

Quadriglia

Author : Scacchi Insorgenti

Date : 19 maggio 2015



Per protesta contro la [decisione di Caruana di abbandonare la federazione italiana](#) questa settimana non ci occuperemo di scacchi, ma del nostro vero passatempo preferito, quello per cui ci ritroviamo ogni settimana: la **quadriglia!**

La **quadriglia** (detta anche tourbillon in francese o bughouse in inglese) fa parte della grande famiglia degli [scacchi eterodossi](#) di cui è regina indiscussa.

La partita a **quadriglia** si gioca in due squadre di due giocatori, ogni giocatore siede accanto al compagno di squadra e con il colore opposto al suo, dunque una squadra gioca la partita con il bianco e l'altra con il nero, quando uno dei due giocatori vince sulla propria scacchiera per matto o [per tempo](#) tutta la squadra vince.

Le partite procedono in parallelo, le regole sono quelle normali del gioco degli scacchi con una sola eccezione: quando un giocatore cattura un pezzo all'avversario, lo passa al proprio compagno di squadra che riceverà quindi un pezzo del proprio colore e lo inserirà in un qualsiasi punto della scacchiera al posto di una mossa normale.

Questa sola differenza di regole trasforma completamente il gioco, infatti, pur mantenendone alcuni aspetti, il modo di giocare a **quadriglia** è completamente diverso da quello degli scacchi ortodossi.

Anzitutto il tempo gioca un'aspetto molto più significativo e integrato nella tattica, se si è in forte svantaggio di tempo non si può attaccare efficacemente, infatti il difensore potrà semplicemente chiedere al compagno di smettere di muovere in modo da interrompere il flusso di pezzi che nutre l'attacco e confutarlo a scacchi grazie al vantaggio di materiale acquisito dai sacrifici dell'avversario.

Non siamo sicuri che si sia capito quindi proviamo a ridirlo così: l'attacco tipico della **quadriglia** consiste nel lanciarsi a testa bassa contro l'avversario sacrificando pezzi e pedoni senza ritegno così da portare l'avversario ad una mossa dal matto, poi ci si volta verso il compagno e si urla: cavallo da matto! Che tradotto significa: *smetti cortesemente di seguire lo svolgimento della tua partita e limitati a catturare un cavallo all'avversario e passarmelo, grazie al tuo aiuto con quel cavallo potrò giocare lo scacco matto e vinceremo insieme questa partita.* A questo punto si aprono diversi scenari:

1. il compagno di squadra cattura un cavallo all'avversario, lo passa al compagno che lo pone sulla

scacchiera con impeto pronunciando a voce molto alta la fatidica frase: scacco matto! I due compari alzeranno quindi le braccia al cielo in segno di vittoria intonando "We are the champions", felici del matto in 4 con triplice sacrificio (...di certo Cruana, quando giocava per l'Italia, un matto del genere non l'aveva mai trovato!)

2. la squadra attaccante ha meno tempo, gli avversari se ne accorgono, un ghigno malefico gli si disegna sul volto e improvvisamente smettono di muovere. Il giocatore che attende il cavallo vedrà il suo tempo esaurirsi e per non [perdere per tempo](#) sarà costretto a muovere, ma senza il cavallo non riuscirà a dare matto e, a causa dei 3 pezzi in meno sacrificati in precedenza, perderà la partita. In questi casi il partner dell'attaccante guarderà il compagno di squadra con uno sguardo misto di disprezzo e rassegnazione dall'insito significato: *cosa sacrifichi a fare 3 pezzi se poi non hai il tempo di aspettare il cavallo? Io ora come faccio a giocare contro 3 pezzi in più che avevo già la Donna in presa?*
3. il compagno di squadra, troppo assorto nella sua partita, ignorerà le richieste del partner e continuerà a giocare altre 17 mosse senza catturare alcunchè, intanto il tempo dell'attaccante si consumerà e la squadra finirà in svantaggio di tempo perdendo miseramente. Solitamente questo scenario si conclude con una discussione di questo tipo "t'avevo detto di darmi un cavallo" "ma perdevo la Donna" "ma cosa te ne frega della Donna! Stiamo giocando a quadriglia" di qui in poi la discussione solitamente sfocia in una rissa con feriti e contusi.

In effetti la partita a **quadriglia** è molto concitata, dovete considerare che il tempo di riflessione usato è ridotto (tipicamente 5 minuti a testa per tutta la partita), questa velocità di gioco unita al movimento continuo dei pezzi catturati che scompaiono su una scacchiera per riapparire magicamente sull'altra può far sembrare caotica la partita ad un osservatore inesperto ...beh in effetti ha ragione: una partita a **quadriglia** è caos puro!

Bianco muove e matta in 4

La soluzione del numero precedente