

Seconda Parte: mosse e regole particolari

L'ARROCCO

Non è possibile Arroccare se si verifica una di queste 4 condizioni:

- 1) Il Re o la Torre interessata sono stati mossi nel corso della partita (anche se sono tornati nelle proprie case di partenza);
- 2) tra il Re e la Torre vi sono altri pezzi, propri o avversari;
- 3) se il Re è sotto "Scacco";
- 4) se il Re, nel suo passaggio verso la Torre, raggiunge o attraversa una casa controllata da un pezzo avversario.

Il Re si muove sempre e comunque di due case, mentre la Torre può essere mossa di due case (arrocco corto) oppure di 3 case (arrocco) lungo.

