

i movimenti dei pezzi: il cavallo



Il cavallo è la figura che si muove nel modo più complicato. **Il cavallo si muove (e cattura le figure avversarie) in ogni direzione lungo la diagonale di un rettangolo con i lati di 2 e 3 caselle, cioè da una casa angolare di tale rettangolo a quella opposta** (vedi [diagramma 1](#)).

Si può dare un'altra definizione del movimento del cavallo: il cavallo scavalca una casa lungo una colonna o una traversa e poi fa un passo di lato, sulla casa più vicina di colore contrario. In altre parole il salto di cavallo somiglia a una mezza T tagliata lungo il proprio asse di simmetria. Ad ogni mossa il cavallo si muove su una casa di colore diverso da quello della casa di partenza.

Il cavallo è l'unica figura che salta le altre figure (sia amiche che avversarie). Per esempio nella posizione di partenza (vedi [diagramma 8](#)) tutti e quattro i cavalli possono saltare in una delle due case contrassegnate, nonostante siano circondati da altre figure. Nel [diagramma 6](#) il cavallo nero può andare in una delle sei case libere (d5, d7, e8, h7, h5, g4) oppure catturare la donna bianca in e4 e prenderne il posto; non gli è invece possibile andare in g8 perché tale casa è occupata da una figura del proprio stesso colore.

Il cavallo ha inoltre un'altra caratteristica degna di nota: le sue possibilità di movimento aumentano quanto più esso è vicino al centro. Un cavallo posto nell'angolo ha a disposizione solo due mosse ([diagramma 1](#)), da una casella adiacente all'angolo ne ha tre ([diagramma 2](#)), nella successiva casa del bordo quattro ([diagramma 3](#)); se lo si sposta verso il centro il numero delle case alla sua portata diventa sei ([diagramma 4](#)), fino ad arrivare a otto nel centro o nelle case ad esso adiacenti ([diagramma 5](#)).

Un'altra caratteristica interessante viene illustrata nel [diagramma 7](#): per andare da una casa ad un'altra (ad esempio da b1 a g8) il cavallo può scegliere tra più percorsi di uguale lunghezza.

Infine, c'è un interessante problema matematico: trovare il modo in cui un cavallo può toccare una e una sola volta tutte le case della scacchiera. È stato dimostrato che il cavallo ha più di 30 milioni di tali percorsi. Uno di essi è mostrato nel [diagramma 9](#). Provate a trovarne un altro!

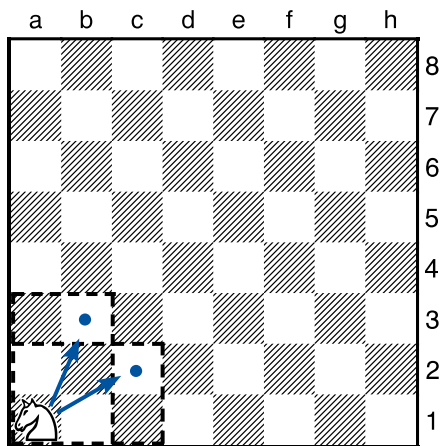


diagramma 1

Il cavallo può muovere nelle seguenti case:
b3, c2.

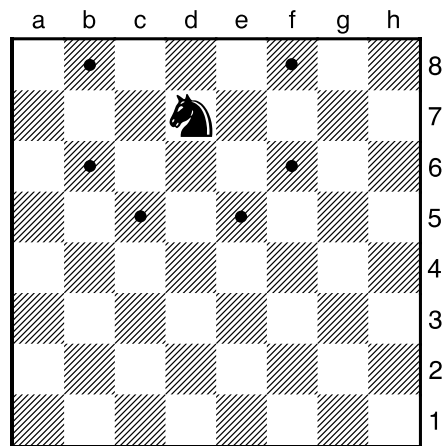


diagramma 4

Il cavallo può muovere nelle seguenti case:
b6, b8 c5, e5, f6, f8.

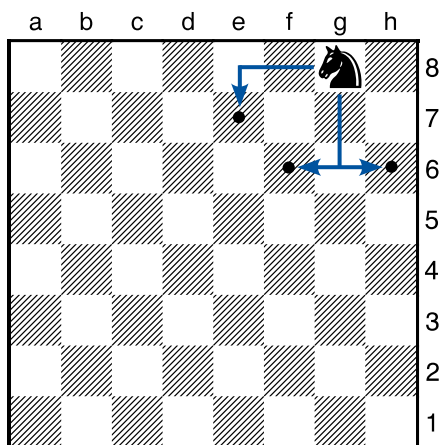


diagramma 2

Il cavallo può muovere nelle seguenti case:
e7, f6, h6.

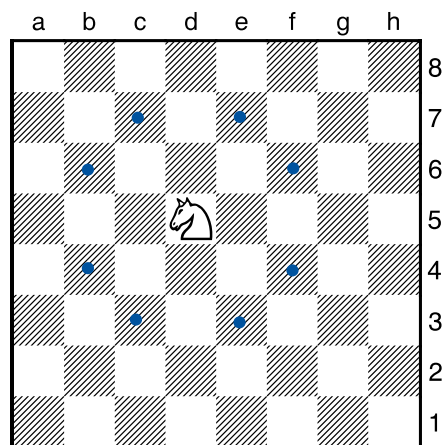


diagramma 5

Il cavallo può muovere nelle seguenti case:
b4, b6, c3, c7, e3, e7, f4, f6.

