



# ChessBall

Gli scacchi come non li avete mai giocati...

© Roberto Grassi, 2008

# Chess Ball v.1.0

Roberto Grassi—2008

[www.robetograssi.net](http://www.robetograssi.net)

## Occorrente

- 1 Scacchiera 8x8 con i pezzi degli scacchi
- 3 Dadi a 6 facce
- 1 semisfera o 1 sfera che rappresenta la palla (potete anche accartocciare un piccolo foglietto)

## Scopo del gioco

Segnare più goal dell'avversario, dopo 50 turni di gioco, divisi in due tempi da 25 turni.

Un turno consiste in una sequenza di tre mosse alternate tra il giocatore che muove i pezzi bianchi e di quello che muove i pezzi neri.

Le mosse legali sono le seguenti:

- Muovere un singolo pezzo (con o senza pallone)
- Muovere il solo pallone (solo se è il pezzo ne era in possesso quando è iniziata la mossa)
- Operare una sostituzione



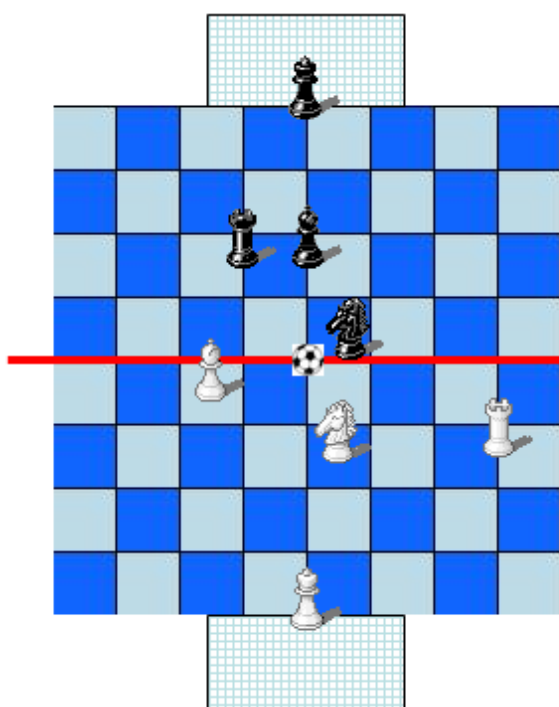
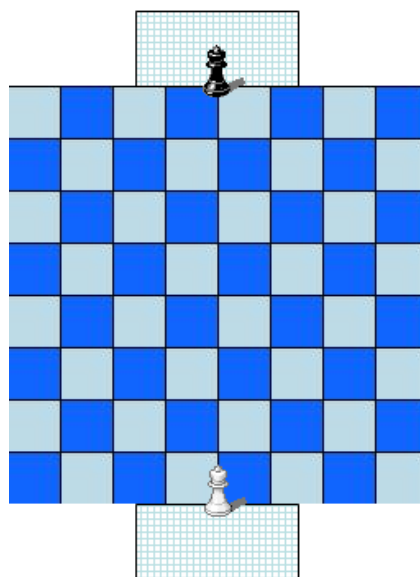
# Chess Ball v.1.0

Roberto Grassi—2008

[www.robortograssi.net](http://www.robortograssi.net)

## Preparazione

Localizzare le porte al centro della scacchiera, sui bordi inferiore e superiore, dalla metà della terza casella alla metà della sesta casella. Il Re sarà il portiere e dovrà posizionarsi al centro ideale della porta, come si vede dalla figura a destra.



All'inizio del gioco, ma anche ogni volta che viene segnato un goal, i due giocatori avranno a disposizione un Alfiere, un Cavallo ed una Torre. Questi pezzi potranno essere sostituiti in seguito (vedi il paragrafo sulle sostituzioni).

Chi deve battere il calcio d'inizio, o di ripresa, del gioco, dovrà posizionare almeno un pezzo vicino alla palla. I due pezzi restanti dovranno essere posizionati in caselle scelte dai giocatori, ma nelle relative metà campo di appartenenza, come si vede dall'esempio a sinistra.

