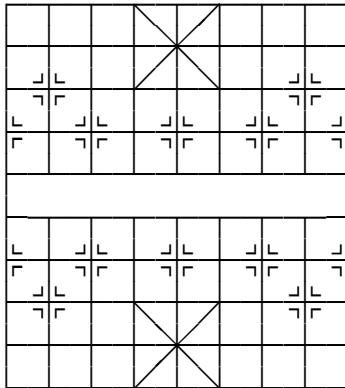




Come si gioca a scacchi cinesi
 A cura della Federazione Italiana XiangQi

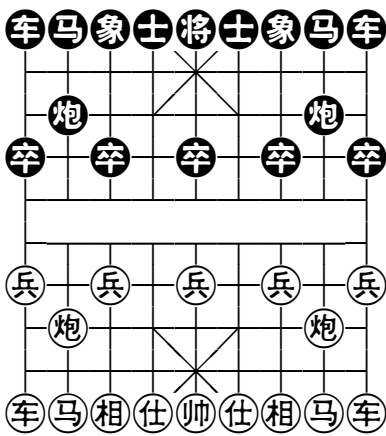
La scacchiera

La scacchiera vuota appare così



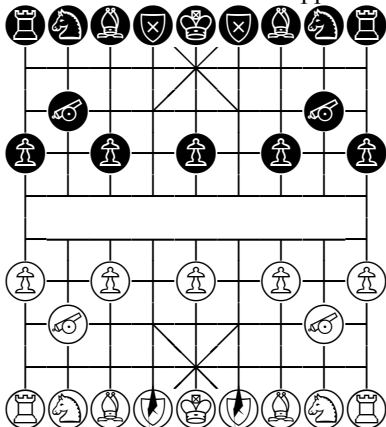
Si gioca sulle intersezioni quindi i punti di gioco sono 90 (9x10).

La scacchiera con i pezzi disposti nella loro posizione iniziale appare invece così:

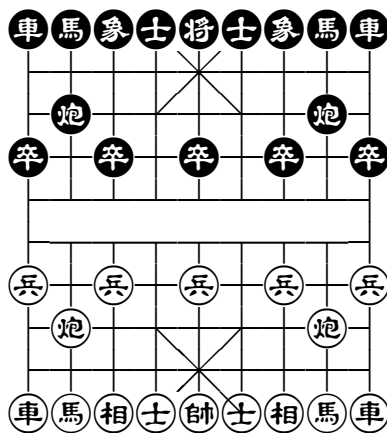
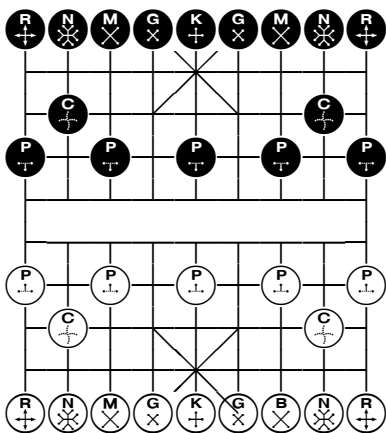
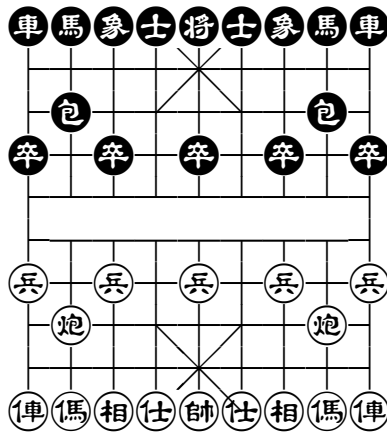
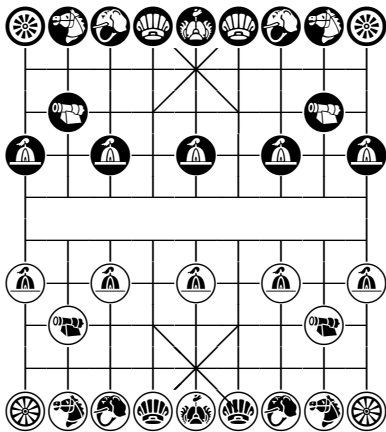


Non preoccupatevi degli ideogrammi: si imparano in un attimo.

