

Quando un pezzo è mosso i pezzi più vicini sia sulle colonne che sulle traverse subiscono l'effetto magnetico. I pezzi con la stessa carica vengono respinti vice versa vengono attratti.

Non c'è la regola *en-passant*.

L'arrocco è un movimento di Torre.

Il pedone bianco in prima e seconda traversa e il pedone nero in settima e ottava traversa possono muoversi di due caselle anche se sono state mosse in precedenza.

### Scacchi atomici

In questa variante quando si cattura un pezzo avversario avvengono una serie di esplosioni nelle

caselle adiacenti. Il pezzo catturato viene tolto dalla scacchiera e tutti i pezzi sulle caselle adiacenti vengono catturati (compreso il pezzo catturante). Fanno eccezione i pedoni che non subiscono l'effetto, ma possono provocarlo.

### Scacchi circe progressivi

(*P. Montréal e Joseph Boyer 1968*)

Gli scacchi Circe Progressivi derivano dagli Scacchi Progressivi, come in questi ultimi viene usata la cadenza progressiva, vengono però giocati utilizzando i pezzi Circe. Questi pezzi hanno il potere, se catturati, di rinascere nella loro casa di origine, se questa è libera.



### Il fogliaccio degli astratti

una rivista ludica gratuita  
scaricabile dal sito  
[www.tavolando.net](http://www.tavolando.net)  
[info@tavolando.net](mailto:info@tavolando.net)

Tavolando.net e Il fogliaccio degli astratti  
presentano.

## Scacchi eterodossi.

*Una breve raccolta di varianti scacchistiche*



GLI SCACCHI sono tra i giochi più conosciuti al mondo, vengono associati ai grandi giocatori russi e alla mitica sfida tra Fischer e Spasskij. Anche nella più piccola libreria troverete almeno un testo che vi spiega i principi fondamentali del gioco.

Attraverso i secoli le regole degli scacchi hanno subito notevoli cambiamenti che continuano anche ai giorni nostri.

In queste pagine troverete alcuni regolamenti per giocare con le varianti scacchistiche (scacchi eterodossi) utilizzando i classici sedici pezzi e la scacchiera, i più curiosi potranno andare alla ricerca anche delle varianti con pezzi eterodossi e tavolieri di varia forma.

*Per i regolamenti esposti restano valide tutte le regole degli scacchi FIDE tranne per quanto qui di seguito previsto*

### Scacchi estinzione

(*R. Wayne Schmittberger - 1985*)

In questa variante bisogna stare molto attenti a non rimanere senza un tipo di pezzi.

Infatti si perde se vengono catturati tutti i cavalli oppure tutti gli alfiere oppure tutte le torri oppure tutti i pedoni oppure la regina con il Re.

### Scacchi alice

(*V. R. Parton - 1953*)

Se una scacchiera vi sembra troppo piccola allora con questa variante giocherete su ben due scacchiere. All'inizio del gioco tutti i pezzi sono distribuiti su una scacchiera, ogni volta che un pezzo muove cambia scacchiera. Si effettua una mossa regolare e legale

sulla scacchiera in cui il pezzo si trova, ma appena completato il movimento viene trasferito sull'altra scacchiera. Una mossa è quindi impossibile se sull'altra scacchiera la casa in cui il pezzo si deve recare è occupata.

Si possono catturare solo pezzi avversari che si trovino nella stessa scacchiera del pezzo catturante.

Una mossa di Re, per essere giocabile, deve essere legale su entrambe le scacchiere.

### Vinci perdi

Il gioco sovverte completamente la filosofia degli scacchi. La cattura è obbligatoria, lo scopo del gioco non è più dar scacco al re avversario, ma farsi catturare tutti i pezzi. Viene abolita la regola dello scacco, se un giocatore perde il proprio re non ha perso la partita. È ammessa la promozione a re, l'arrocco è stato abolito.

### Scacchi Quadriglia

Con questa variante potrete giocare gli scacchi in coppia con un vostro amico, fondamentale utilizzare un orologio da torneo. Si gioca su due scacchiere, un giocatore della coppia avrà il bianco su una scacchiera l'altro avrà il nero sulla seconda.

Il gioco si svolge come gli scacchi classici, con la differenza che i pezzi catturati vanno nella riserva del compagno e possono essere utilizzati da questo. Al posto

di muovere un pezzo si può paracadutare un pezzo dalla propria riserva sulla scacchiera. Il pezzo può essere posizionato su qualsiasi casella libera, il pedone non potrà essere messo sulla prima ed ultima traversa.

Importante utilizzare un orologio da torneo in modo un giocatore non aspetti a tempo indeterminato un pezzo fornito dal suo compagno.



### Scacchi marsigliesi

(J. Rossow -1922)

Fino ad ora abbiamo visto varianti in cui si muove solamente un pezzo a turno, negli scacchi marsigliesi i giocatori muoveranno due pezzi alla volta. L'eccezione è alla prima mossa in cui il bianco muoverà un solo pezzo.

Nel proprio turno si può muovere lo stesso pezzo due volte o due pezzi differenti. Il pezzo mosso può tornare nella casella di partenza, si possono eseguire due catture. Lo scacco può avvenire alla prima mossa, in questo caso si rinuncia alla seconda. Il re non può occupare una casa controllata dall'avversario alla prima mossa.

La presa *en passant* è possibile solo quando il pedone avversario sia stato spinto di due passi in un sol tratto alla seconda mossa della serie.

La cattura deve essere fatta con la prima mossa della serie successiva, pena la decadenza del diritto.

### Scacchi progressivi

In queste varianti il numero di pezzi da poter muovere cresce di mossa in mossa. Alla prima mossa il bianco muove un pezzo, a sua volta il nero due poi il bianco tre suoi pezzi e così via.

*Progressivi italiani*

(R. Salvadori - inizio anni '70)

In questa variante si è obbligati a giocare sempre l'intera serie di mosse e quindi il divieto di dare scacco prima della conclusione della serie stessa. In questo modo si producono combinazioni altamente spettacolari di matto per impossibilità di contro scacco e stallo per impossibilità di scacco.

*Progressivi Inglesi (anni '70)*

Nel corso della serie, prima di muovere una seconda volta un determinato pezzo, devono essere stati mossi tutti gli altri pezzi non bloccati disponibili. Se si dà scacco si deve interrompere la serie.

*Progressivi scozzesi*

Lo scacco può essere dato con qualsiasi mossa di una serie, tuttavia lo scacco interrompe la serie e ogni altra eventuale mossa successiva è persa.

*Progressivi scozzesi moderni*

(Bruce Trone - 1970)

La serie si interrompe se si muove un proprio pezzo in una casa attaccata dall'avversario. La serie si interrompe anche se si dà scacco all'avversario.

---

**Leggete**

***Il fogliaccio degli astratti***  
**rivista ludica**

---

**Scacchi magnetici**

(J. P. Neto - C. Chaunier 1996)

La fisica entra anche nel gioco dei Re, per la precisione l'effetto magnetico, pezzi amici si respingono, pezzi avversari si attraggono.

La variante non prevede lo scacco al re e lo scacco matto, il giocatore che cattura il re avversario vince. Ogni pezzo ha una carica magnetica eccetto i due re i quali hanno carica neutrale. I pezzi neri hanno carica negativa, i bianchi positiva.