# Chess Ball v.1.0

Roberto Grassi—2008

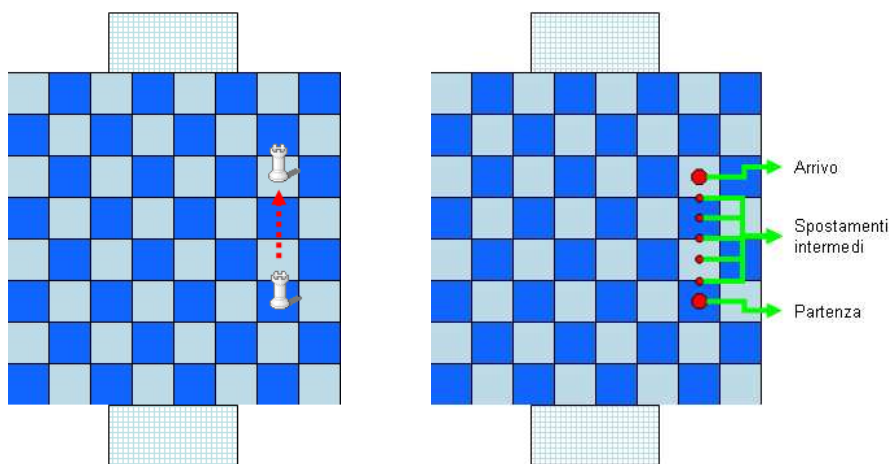
[www.robetograssi.net](http://www.robetograssi.net)

## Modalità di gioco

### La scacchiera a semicaselle

La prima cosa importante da comprendere è che i movimenti non potranno essere effettuati tra casella e casella, ma anche i bordi e gli spigoli devono essere considerati.

Così, ad esempio, se la torre vuole spostarsi di tre caselle (figura a sinistra), dovrà considerare sei spostamenti (figura a destra).



Ogni movimento per semicasella viene chiamato punto movimento. Nella figura a destra, ad esempio, la torre si muove spendendo 6 punti movimento.

Il concetto delle semicaselle si applica anche quando si posizionano i pezzi sulla scacchiera all'inizio del gioco. In pratica, i pezzi non vanno obbligatoriamente collocati al centro delle caselle, ma possono trovarsi anche sugli spigoli o sugli angoli.

# Chess Ball v.1.0

Roberto Grassi—2008

[www.robortograssi.net](http://www.robortograssi.net)

## Modalità di gioco

### Determinazione dei punti movimento

All'inizio di ogni turno di gioco, il giocatore che muove i pezzi Bianchi e quello che muove i pezzi Neri lanciano i 3 dadi a 6 facce. Il valore ottenuto consiste nel numero di punti movimento a disposizione in quel turno.

I giocatori, durante il loro turno di gioco, possono effettuare le seguenti mosse:

- Muovere un pezzo (con o senza pallone)
- Muovere il pallone (se il giocatore ne era in possesso)
- Effettuare una sostituzione

I movimenti, uno per il Bianco ed uno per il Nero da ripetere per tre volte a turno, avvengono per spostamenti su semicaselle, sino ad esaurimento dei punti movimento a disposizione.



# Chess Ball v.1.0

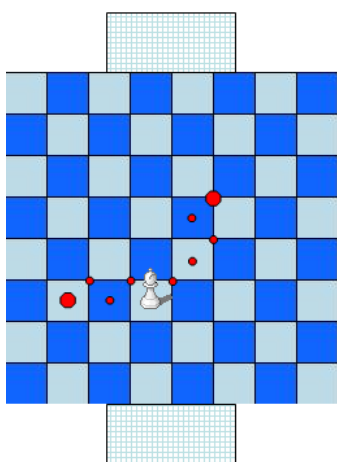
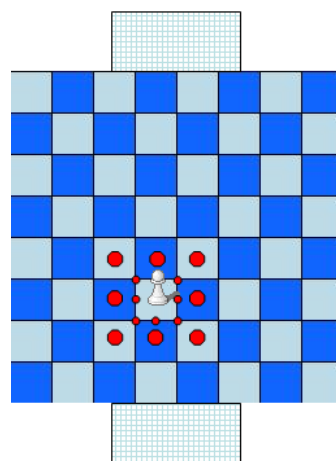
Roberto Grassi—2008

[www.robetograssi.net](http://www.robetograssi.net)

## Modalità di gioco

### Il Movimento dei Pezzi senza Pallone

Il **Pedone** può muoversi al costo di uno o al massimo due punti movimento, in qualunque direzione.