La forma *occidentalizzata* appare così:



Vi sono altre forme di rappresentazione dei pezzi sulla scacchiera. Diamo di seguito le piu' comuni:



4. Come sono i pezzi e come muovono?

Ogni lato ha i seguenti pezzi:

- 2 Torri (o carri)
- 2 Cavalli
- 2 Elefanti (o alfieri o ministri)
- 2 Mandarini (o assistenti o consiglieri)
- 1 Re (o generale)
- 2 Cannoni (o bombarde o catapulte)
- 5 Pedoni (o soldati)

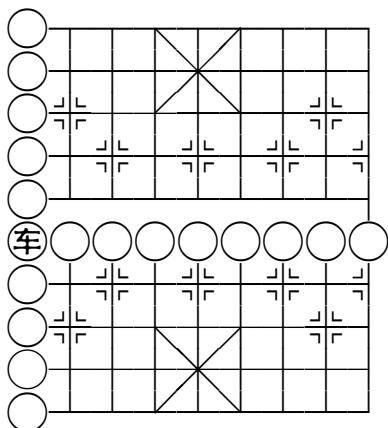
La torre (T)



Muove e cattura esattamente come negli *scacchi internazionali*.

(Spesso la torre rossa e' rappresentata come la torre nera. A volte ha davanti una specie di *uno* che significa *uomo*. Vedi il mandarino). Nella notazione inglese si usa R (Rook) oppure C (Chariot).

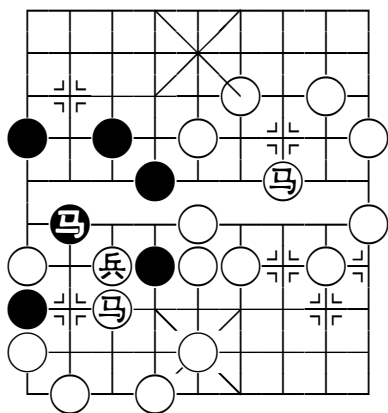
Ecco come muove la torre:



Il cavallo (C)



Muove e cattura esattamente come negli *scacchi internazionali* con un'unica differenza: non puo' saltare. (Spesso il cavallo rosso e' rappresentato come quello nero. A volte ha davanti una specie di *uno* che significa *uomo*. Vedi il mandarino). Nella notazione inglese si usa N (Knight) oppure H (Horse).

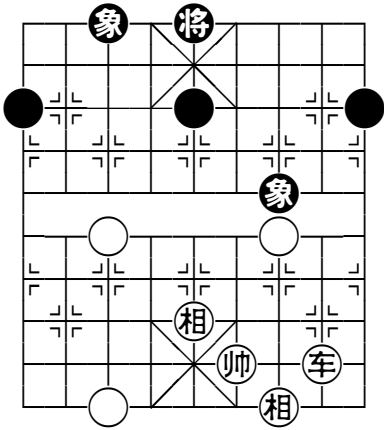


In questo diagramma vediamo le mosse che i due cavalli rossi possono fare. Si noti che il cavallo rosso sulla sinistra non puo' catturare quello nero perche' non puo' saltare il proprio pedone mentre quello nero puo' catturare il cavallo avversario.

L'elefante (E)



Muove e cattura due lati in diagonale (come l'antico alfiere negli *scacchi*). Non puo' attraversare il fiume (Per il fiume vedi sotto). Non puo' saltare. Nella notazione inglese si usa B (Bishop) oppure E (Elephant).

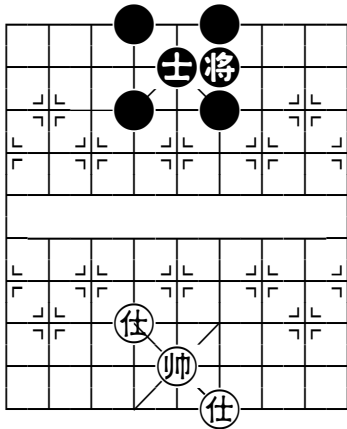


Nel diagramma sopra l'elefante rosso in basso a destra non puo' muovere perche' bloccato dal re e dalla torre

Il mandarino (M)



Muove e cattura di un lato in diagonale (come l'antica donna negli *scacchi*). Non puo' uscire dal palazzo (per il palazzo vedi sotto). Nella notazione inglese si usa G (Guard) oppure A (Assistant).

