

QUADRIGLIA (lampaquattro o mangia e passa)

La variante Quadriglia è una partita di scacchi giocata da due squadre di due elementi ciascuna, su due scacchiere separate. La particolarità del gioco consiste nel fatto che i pezzi catturati da un giocatore vengono trasferiti al suo compagno di squadra, che sull'altra scacchiera gioca con il colore opposto, il quale può inserirli in una casa libera sulla sua scacchiera (l'inserimento conta come mossa).

Lo scopo del gioco è dare scaccomatto all'avversario; quando un giocatore viene sconfitto, abbandona o finisce il proprio tempo, entrambe le partite terminano e vince la squadra avversaria. Il gioco finisce in parità solo nel (raro) caso in cui entrambe le partite siano patte.

REGOLE

- I pezzi si muovono normalmente, secondo le regole degli scacchi. Tuttavia, in aggiunta, anziché spostare un pezzo, è possibile inserirne uno (se li si hanno a disposizione), purché ovviamente la mossa non sia in contrasto con altre regole.
- Un giocatore appena cattura un pezzo avversario lo passa immediatamente al compagno di squadra il quale deve posizionarlo, in maniera ben visibile, vicino alla propria scacchiera.
- Il pezzo inserito deve essere posizionato in una casella libera e, dunque, **non può essere usato per catturare automaticamente un pezzo avversario**.
- Un pedone aggiunto non può essere posizionato sulla propria prima traversa e neppure direttamente sull'ottava; tuttavia se vi arriva successivamente, può essere tramutato in un altro pezzo come di norma. Una volta catturato dall'avversario, però, il pezzo ritorna ad essere un semplice pedone (questo anche per evitare il proliferare di regine)
- Un pedone inserito nella propria seconda traversa, viene considerato esattamente come se non fosse mai stato mosso, con tutte le conseguenze del caso (e dunque è possibile di cattura en passant in caso di avanzamento doppio)
- Il pezzo inserito può essere usato per ripararsi da uno scacco (ovviamente a meno che il re non sia minacciato da un cavallo oppure che non sia direttamente a contatto con il pezzo). Il pezzo inserito può, inoltre, essere usato per dare scacco e anche, eventualmente, scacco matto.
- Una torre inserita in uno degli angoli della propria prima traversa, viene considerata come se non fosse mai stata mossa, dunque può eventualmente essere coinvolta in un arrocco.

Le regole così elencate ridefiniscono la condizione per cui lo scacco sia matto: a meno che lo scacco decisivo non venga dato da un cavallo o da un pezzo a contatto con il re, sarà possibile per il giocatore sotto scacco salvarsi inserendo un pezzo a protezione del proprio re. Se al momento il giocatore non ha pezzi da inserire, potrà attendere, finché avrà tempo sull'orologio, che il compagno gli passi il pezzo.

La partita patta, nel senso classico del termine, è molto improbabile. L'insufficienza di pezzi è impossibile, in quanto possono sempre arrivare in seguito e, per avere un autentico stallo, bisognerebbe arrivare allo stallo di entrambe le partite contemporaneamente (senza più pezzi da aggiungere). Restano le regole della ripetizione di mosse e delle 50 mosse senza scacco e senza avanzamento di pedoni (entrambe estremamente improbabili in questa variante). Nonostante questo, la partita può comunque essere dichiarata patta per comune accordo delle due squadre.

Di norma, per indicare che un pedone è stato promosso, gli si può far assumere una posizione anomala (ad esempio lo si sdrai a terra). Sta ai giocatori ricordarsi, con onestà, la figura a cui è stato promosso (nella stragrande maggioranza dei casi sarà una regina, ma a volte capita che risulti più utile un cavallo). **Il giocatore può dare dei suggerimenti al proprio compagno di squadra, anche in modo verbale, ma non può in nessun caso muovere in sua vece.**