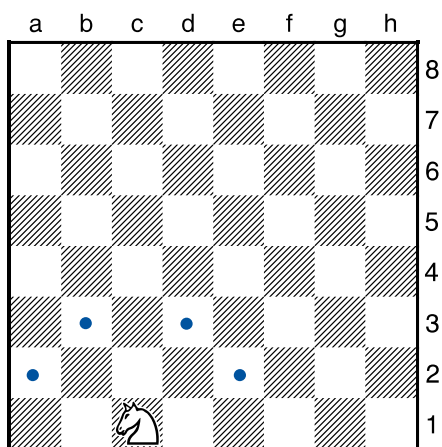


diagramma 3

Il cavallo può muovere nelle seguenti case:
a2, b3, d3, e2.

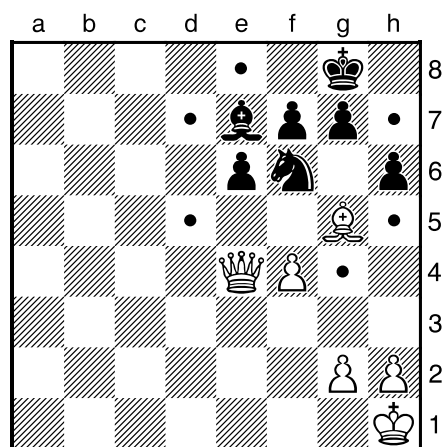


diagramma 6

Il cavallo può muovere nelle seguenti case:
d5, d7, e4 (catturando la donna), e8, g4, h5, h7.

	a	b	c	d	e	f	g	h	
8								44	
7				3					
6						3			
5			2						
4				2					
3		1							
2				1					
1		♞							

diagramma 7

Il cavallo ha due percorsi per andare da b1 a g8:
c3-d5-e7-g8 oppure d2-e4-f6-g8.

	a	b	c	d	e	f	g	h	
8	54	21	34	9	58	19	32	7	
7	35	10	55	20	33	8	57	18	
6	22	53	64	59	56	45	6	31	
5	11	36	49	46	63	60	17	44	
4	50	23	52	61	40	47	30	5	
3	37	12	25	48	27	62	43	16	
2	24	51	2	39	14	41	4	29	
1	♞	38	13	26	3	28	15	42	

diagramma 9

Uno dei 30 milioni di percorsi che può percorrere il cavallo per toccare una e una sola volta tutte le case della scacchiera.

	a	b	c	d	e	f	g	h	
8	♜	♞	♝	♚	♛	♞	♜	♜	
7	♙	♙	♙	♙	♙	♙	♙	♙	
6	•		•			*		*	
5									
4									
3		•		•		*		*	
2	♙	♙	♙	♙	♙	♙	♙	♙	
1	♜	♞	♝	♚	♛	♞	♜	♜	

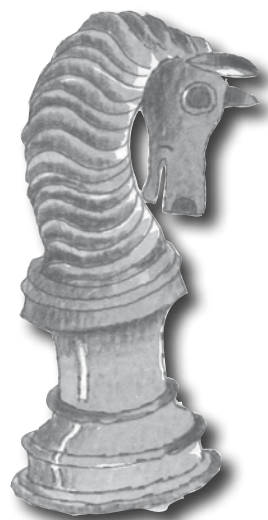
diagramma 8

Il cavallo bianco b1 può muovere nelle seguenti case:
a3, c3.

Il cavallo bianco g1 può muovere nelle seguenti case:
f3, h3.

Il cavallo nero b8 può muovere nelle seguenti case:
a6, c6.

Il cavallo nero g8 può muovere nelle seguenti case:
f6, h6.



1. Senza guardare la scacchiera dire di che colore sono le case g7, b3, f2, e6, h4, c7, a4, d3, a7, c1.
2. Dopo aver piazzato un cavallo in a8 su una scacchiera vuota, trovare per esso un percorso che tocchi tutte le case della scacchiera una e una sola volta.
3. Risolvere il seguente problema senza guardare la scacchiera: il re bianco è in g5, il cavallo nero in h8. In quale casa deve muovere il re per intrappolare il cavallo nell'angolo? Coloro che trovano difficile il problema possono risolverlo guardando la scacchiera.
4. Trovare e scrivere (possibilmente senza guardare la scacchiera) il percorso più breve per un cavallo per andare da g1 a f8, da d5 a f7, da d2 a h6, da a3 a a2. Controllare le risposte alla scacchiera.
5. Sistemare sulla scacchiera la seguente posizione: cavallo bianco in g1, cavallo nero in e8, pedoni di un colore qualsiasi nelle case f2, f3, f4, f5, f6, f7. Ad ogni mossa i cavalli devono saltare dall'altra parte del «muro» f2-f7. Il cavallo che muove per primo cattura quello avversario. In quale casa?



UN'OPINIONE AUTOREVOLE

«Non ho meno pietà di una persona che non conosce gli scacchi di quanta ne abbia per una che non conosce l'amore. Come nell'amore, o nella musica, negli scacchi si nasconde una forza che dà piacere alla gente.»

Siegbert Tarrasch
Grande Maestro

«Una partita a scacchi rappresenta la lotta tra due schieramenti e quindi vi si possono trasferire tutte le leggi che sono generalmente caratteristiche di una lotta tra due avversari.»

Max Euwe
V Campione del mondo