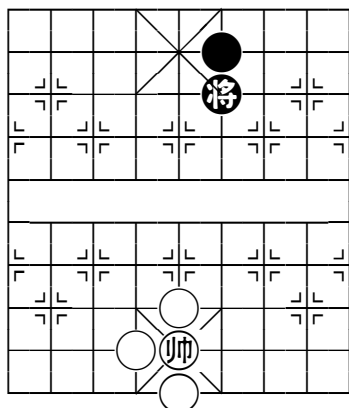


Dal diagramma si puo' vedere che i mandarini rossi sono immobilizzati dal proprio re. Il mandarino nero ha il massimo della liberta'.

Il re (R)



Muove come negli scacchi ma non puo' muovere diagonalmente. Non puo' lasciare il palazzo e non esiste l'arrocco. Nella notazione inglese si usa K (King).

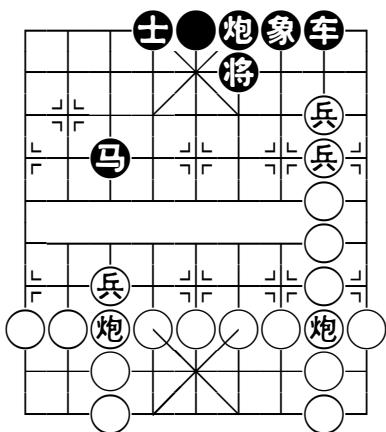


Nel diagramma vediamo le mosse possibili per il re rosso e quelle per il re nero: Si ricorda che i due re non possono vedersi.

La bombardarda (B)



Muove esattamente come la torre. Per catturare però deve saltare sopra un unico pezzo (proprio o avversario). Non può saltare se non cattura. Nella notazione inglese si usa C (Cannon) oppure G (Gunner).

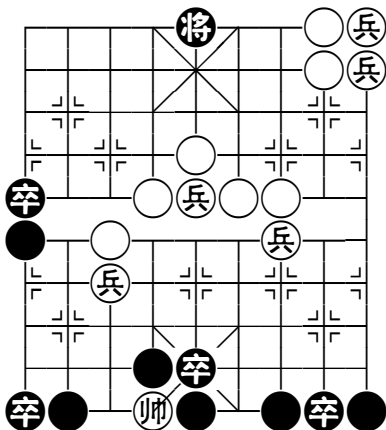


Nel diagramma vediamo che la bombardarda rossa di sinistra può catturare il cavallo avversario ed ha a disposizione 9 mosse. La bombardarda rossa di destra ha a disposizione 10 mosse, non può catturare alcun pezzo ma protegge il proprio pedone rosso in ottava traversa. La bombardarda nera ha solo una mossa possibile ma protegge la propria torre.

Il pedone (P)



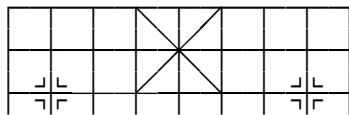
Muove di un passo in avanti. Mai di due come negli *scacchi internazionali*. Cattura come muove (quindi non in diagonale). Attraversato il fiume può muovere e catturare anche di lato (ma non diagonalmente). Non promuove e quando arriva all'ultima traversa può solo muovere lateralmente. Nella notazione inglese si usa P (Pawn).



Dal diagramma si puo' vedere come si muovono i pedoni. Da notare che il nero ha il matto in due mosse.

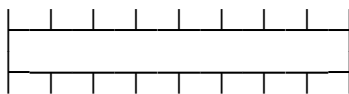
Il Palazzo

E' la griglia 9x9 dove sono confinati il re ed i mandarini.



Il Fiume

Non e' altro che uno spazio vuoto nel mezzo della scacchiera che divide i due campi. Nessun pezzo puo' muovere dentro il fiume quindi non conta come spazio.