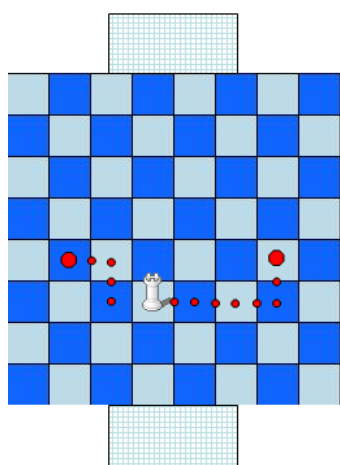
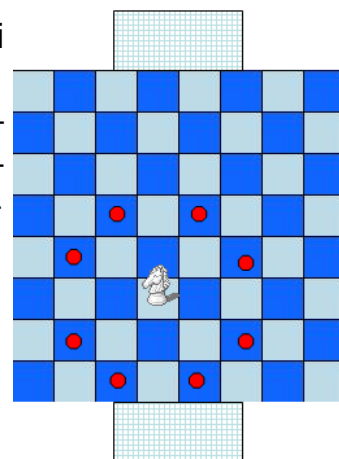
L'**Alfiere** si muove in diagonale e può muoversi di quante caselle vuole. Non è obbligato ad andare sempre nella stessa direzione.

# Chess Ball v.1.0

Roberto Grassi—2008

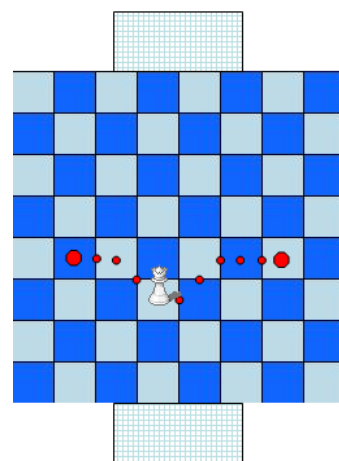
[www.robetograssi.net](http://www.robetograssi.net)

Il **Cavallo** costituisce un'eccezione per lo spostamento dei pezzi. Per questo pezzo, infatti, non vale lo spostamento per semicaselle e si muove esattamente come negli scacchi normali. Ogni spostamento del Cavallo comporta sempre un costo di tre punti movimento. Il Cavallo non può essere mosso più di una volta per turno di gioco.



La **Torre** si muove per linee ortogonali e può muoversi di quante caselle vuole. Non è obbligata ad andare sempre nella stessa direzione.

La **Regina** si muove per linee ortogonali e diagonali e può muoversi di quante caselle vuole. Non è obbligata ad andare sempre nella stessa direzione.

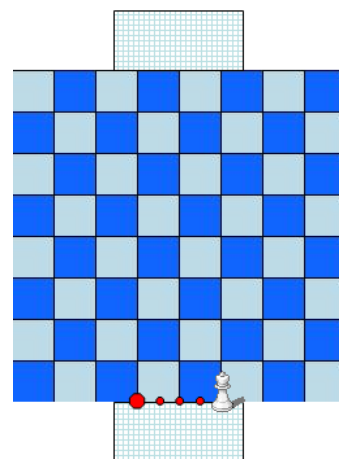


# Chess Ball v.1.0

Roberto Grassi—2008

[www.robetograssi.net](http://www.robetograssi.net)

Il Re può muoversi di quante caselle vuole ma solo sulla linea di porta.



Un pezzo non può completare il suo movimento su una casella già occupata e, ad eccezione del cavallo, non può saltare gli altri pezzi, di conseguenza il suo movimento si interrompe quando un pezzo avversario ostacola il suo cammino.





