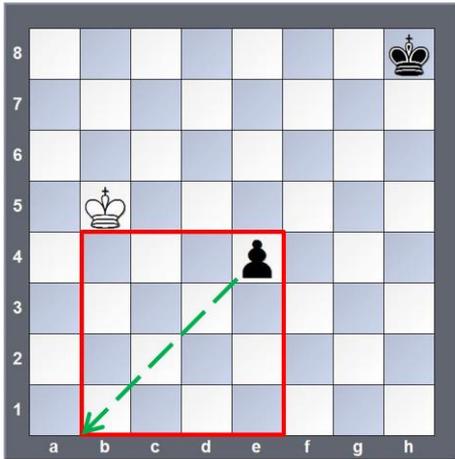
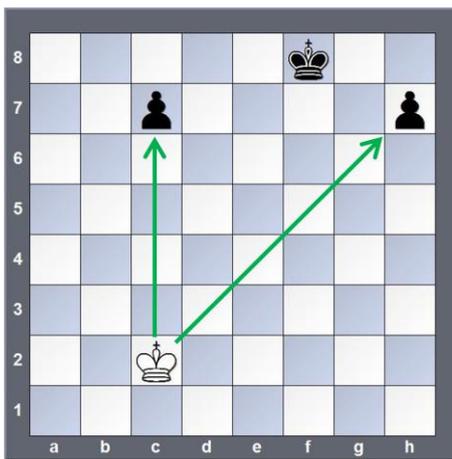


SCHEDA n.1

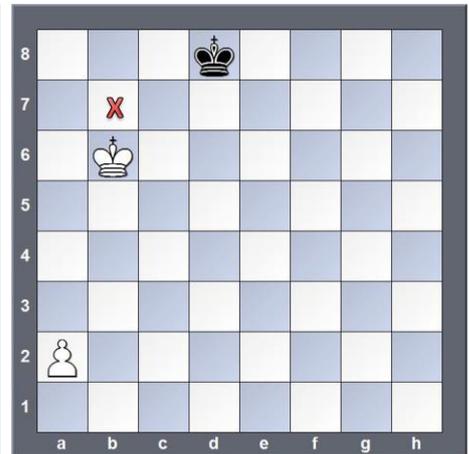
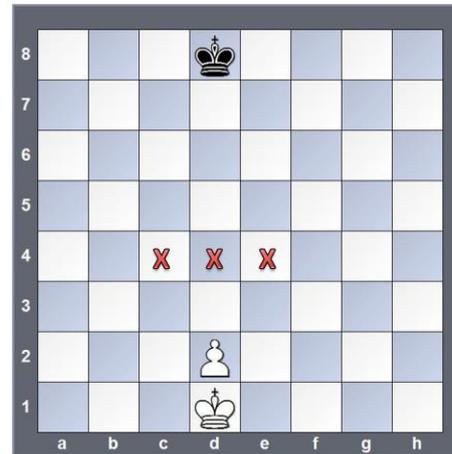
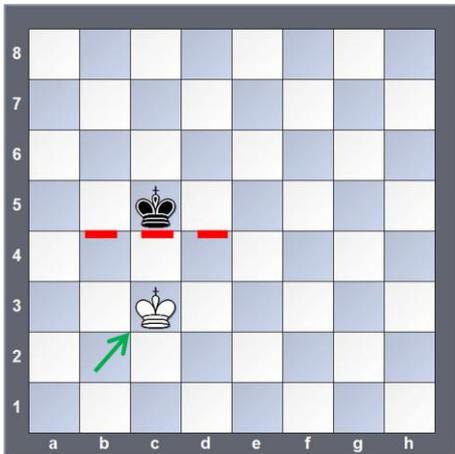
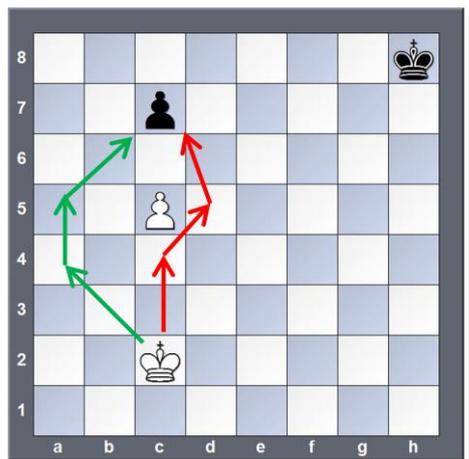
ARGOMENTI: Regola del QUADRATO, Geometria non Euclidea, Opposizione, Case Critiche, Re+p vs Re per promozione del pedone, Matto elementare Re+D, STALLO