Intersezioni

I pezzi muovono tra le intersezioni e non dentro gli spazi come negli *scacchi*.



Colori

Il rosso muove per primo (ma fino al 1982 accadeva il contrario). L'altro colore di solito e' il nero ma a volte e' si usa anche blu o il verde. Spesso gli ideogrammi che rappresentano i pezzi rossi sono diversi da quelli che rappresentano i pezzi della parte opposta.

5. Quali sono le regole del gioco?

L'obiettivo del gioco e' dare scacco matto all'avversario (il re sotto scacco non puo' parare tale scacco). Lo stallo (quando il re non e' sotto scacco ma non puo' muovere e non ha altri pezzi che possono essere mossi) e' considerato matto. Il rosso muove per primo (Ma fino al 1982 accadeva il contrario). E' proibito lo scacco perpetuo (continuare a dare scacco con gli stessi pezzi facendo le stesse mosse). Non si possono dare piu' di tre scacchi continuativamente. Non si puo' minacciare continuamente un pezzo non protetto. Questa regola non vale per il re e per il pedone che possono invece minacciare qualunque pezzo continuamente anche se non protetto. I due re non possono *guardarsi* (ovvero trovarsi sulla stessa colonna senza alcun pezzo tra di loro). La patta si ha quando nessuno ha sufficiente materiale per vincere o per ripetizione di mosse che non riguardino quelle sopra citate.

(Le regole sulla patta e la ripetizione di mosse sono alquanto piu' complesse di quelle qui descritte. Tra l'altro esistono due regolamenti diversi: quello asiatico e quello cinese. Per le competizioni internazionali di solito viene usato il primo. Il presente documento non si prefigge l'obiettivo di dare il regolamento completo delle regole).

6. Qual e' il valore dei pezzi?

Il valore dei pezzi puo' cambiare a seconda della posizione che in quel momento si ha sulla scacchiera. Un'indicazione abbastanza accettata e' la seguente:

Torre	9
Bombarda	4.5 (diminuisce nel finale)
Cavallo	4 (aumenta nel finale)

Elefante 2
Mandarino 2
Pedone 2 (dopo aver attraversato il fiume)
Pedone 1 (prima di aver attraversato il fiume)

(Il valore del pedone varia nel finale a seconda della sua posizione - alta, media, bassa - rispetto al palazzo. Piu' si abbassa piu' diminuisce.)

7. Che notazione viene usata?

Esistono purtroppo numerosi sistemi di notazione. Vediamone alcuni riguardanti la stessa partita.

Yang YunSheng - Lin Ye 0-1

1.C2=5 n8+7 2. N2+3 r9=8 3. R1=2 p3+1 4. R2+4 n2+3 5. P7+1 p3+1 6. R2=7 c2-1 7. C8=7 c2=3 8. R7=2 n3+4 9.N8+9 p7+1 10. R9=8 m3+5 11. G6+5 c8+2 12. R8+8 c3+1 13. P9+1 g4+5 14. N9+8 c3+7 15. N8+6 c8=4 16.R2+5 n7-8 17. R8-8 c3-1 18. P5+1 r1=3 19. C7=9 n8+7 20. P5+1 p5+1 21. N3+5 p5+1 22. C5+2 c4=5 23.N5-3 n7+6 24. R8+5 c3-4 25. R8-2 c3=4 26. C9=5 r3+9 27. G5-6 r3-4 28. C+-1 c5+3 29. M3+5 r3=5 30.G6+5 c4-4 31. P1+1 r5=1 32. G5-6 r1=5 33. G6+5 p1+1 34. M5-3 p1+1