# Chess Ball v.1.0

Roberto Grassi—2008

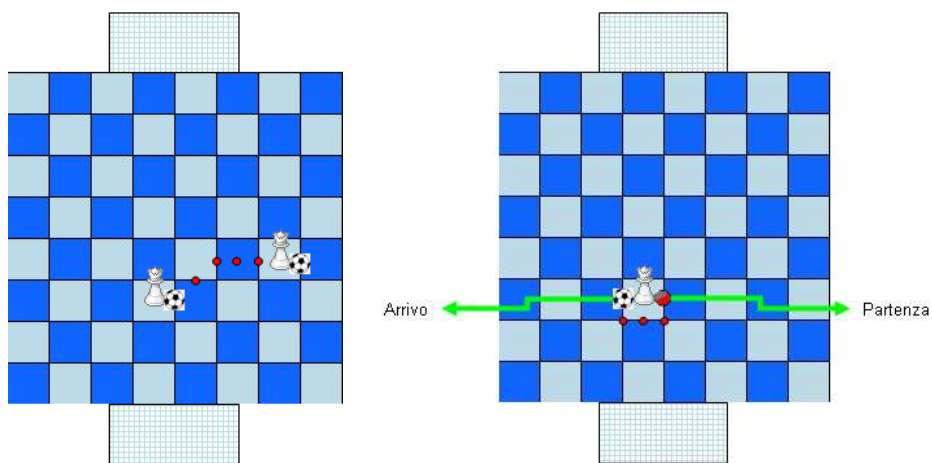
[www.robetograssi.net](http://www.robetograssi.net)

## Modalità di gioco

### Il Movimento dei Pezzi con Pallone

Quando i pezzi si muovono con il pallone, ogni movimento del pallone conta costa un punto movimento. Questa regola si applica anche quando il pezzo resta fermo ed il pallone si muove intorno al pezzo in questione.

Le figure successive mostrano un esempio di movimento con pallone, al costo di 12 punti movimento (a sinistra) e di 5 punti movimento (a destra, in cui il pezzo rimane fermo ed il pallone ruota).



Anche in questo caso vale la regola speciale già enunciata per il movimento del Cavallo. Ogni volta che il cavallo si muove con la palla, il movimento di quest'ultima costerà 3 punti movimento.

# Chess Ball v.1.0

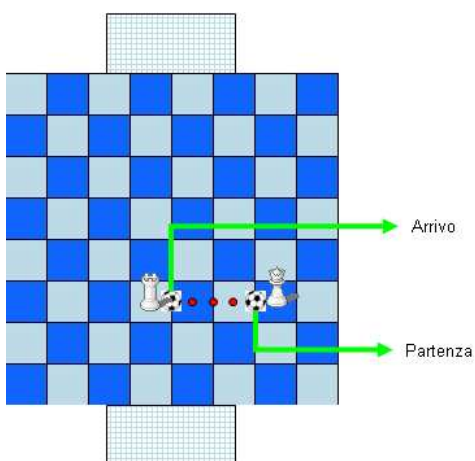
Roberto Grassi—2008

[www.robortograssi.net](http://www.robortograssi.net)

## Modalità di gioco

### Il Passaggio/Lancio

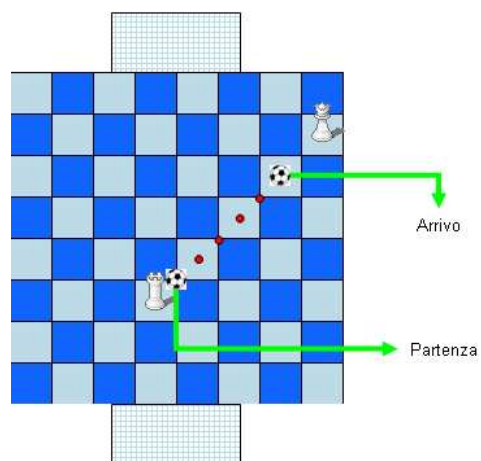
Il passaggio avviene muovendo la palla ed allontanandola dal pezzo. Ogni semicasella attraversata dalla palla costa un punto movimento. Quando la palla termina la corsa fermandosi accanto ad un altro pezzo allora quest'ultimo entra in possesso della palla.



L'esempio a sinistra mostra un passaggio con un costo di 4 punti movimento.

Si può anche effettuare un lancio in qualunque direzione. La differenza con il passaggio è che la palla non è vicina ad un pezzo ed è senza proprietario. Può quindi essere intercettata in qualunque momento.

La figura a destra mostra un lancio con un costo di 5 punti movimento.