Se il Re è all'interno del **quadrato** cattura il p

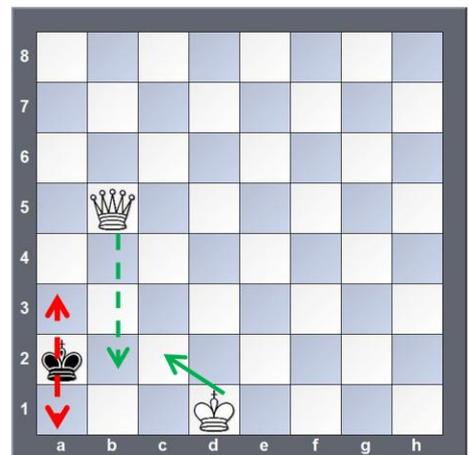
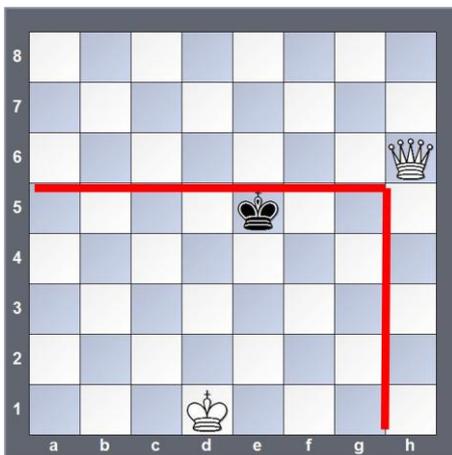
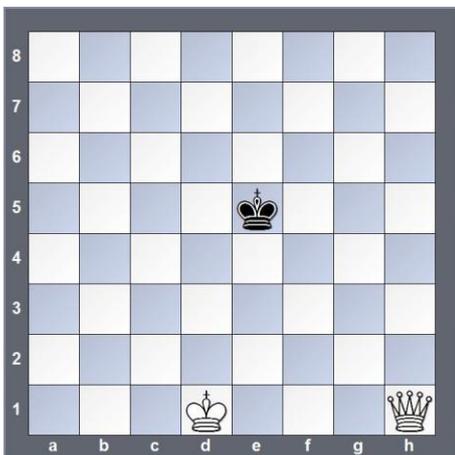


Esempi di **equidistanza** : indipendentemente da geometria e presenza di ostacoli



Opposizione: limitazione dello spazio di manovra del Re avversario, creando una barriera virtuale. Nel diagramma, il Re, muovendo in -c3, conquista l'opposizione; il Re avversario può soltanto muovere lateralmente o indietreggiare. L'opposizione è caratterizzata da una distanza di un numero di case dispari fra i Re; può essere vicina (3 case) o lontana (5 case)

Case Critiche dei pedoni ; pedone in d2 → c4,d4,e4 ; le CC sono solidali con il movimento di avanzamento del pedone: es: p in d3 → c5,d5,e5
I pedoni di 'torre' nelle colonne a ed h hanno una unica CC: rispettivamente in b7 e g7.
L'occupazione del Re B di una delle possibili CC durante l'avanzamento del pedone, è condizione necessaria per la promozione del p; viceversa l'occupazione da parte del Re N, che arretrerà lungo la linea di avanzamento del p avversario, è condizione sufficiente per arrivare allo stallo e quindi alla patta.
La promozione si ottiene con l'occupazione delle CC e con l'opposizione.



Matto di Re + D: 1) Decidere dove portare il Re N: di solito vicino al ReB che deve comunque intervenire per dare lo scacco matto; 2) Costruire barriere sempre più limitanti muovendo opportunamente la D; 3) Confinamento su colonna (o traversa) laterale; 4) Lasciare case di fuga al Re N per evitare lo **STALLO**: Re N non sotto scacco, ma impossibilitato a muoversi perché subirebbe scacco. 5) Avvicinare il Re e, conquistare l'opposizione, 6) Muovere opportunamente la Donna per infliggere lo scacco matto