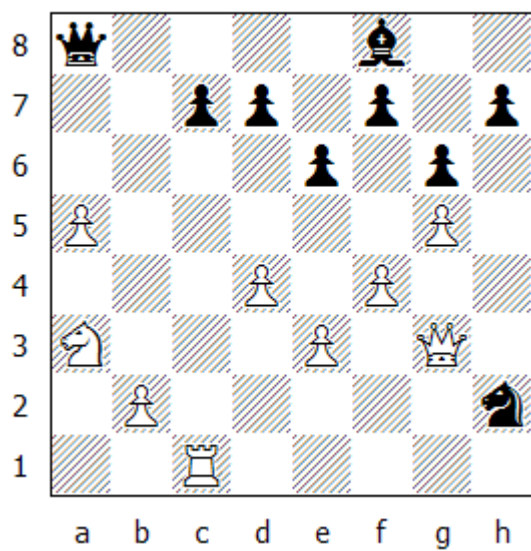
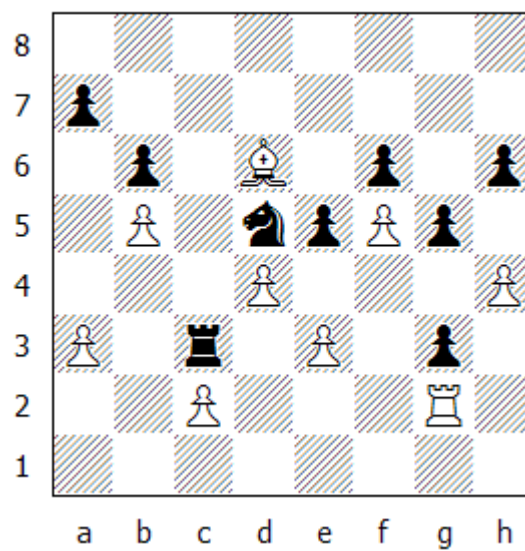


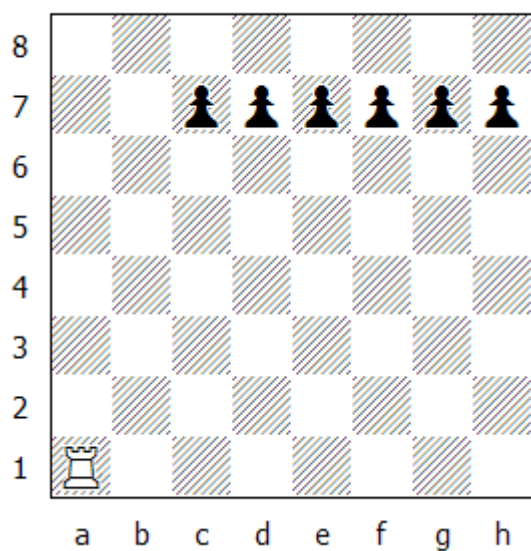
PARTITE RIDOTTE



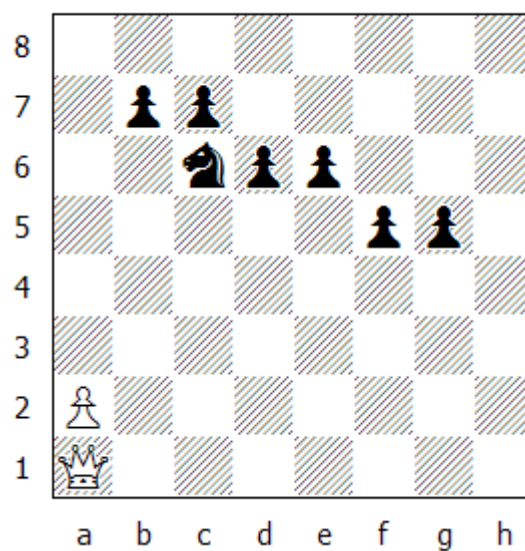
Torre contro Alfiere



Alfiere contro Cavallo



Torre contro Pedoni



Regina e pedone contro
Cavallo e pedoni

REGOLE PARTITE RIDOTTE

Torre contro Alfieri

Prima mossa al Bianco. **Il Bianco può muovere solo la torre, il Nero solo l'alfiere.** La torre può catturare tutti i pezzi nemici tranne l'alfiere, mentre l'alfiere può catturare tutti i pezzi nemici tranne la torre.

Solo dopo che la torre (o l'alfiere) avrà catturato tutti i pezzi nemici, potrà catturare l'alfiere (o la torre) dell'avversario. Vince chi cattura tutti i pezzi nemici.

Alfiere contro Cavallo

Prima mossa al Bianco. **Il Bianco può muovere solo l'alfiere, il Nero solo il cavallo.** L'alfiere può catturare tutti i pezzi nemici tranne il cavallo, mentre il cavallo può catturare tutti i pezzi nemici tranne l'alfiere.

Solo dopo che l'alfiere (o il cavallo) avrà catturato tutti i pezzi nemici, potrà catturare il cavallo (o l'alfiere) dell'avversario. Vince chi cattura tutti i pezzi nemici.

Torre contro Pedoni

Prima mossa al Bianco. Per vincere, il Bianco deve catturare tutti i pedoni nemici prima che uno di loro arrivi a promozione, mentre il Nero vince se riesce a portarne uno a promozione. Si devono contare le mosse: se dopo 20 mosse la torre non ha catturato tutti i pedoni o se nessun pedone è stato ancora promosso, la partita finisce in parità.

Regina e pedone contro Cavallo e pedone

Prima mossa al Bianco. Il Bianco vince se cattura tutti i pezzi neri; **può promuovere il pedone e chiedere un secondo pezzo** (Torre, Cavallo, Alfiere o Regina). Il Nero invece vince se riesce a promuovere uno dei sei pedoni o se cattura la Regina e il pedone avversario.