# Chess Ball v.1.0

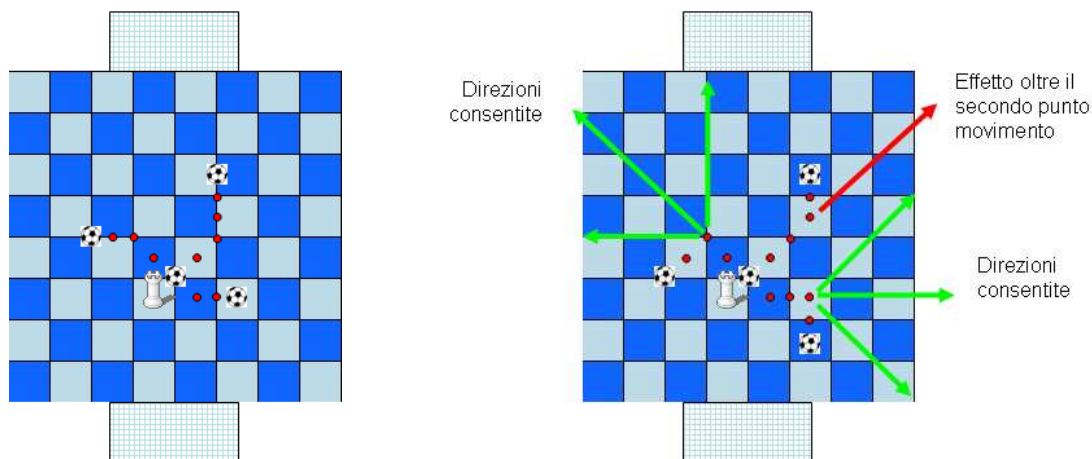
Roberto Grassi—2008

[www.robetograssi.net](http://www.robetograssi.net)

Se la palla transita su una semicasella occupata da un pezzo allora il pezzo diventa proprietario della palla ed arresta il suo percorso.

Una particolarità del lancio o del passaggio, che tornerà utile quando vedremo il paragrafo del tiro in porta è quella di poter dare un effetto al pallone in modo da non descrivere solo traiettorie rettilinee. L'effetto, tuttavia, può solo dare una piccola variazione a sinistra o a destra rispetto alla direzione verso cui si sta muovendo la palla. L'effetto può essere applicato solo entro i primi due punti movimento della direzione verso cui si sta muovendo il pallone, dopodiché la palla deve proseguire in modo rettilineo.

Le figure seguenti mostrano esempi di effetto consentito (a sinistra) e non consentito (a destra).



# Chess Ball v.1.0

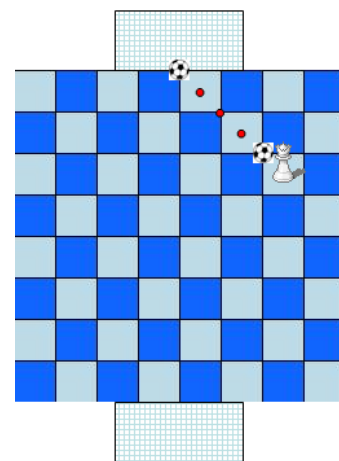
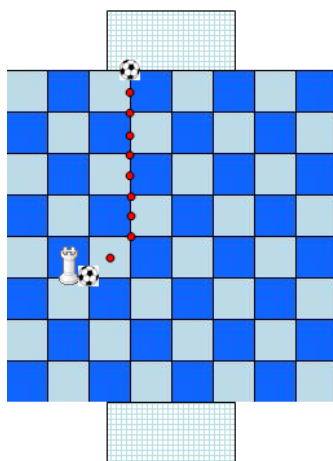
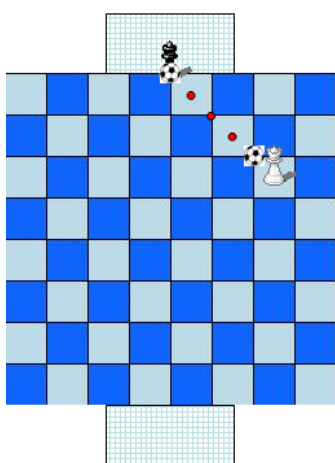
Roberto Grassi—2008

[www.robetograssi.net](http://www.robetograssi.net)

## Modalità di gioco

### Il Tiro in Porta e la Parata/Respinta

Quando viene effettuato un tiro per segnare la palla viene diretta verso la porta. In questo caso, è molto importante determinare la potenza con cui il tiro giunge sulla linea di porta (su cui si muove il Re). Tale valore è determinato sottraendo al numero 18 il numero di semicaselle che il pallone ha dovuto percorrere per giungere alla porta, dal punto in cui è stato sferrato il tiro per fare goal. Le seguenti figure mostrano un esempio di calcolo. In particolare, nell'esempio a sinistra il pallone giunge in porta con potenza 6 (perché ha percorso 12 semicaselle) e nell'esempio a destra con potenza 14 (perché ne ha percorse 4).



