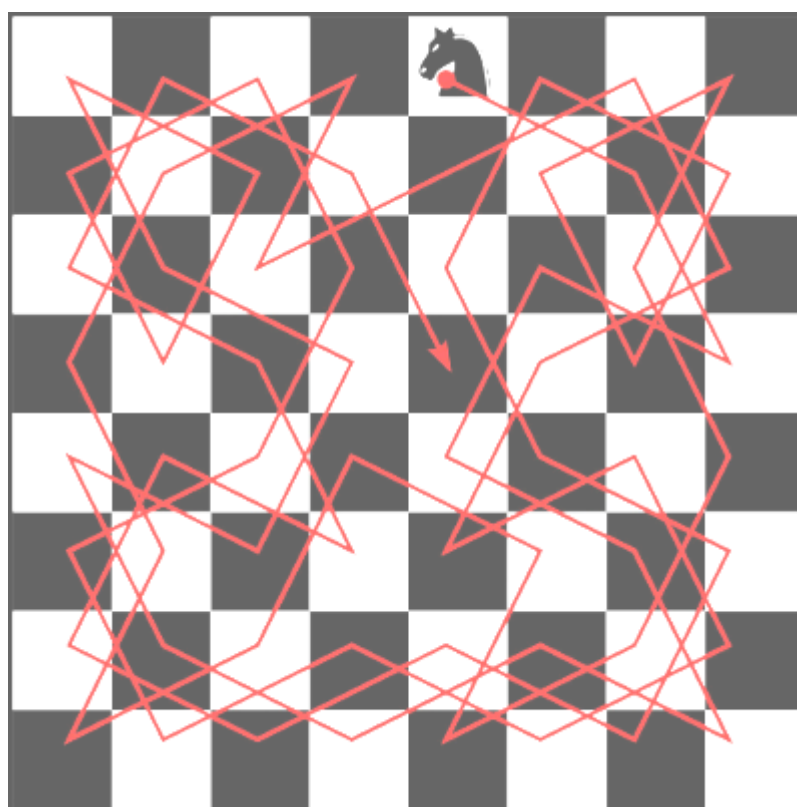


Le Figure “non rettilinee”

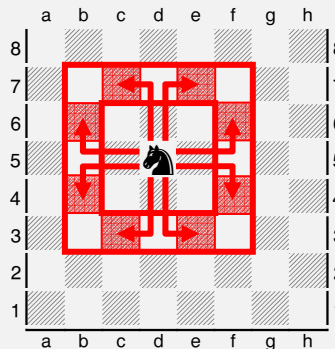


Con il Cavallo è possibile seguire un tragitto che lo porta a occupare tutte le case della scacchiera passando una e una sola volta su ogni casella.

Le Figure “non rettilinee” (Cavallo e Re):

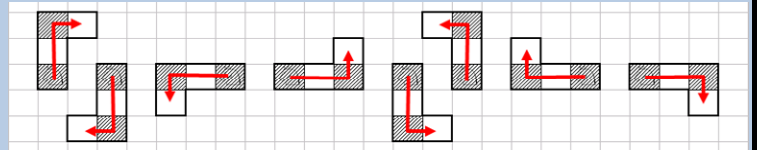
- controllano al massimo 8 caselle situate alla stessa distanza attorno alla Figura;
- possono muoversi in **avanti** o **indietro** come la Figure rettilinee;
- non possono spostarsi su una casa occupata da un altro Pezzo dello stesso colore;
- possono spostarsi su una casa occupata da un Pezzo avversario. In questo caso la Figura cattura il Pezzo rivale che viene tolto dalla scacchiera;
- Il Re non può spostarsi su una casa controllata dai Pezzi avversari.

Teoria:



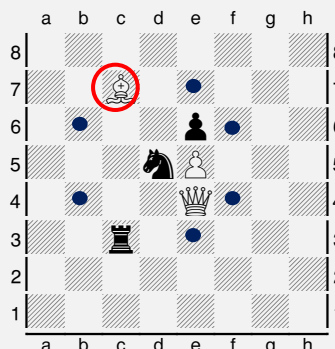
Il **Cavallo** si sposta nelle case che può raggiungere facendo due passi verticali o orizzontali e un passo a sinistra o a destra.

Il movimento del Cavallo è simile a una “L”.



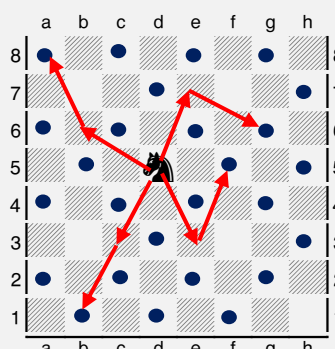
Ad ogni mossa cambia il colore della casa sulla quale si trova.

Il Cavallo si muove a salti ed è l'unica Figura che può scavalcare altri Pezzi, siano essi del proprio campo o del campo avversario.



Nel diagramma a lato il Cavallo nero in d5:

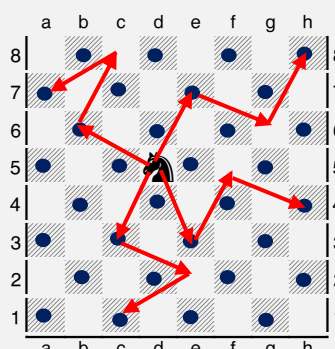
- può spostarsi sulle case libere **e7, e3, b6, b4, f6, f4** (punti blu);
- può catturare l'Alfiere in **c7** oppure la Torre in **h4** (cerchi rossi);
- non può spostarsi sulla casa **c3** perché occupata da un proprio Pezzo.



Il Cavallo si sposta più lentamente:

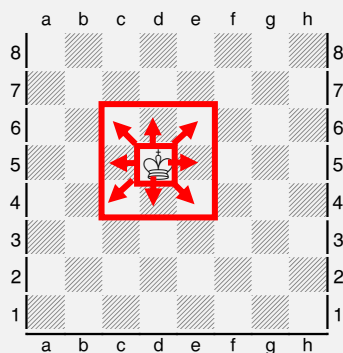
- se si trova sul bordo della scacchiera necessita per raggiungere il lato opposto almeno 4 mosse, mentre le Figure lineari sono in grado di coprire lo stesso tragitto in solo una o due mosse.
- se si trova però al centro della scacchiera riesce, grazie al suo particolare modo di procedere, a raggiungere e/o controllare facilmente tutte le caselle in meno di tre mosse (vedi punti blu nei diagrammi a lato).

Caselle raggiungibili in due mosse.



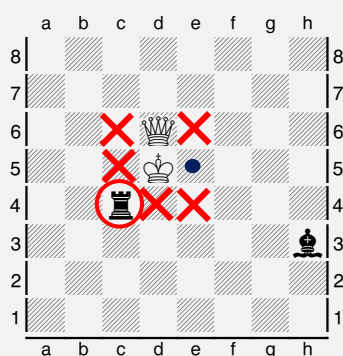
Caselle raggiungibili in tre mosse.

Le Figure “non rettilinee”



Il **Re** può spostarsi su qualsiasi casa vicina a quella sulla quale si trova.

Il Re non può tuttavia spostarsi sulle case sorvegliate dall'avversario o occupate dai propri Pezzi.



Nel diagramma a lato il Re in d5:

- può spostarsi unicamente sulla casella **e4** (punto blu);
- può catturare la Torre in **c4** (cerchio rosso);
- non può spostarsi sulla casa **d6** perché occupata da un proprio Pezzo;
- non può spostarsi sulla casa **d4**, **e4**, **c5**, **c6** o **e6** (croci rosse) perché sorvegliate da Pezzi avversari.