Yang YunSheng - Lin Ye 0-1

1.Bh3e3 Ch10g8; 2.Ch1g3 Ti10h10; 3.Ti1h1 Pc7c6; 4.Th1h5 Cb10c8; 5.Pc4c5 Pc6c5; 6.Th5c5 Bb8b9; 7.Bb3c3 Bb9c9; 8.Tc5h5 Cc8d6; 9.Cb1a3 Pg7g6; 10.Ta1b1 Ec10e8; 11.Md1e2 Bh8h6; 12.Tb1b9 Bc9c8; 13.Pa4a5 Md10e9; 14.Ca3b5 Bc8c1; 15.Cb5d6 Bh6d6; 16.Th5h10 Cg8h10; 17.Tb9b1 Bc1c2; 18.Pe4e5 Ta10c10; 19.Bc3a3 Ch10g8; 20.Pe5e6 Pe7e6; 21.Cg3e4 Pe6e5; 22.Be3e5 Bd6e6; 23.Ce4g3 Cg8f6; 24.Tb1b6 Bc2c6; 25.Tb6b4 Bc6d6; 26.Ba3e3 Tc10c1+; 27.Me2d1 Tc1c5; 28.Be5e4 Be6e3; 29.Eg1e3 Tc5e5; 30.Md1e2 Bd6d10; 31.Pi4i5 Te5a5; 32.Me2d1 Ta5e5; 33.Md1e2 Pa7a6; 34.Ee3g1 Pa6a5;

Yang YunSheng - Lin Ye 0-1

1.炮2=5 马8+7 2.马2+3 卒9=8 3.卒1=2 卒3+1 4.卒2+4 马2+3 5.兵7+1 卒3+1 6.卒2=7 炮2-1 7.炮8=7 炮2=3 8.卒7=2 马3+4 9.马8+9 卒7+1 10.卒9=8 象3+5 11.仕6+5 炮8+2 12.卒8+8 炮3+1 13.兵9+1 士4+5 14.马9+8 炮3+7 15.马8+6 炮8=4 16.卒2+5 马7-8 17.卒8-8 炮3-1 18.兵5+1 卒1=3 19.炮7=9 马8+7 20.兵5+1 卒5+1 21.马3+5 卒5+1 22.炮5+2 炮4=5 23.马5-3 马7+6 24.卒8+5 炮3-4 25.卒8-2 炮3=4 26.炮9=5 卒3+9 27.仕5-6 卒3-4 28.炮+-1 炮5+3 29.相3+5 卒3=5 30.仕6+5 炮4-4 31.兵1+1 卒5=1 32.仕5-6 卒1=5 33.仕6+5 卒1+1 34.相5-3 卒1+1

Yang YunSheng - Lin Ye 0-1

1.炮2=5 马8+7 2.马2+3 卒9=8 3.卒1=2 卒3+1 4.卒2+4 马2+3 5.兵7+1 卒3+1 6.卒2=7 炮2-1 7.炮8=7 炮2=3 8.卒7=2 马3+4 9.马8+9 卒7+1 10.卒9=8 象3+5 11.仕6+5 炮8+2 12.卒8+8 炮3+1 13.兵9+1 士4+5 14.马9+8 炮3+7 15.马8+6 炮8=4 16.卒2+5 马7-8 17.卒8-8 炮3-1 18.兵5+1 卒1=3 19.炮7=9 马8+7 20.兵5+1 卒5+1 21.马3+5 卒5+1 22.炮5+2 炮4=5 23.马5-3 马7+6 24.卒8+5 炮3-4 25.卒8-2 炮3=4 26.炮9=5 卒3+9 27.仕5-6 卒3-4 28.炮+-1 炮5+3 29.相3+5 卒3=5 30.仕6+5 炮4-4 31.兵1+1 卒5=1 32.仕5-6 卒1=5 33.仕6+5 卒1+1 34.相5-3 卒1+1

Yang YunSheng - Lin Ye 0-1

1.炮2=5 马8+7 2.马2+3 卒9=8 3.卒1=2 卒3+1 4.卒2+4 马2+3 5.兵7+1 卒3+1 6.卒2=7 炮2-1 7.炮8=7 炮2=3 8.卒7=2 马3+4 9.马8+9 卒7+1 10.卒9=8 象3+5 11.仕6+5 炮8+2 12.卒8+8 炮3+1 13.兵9+1 士4+5 14.马9+8 炮3+7 15.马8+6 炮8=4 16.卒2+5 马7-8 17.卒8-8 炮3-1 18.兵5+1 卒1=3 19.炮7=9 马8+7 20.兵5+1 卒5+1 21.马3+5 卒5+1 22.炮5+2 炮4=5 23.马5-3 马7+6 24.卒8+5 炮3-4 25.卒8-2 炮3=4 26.炮9=5 卒3+9 27.仕5-6 卒3-4 28.炮+-1 炮5+3 29.相3+5 卒3=5 30.仕6+5 炮4-4 31.兵1+1 卒5=1 32.仕5-6 卒1=5 33.仕6+5 卒1+1 34.相5-3 卒1+1