Per effettuare la parata il Re deve trovarsi nella semicasella di arrivo della palla, altrimenti è goal. (vedi figura a sinistra)

# Chess Ball v.1.0

Roberto Grassi—2008

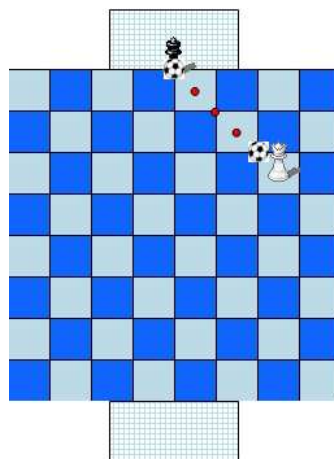
[www.robetograssi.net](http://www.robetograssi.net)

Per determinare se il Re para o respinge, il giocatore che muove il Re lancerà i tre dadi a 6 facce ed effettuerà la somma dei risultati.

A questo risultato sottrarrà la potenza di arrivo del pallone e consulterà la seguente tabella, che riporta anche cosa accade nel caso in cui il portiere respinga. La palla viene respinta della potenza residua.

Rapporto tra il lancio del dado e la potenza di arrivo del pallone	Esito
Lancio del dado maggiore della potenza	Il portiere para
Lancio del dado uguale o inferiore di 3 unità alla potenza	Il portiere respinge. Lanciare un dado a 6 facce. Se esce 1 o 2 allora la respinta è a sinistra, se 3 o 4 al centro, se 5 o 6 a destra.
Lancio del dado inferiore di 4 unità alla potenza	Goal

Esempio di Parata (figura a destra)



Potenza di arrivo: 14

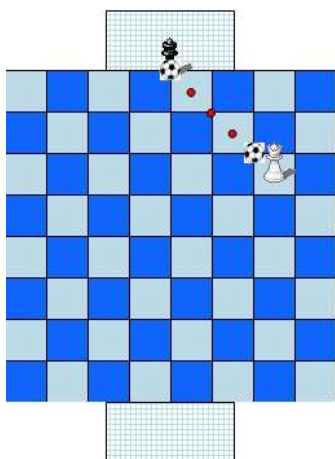
Lancio del Re: 15

**Parata**

# Chess Ball v.1.0

Roberto Grassi—2008

[www.robetograssi.net](http://www.robetograssi.net)

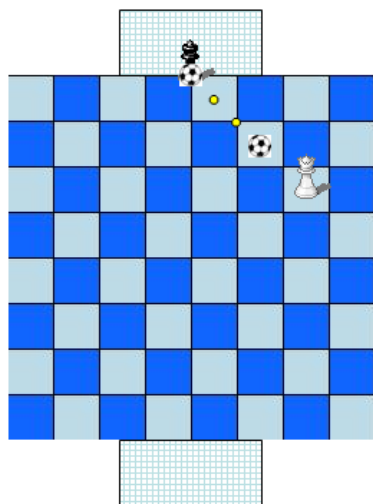


Potenza di arrivo: 14  
Lancio del Re: 11  
**Respinta di 3 caselle**  
**14-11**

Esempio di Respinta (figura a sinistra)

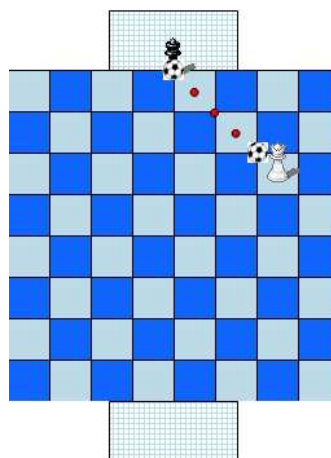
Potenza di arrivo: 14  
Lancio del Re: 11  
**Respinta di 3 caselle**  
**14-11**

