L'Arrocco

Cenni storici

L'**Arrocco** è una mossa relativamente recente che ha subito nel medioevo varie fasi evolutive.

Nel 1200, per accelerare il percorso del Re dal centro verso l'angolo, si è introdotto la regola che il monarca potesse scavalcare alla sua prima mossa una propria Figura situata su una casa adiacente. Presto si è dimostrato favorevole sviluppare dapprima il Cavallo e l'Alfiere e in seguito spostare la Torre vicino al Re in modo che questi la potesse scavalcare alla mossa successiva.

Tra il 1550 e il 1600 si decise infine di unire in una sola mossa lo spostamento della Torre e il salto del Re.

L'arrocco

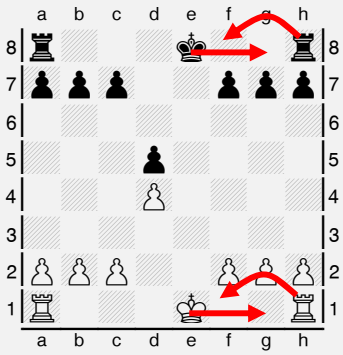
Un'unica volta in ogni partita, i giocatori hanno la possibilità di eseguire, a certe condizioni, un doppio spostamento di pezzi: l'arrocco.

In funzione del lato in cui viene effettuato l'arrocco si distinguono due tipi di arrocco:

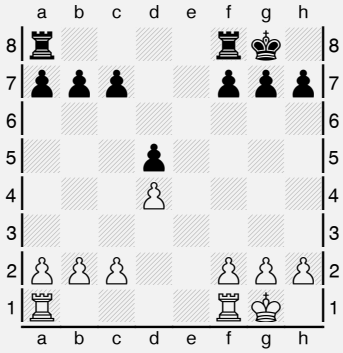
- **l'arrocco corto**, si effettua sull'ala di Re e
- **l'arrocco lungo**, si effettua sull'ala di Donna.

Teoria:

Prima



Dopo



L'arrocco corto

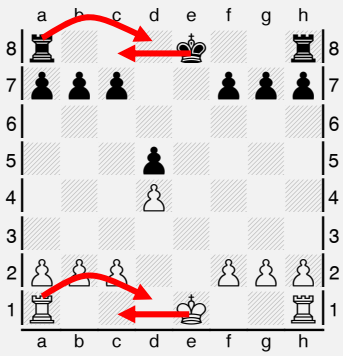
Procedura:

- il Re si muove di due case in direzione della Torre (dalla colonna "**e**" alla colonna "**g**"),
- poi la Torre scavalca il Re e prende posizione nella casa immediatamente adiacente allo stesso (dalla colonna "**h**" alla colonna "**f**").

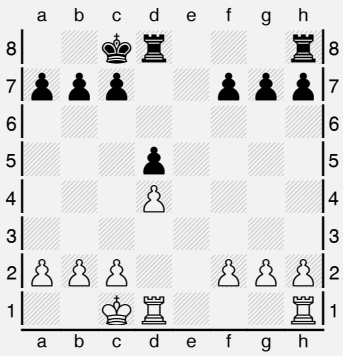
Attenzione:

Nelle partite è importante rispettare esattamente la procedura indicata e spostare prima il Re e poi la Torre. Chi sposta prima la Torre non può più toccare il Re e arroccare!

Prima



Dopo



L'arrocco lungo

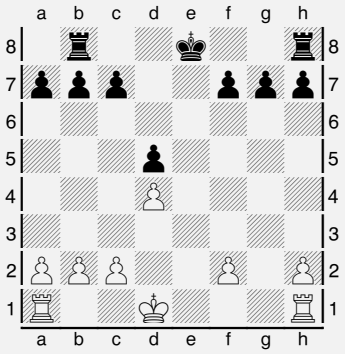
Procedura:

- Il Re si muove di due case in direzione della Torre (dalla colonna "**e**" alla colonna "**c**"),
- poi la Torre scavalca il Re e prende posizione nella casa immediatamente adiacente allo stesso (dalla colonna "**a**" alla colonna "**d**").

Attenzione:

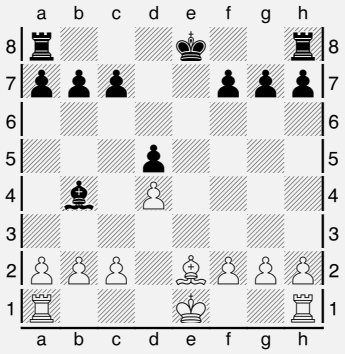
Nelle partite è importante rispettare esattamente la procedura indicata e spostare prima il Re e poi la Torre. Chi sposta prima la Torre non può più toccare il Re e arroccare!

L'arrocco è possibile solo se:



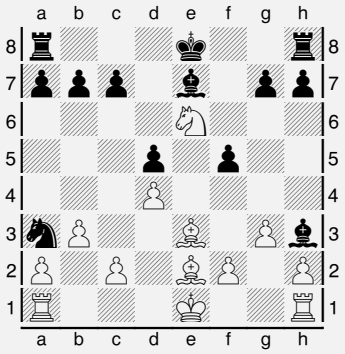
1. Re e Torre non sono già stati mossi

Nel diagramma a lato il Bianco non può arroccare perché ha già mosso il Re, mentre il Nero può solo arroccare corto perché ha già mosso la **Ta8**.



2. Il Re al momento dell'arrocco non è attaccato da Pezzi avversari

Nel diagramma a lato il Bianco non può arroccare perché il suo Re è attaccato dall'Alfiere nero in b4, mentre il Nero può effettuare ambedue gli arrocchi.



3. Il Re non attraversa o giunge su case controllate da pezzi avversari.

Nel diagramma a lato il Bianco può arroccare lungo perché la casa b1 controllata dal Cavallo nero non verrebbe attraversata dal Re, mentre non può arroccare corto perché la casa f1 è controllata dall'Alfiere nero in h3.

Il Nero non può arroccare perché le case d8 e f8 sono controllate dal Cavallo bianco in e6.

4. Non ci sono pezzi tra Re e Torre.

Nel diagramma a lato il Bianco non può arroccare lungo perché il Cavallo bianco si trova tra il Re e la Torre, mentre il Nero non può arroccare lungo perché l'Alfiere bianco in c8 si trova tra il Re e la Torre.