Il segno = indica che un pezzo si muove in senso orizzontale. Nella notazione cinese tale segno viene espresso col seguente ideogramma 平. Ad esempio la mossa 炮2=5 (B2=5) in notazione cinese sara' 炮2平5.

Un'altra notazione cinese per la stessa mossa e' 炮25. Cio' significa che la bombarda si sposterà dalla seconda colonna (a partire dalla destra del giocatore che muove) in senso orizzontale alla quinta colonna. (Vedi sotto Le coordinate).

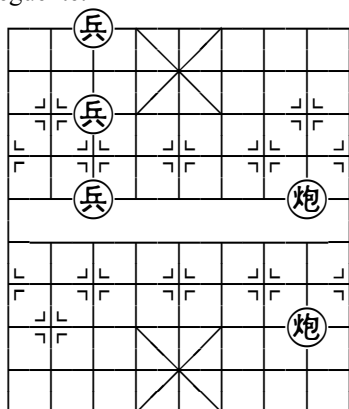
Il segno + indica che un pezzo si muove in avanti. Nella notazione cinese tale segno viene espresso con il seguente ideogramma 进. Ad esempio la mossa 炮2+5 (B2+5) in notazione cinese sara' 炮2进5.

Un'altra notazione cinese per la stessa mossa e' $\text{炮}2_5$. (Notare il trattino sotto il 5). Cio' significa che il pezzo sulla seconda colonna muovera' in avanti di cinque case. Nel caso del cavallo ad esempio $\text{马}2+3$ significa che il cavallo si sposterà in avanti dalla seconda colonna alla terza colonna.

Il segno - indica che un pezzo si muove indietro. Nella notazione cinese tale segno viene espresso con il seguente ideogramma 退. Ad esempio la mossa $\text{炮}2-5$ (B2-5) in notazione cinese sarà $\text{炮}2退5$.

Un'altra notazione cinese per la stessa mossa mette un trattino sopra il 5. Cio' significa che il pezzo sulla seconda colonna arretrera' di cinque case. Nel caso del cavallo ad esempio $\text{马}2-3$ significa che il cavallo si sposterà indietro dalla seconda colonna alla terza colonna.

Se ci fossero due o più pezzi sulla stessa colonna come viene mostrato nel seguente diagramma la notazione sarebbe la seguente:



Il segno + indica il pezzo anteriore rispetto al giocatore che muove. Nella notazione cinese tale segno viene espresso col seguente ideogramma 前. Ad esempio la mossa $\text{炮}+=5$ (B+=5) in notazione cinese sarà 前 $\text{炮}平5$.

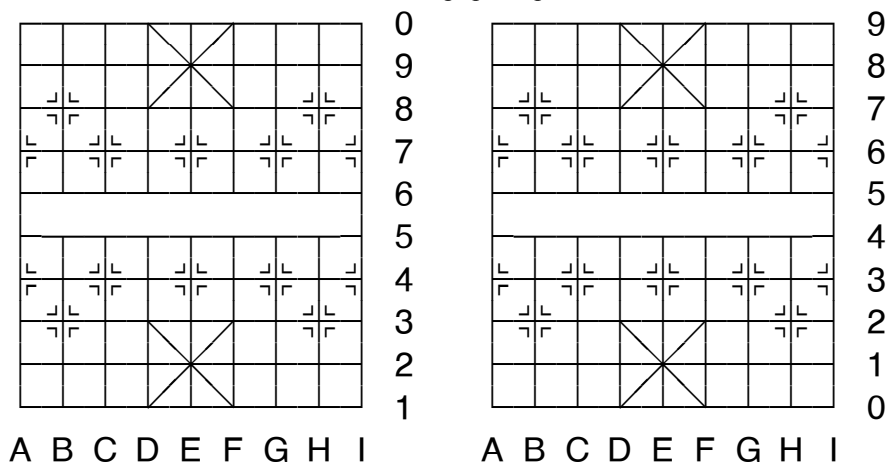
Il segno - indica il pezzo posteriore rispetto al giocatore che muove. Nella notazione cinese tale segno viene espresso col seguente ideogramma 后. Ad esempio la mossa $\text{炮}-=5$ (B-=5) in notazione cinese sarà 后 $\text{炮}平5$.