Da 1 a 2 respinta a sinistra



Esempio di respinta a sinistra (figura a sinistra)

Esempio di Goal (in basso)



Potenza di arrivo: 14  
Lancio del Re: 8  
**Goal**

# Chess Ball v.1.0

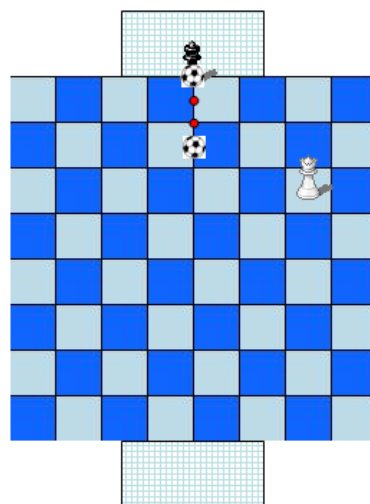
Roberto Grassi—2008

[www.robetograssi.net](http://www.robetograssi.net)

Esempio di respinta al centro (figura a destra)

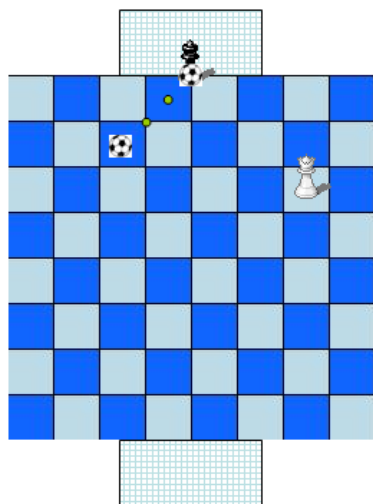
Potenza di arrivo: 14  
Lancio del Re: 11  
**Respinta di 3 caselle**  
**14-11**

**Da 3 a 4 respinta al centro**



Potenza di arrivo: 14  
Lancio del Re: 11  
**Respinta di 3 caselle**  
**14-11**

**Da 5 a 6 respinta a destra**



Esempio di respinta a destra (figura a sinistra)

# Chess Ball v.1.0

Roberto Grassi—2008

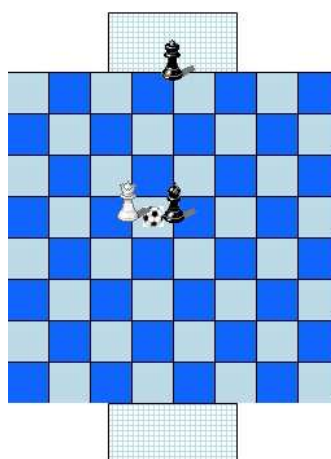
[www.robetograssi.net](http://www.robetograssi.net)

## Modalità di gioco

### Il Contrasto

Due pezzi di diverso colore possono contendersi, una sola volta per turno, il possesso della palla. Per ottenere questo scopo, i due pezzi devono essere adiacenti alla palla. In tal caso, i due giocatori lanciano i tre dadi a 6 facce e sommano i risultati.

Chi fa il risultato più alto mantiene il possesso della palla.



Lancio del Bianco: 8  
Lancio del Nero: 12  
Il nero guadagna la palla





# Chess Ball v.1.0

Roberto Grassi—2008

[www.robetograssi.net](http://www.robetograssi.net)

## Modalità di gioco

## Sostituzioni

Le seguenti sostituzioni possono essere effettuate, una ogni tre turni di gioco, rispettando il costo in punti movimento.

		Pezzo che entra				
		Donna	Torre	Alfiere	Cavallo	Pedone
Pezzo che esce	Donna		+ 3	+ 5	+ 5	+ 10
	Torre	- 5		+ 3	+ 3	+ 7
	Alfiere	- 8	- 5		0	+ 4
	Cavallo	- 8	- 5	0		+ 4
	Pedone	- 15	- 10	- 7	- 7	

## Ringraziamenti

Ringrazio Giacomo Sottocasa, per la revisione e gli utili commenti.

## Dedica

A mio padre, che un bel giorno di aprile ha deciso che il suo compito di avere cura di me era giunto alla fine. Ti voglio bene. Ci rivedremo, da qualche parte, nel futuro.