




Gli Scacchi dallo Shatranj (700 d.c.) all'epoca moderna, passando per il "ludus scaccorum" europeo (XII sec).

	<i>Shatranj</i>	<i>Ludus scaccorum (XII sec. - con dadi)</i>	<i>Scacchi moderni (metà XV sec.)</i>
	La scacchiera nella versione araba del gioco non ha case suddivise nei due colori a noi noti, cioè chiare e scure.	La scacchiera viene suddivisa in case di colore chiaro e case di colore scuro.	
	L' Elefante (Al-fil) muove in diagonale di due sole case, saltando la prima e atterrando nella seconda.	Diviene Alfiere in Italia, Vescovo (Bishop) nei paesi anglosassoni, Giullare in Francia (le fou). Si muove con un lancio di 3 .	Si muove rapidamente in una direzione diagonale, di quante case desidera ma, a differenza del Shatranj, non può saltare altri pezzi .
	Il Ministro (Firzan) muove in diagonale di una sola casella alla volta.	Diviene Donna nei paesi cattolici o Regina in quelli protestanti. A parte la denominazione, continua ad essere un pezzo debole e lento. Si muove con un lancio di 5 .	Diviene il pezzo più forte della scacchiera, riunendo le caratteristiche dell' Alfiere e della Torre : si muove di quante case vuole in ogni direzione .



Il **Fante (Baidaq)** si muove di una sola casa, sin dalla partenza. Non esiste la presa al varco (en passant).

Il **Carro (Rukh)** si muove con le regole del gioco moderno.

Il **Cavallo (Faras)** si muove con le regole del gioco moderno.

Il **Re (Shah)** si muove con le regole del gioco moderno.

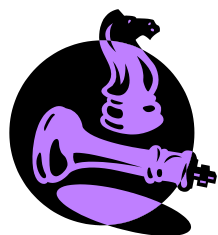
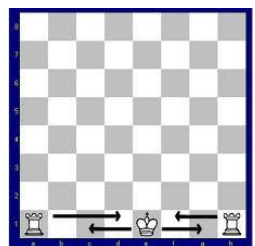
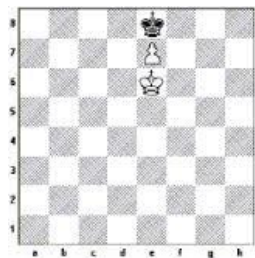
Diviene il **pedone** o, in alcuni paesi cattolici come l'Italia, **la pedona**, per assegnargli un sesso femminile e renderne possibile la promozione a Donna. Si muove con un lancio di **1**.

Assume la denominazione di **Torre**. Si muove con un lancio di **4**.

Si muove con un lancio di **2**.

Si muove con un lancio di **6**.

Può fare **due passi** se parte dalla seconda (o settima, per il Nero) traversa. Invenzione della regola **en-passant**.



Lo **stallo** provoca la vittoria del giocatore che lo ha causato, in alternativa allo **Scacco Matto**.

L'**arrocco** non è consentito.

La **promozione del pedone**.

Lo **Scacco Matto** (**shah mat** = il Re è morto) non è il solo caso di vittoria: si aggiungono lo **Stallo** ma anche la possibilità di prendere tutti i pezzi dell'avversario, lasciandolo con il solo Re, conservando a propria volta almeno un pezzo (oltre al Re, ovviamente).

Lo **stallo** porta ad un risultato di parità o, come si dice, partita **patta**.

Invenzione, tra le altre, della regola dell'arrocco che velocizza di molto il gioco.

La promozione del pedone è possibile solo in un pezzo che non sia la Donna, se ce n'è ancora una nel partito che promuove.

Solo lo Scacco Matto consente la vittoria.

Fonti: "Il gioco immortale", Shenk, Mondadori, 2008

"Natura simbolica del gioco degli Scacchi", Leoncini, 2010