Il segno = indica il pezzo centrale rispetto al giocatore che muove. Nella notazione cinese tale segno viene espresso col seguente ideogramma 中. Ad esempio la mossa $\text{兵}==6$ (P==6) in notazione cinese sarà 中 $\text{兵}平6$.

Il caso in cui ci siano 4 o 5 pedoni sulla stessa colonna e' più teorico che pratico. In realtà non esiste una notazione standard. Non diamo qui la notazione cinese. In quella occidentale si usano le lettere ABCDE partendo dal pedone anteriore.

Le coordinate

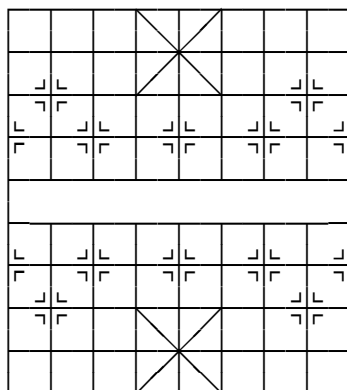
Nella notazione occidentale ci sono due tipi principali di coordinate:



Nella prima scacchiera lo 0 a volte e' sostituito dal 10.

In quella cinese le coordinate sono espresse nel seguente modo:

1 2 3 4 5 6 7 8 9



九八七六五四三二一

(Dove 九八七六五四三二一 sono rispettivamente 9 8 7 6 5 4 3 2 1)

8. Quali sono le principali aperture?

La piu' popolare e' quella della bombarda centrale contro la quale il nero ha diverse difese. Vi e' poi quella dell'elefante, dei pedoni e del cavallo. Esistono comunque numerosissime aperture e difese. Non e' scopo del presente documento elencarle tutte.

9. Quali sono le regole per il gioco ad handicap?

-Vantaggio di una torre.

Il rosso gioca senza la torre sinistra. Il nero non puo' catturare il pedone piu' a sinistra, il cavallo a sinistra e la bombarda a sinistra dell'avversario se non mossi.

-Vantaggio di 2 cavalli

Il rosso gioca senza 2 cavalli.

Non puo' essere catturato il pedone centrale del rosso se non mosso se il pezzo che lo cattura non da' scacco.

-Vantaggio di un cavallo e di una mossa.

Chi da' il vantaggio di un cavallo gioca col nero.

-Vantaggio di un cavallo

-Vantaggio di 4 o piu' mosse.

Chi gioca con 4 o piu' mosse di vantaggio non puo' oltrepassare coi propri pezzi il proprio fiume e puo' portare sulla propria riva del fiume solo i pedoni.

-Vantaggio di 3 mosse.

Nessun pezzo di chi gode di questo vantaggio puo' oltrepassare il fiume.

-Vantaggio di 2 mosse.

10. Come si legge il risultato della partita.

Nel mio libro ho usato la seguente notazione:

Lin Ye - Gao Hua 1-0 campionato nazionale 1979 (107)

Cio' significa, ovviamente, che Lin Ye ha vinto contro Gao Hua al campionato nazionale del 1979.

Il numero tra parentesi (107) si riferisce al numero della partita registrato nel mio database.

Nella notazione cinese si usa la seguente descrizione:

林野 先胜 高华

Tradotto letteralmente sarebbe Lin Ye (林野) gioca per prima (先) e vince (胜) (*contro*) Gao Hua (高华). L'ideogramma per la sconfitta e' (负) mentre quello per la patta e' (和).

Lodi 01/01/2001
Dott. **Agostino Guberti**