Scheda anagrafica

Nome: Re

Sesso: M

Indirizzo: via colonna e, n. 1/8

Cittadinanza: la propria

Altezza: alto

Mansione: sovrano

Stipendio: nulla

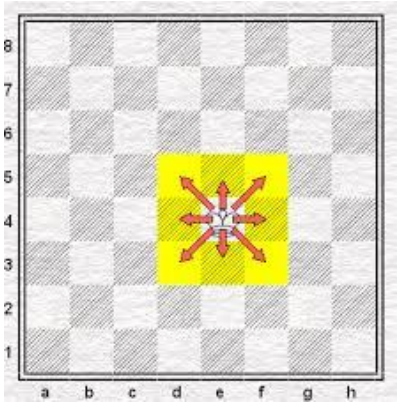
Frasi famose: In finale il Re è un pezzo forte, la codardia è una virtù

Caratteristiche

Il Re. È intuibile che sia il pezzo più importante ed unico sulla scacchiera e per questo c'è un solo Re per colore. Ha imparato l'arte bellica dagli antichi persiani (il termine scacco matto deriva dall'arabo persiano Shah Mat: il Re è morto) e ciò che ha maggiormente imparato è di guidare il proprio esercito stando al sicuro nelle retrovie.

Come tutti gli importanti uomini di potere è di una... pigrizia più assoluta ed il suo muoversi ha le seguenti caratteristiche.

- può tornare indietro (per scappare dalle battaglie);
- fa un solo passo alla volta;
- non può avvicinarsi al nemico se ciò implica mettersi in pericolo.



Generalmente non si impegna nelle battaglie per il rischio di essere intrappolato dalle forze nemiche e per questo si trincera dietro falangi di pedoni.

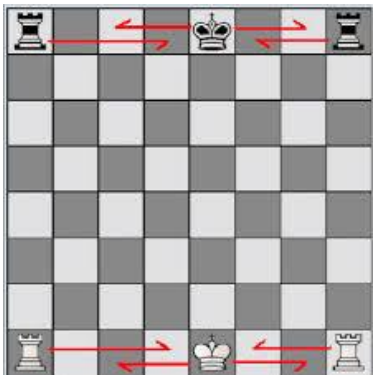
Essendo il più importante e di infinito valore i pezzi amici devono accorrere in suo aiuto appena qualcuno lo attacca ossia quando fanno scacco (il Re sta per essere mangiato), ma il più delle volte preferiscono rinchiuderlo in una rocca (un castello isolato) da cui resterà al sicuro e fuori dai piedi. Se nessuno può intervenire (o mangiando l'aggressore o mettendosi in mezzo come uno scudo) deve darsi alla codarda fuga.
Nell'imprevisto caso in cui venga attaccato (sta per essere mangiato) ed **imprigionato** dal nemico (non può scappare) si ha lo Scacco Matto ed il Suo esercito deve dichiarare la resa.
Voglio sottolineare il concetto: il Re non si mangia, si attacca (si minaccia di mangiarlo) e gli si impedisce ogni forma di salvezza che sia la fuga, la cattura o il richiamo di alleati.

Va anche precisato che, essendo il suo movimento (come per il pedone), a distanza ravvicinata non potrà mai avvicinarsi al Re avversario.

Preferenze Alimentari

Il Re, come i suoi predecessori dei passati imperi, se potesse mangerebbe tutto, tuttavia è costretto ad una dieta con delle regole un po' particolari.
Se un nemico si è avvicinato in solitaria può essere mangiato, se però è osservato a distanza da un alleato deve essere lasciato ad altri. Per questo si dice che il Re non può mangiare pezzi difesi.

Mosse Speciali:

Anche il Re ha una mossa speciale, ed anche in questo caso è un'eccezione da quanto sopra scritto.
Visto che il Re deve essere messo al sicuro dietro ai pedoni (in genere quelli laterali) se facesse un passo alla volta sarebbe piuttosto lento e la Torre in angolo resterebbe là isolata a non far nulla, per tali motivi il Sovrano ha escogitato un modo per risolvere entrambi i problemi in un colpo solo mediante l'ARROCCO attenendosi alle seguenti regole:

- il Re si dirige di due caselle verso una delle Torri e questa lo scavalca e lo affianca;
- tra il Re e la Torre prescelta non deve esserci nulla;
- il Re non deve essersi mai mosso;
- la Torre prescelta non deve essere mai stata mossa;
- il Re non deve essere 'sotto scacco';
- una delle case che il Re attraverserà o dove atterrerà non deve essere controllata dal nemico.