso, diventa principe. Il principe si muove come un re; se nel corso della partita sono presenti contemporaneamente sia il principe che il re dello stesso schieramento, allora uno dei due deve essere catturato come un pezzo normale prima che l'altro possa subire uno scacco, uno scacco matto o uno stallo per vincere la partita.

Quando un pedone dei pedoni raggiunge la base avversaria, rimane lì e non può essere catturato. Non appena si verifica una situazione in cui l'avversario non può sfuggire alla perdita di un pezzo per l'attacco di un pedone (ad esempio quando un pedone attacca due pezzi contemporaneamente), il pedone giunto all'ultima traversa va a sostituire il pedone che sta attaccando (il quale viene tolto dal gioco). Se quel pedone giunge per la seconda volta sulla base avversaria viene trasferito nella sua casella di partenza (a3 o k8). Alla terza promozione il pedone diventa re avventizio e si muove come un re.

Se nel corso della partita sono presenti contemporaneamente sia il re avventizio che un principe e/o un re dello stesso schieramento, allora due di questi pezzi devono essere catturati come pezzi normali prima che l'ultimo di essi possa subire uno scacco, uno scacco matto o uno stallo per vincere la partita.

L'obiettivo del gioco è dare scacco matto al re avversario oppure mettere l'avversario in una

situazione di stallo.

Nella cittadella avversaria può entrare solo il re, oppure, se il re non è più presente, il principe, oppure, se nemmeno il principe è più presente, il re avventizio. Entrare nella cittadella avversaria significa terminare la partita con un pareggio, a prescindere dalla posizione o dai pezzi in gioco in quel momento. In alternativa, il pezzo che entra nella cittadella, anziché dichiarare la patta, può scambiare la propria posizione con il principe o con il re avventizio, qualora presenti, continuando la partita: questa opzione può essere esercitata una volta sola nel corso della partita. Se un giocatore entra una seconda volta con un suo pezzo (re, principe o re avventizio) nella cittadella avversaria, deve dichiarare la patta (lo scambio dei pezzi può essere effettuato una volta sola).

Il re avventizio è l'unico pezzo che può entrare nella propria cittadella. Finché vi rimane non può essere catturato, impedendone così l'ingresso dell'avversario e la conseguente dichiarazione di patta. Una sola volta durante la partita un re sotto scacco può scambiare la propria posizione con un altro pezzo del proprio schieramento. È possibile muovere in una casella minacciata da un pezzo avversario, se si hanno a disposizione almeno due dei pezzi "reali" (re, principe e re avventizio).

Negli Scacchi di Tamerlano non esistono l'arrocco né la presa en passant. Lasciare l'avversario con il solo re (re scoperto) non consente la vittoria perché il re può ancora entrare nella cittadella avversaria e dichiarare la patta. Non esiste neanche la patta per ripetizione della stessa posizione per tre volte. Il giocatore che inizia la partita è stabilito da un lancio di dado.

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

Per approfondire la conoscenza del gioco
consulta la pagina
www.pergioco.net/scacchi-tamerlano.html.