

# Trappola segreta per scacchi

In breve:

Ogni giocatore sceglie 3 caselle segrete che fungono da trappole, disabilitando il pedone o il cavaliere avversario che vi atterra finché non viene liberato dal giocatore.

## 1. Scelta delle caselle trappola:

- a. Prima dell'inizio della partita, ogni giocatore deve scegliere 3 caselle della scacchiera, che rientrino nelle prime 4 file. Queste caselle fungeranno come delle "trappole per orsi".
- b. Le caselle scelte devono essere segrete e non visibili all'avversario. Ogni giocatore tiene traccia delle proprie scelte, ma l'avversario non può sapere quali siano queste caselle scelte.
- c. Le caselle trappola devono essere appuntate/segnate e messe da parte in modo non visibile all'avversario.

## 2. Attivazione delle trappole:

- a. La trappola scatta immediatamente appena l'avversario mette una pedina sulla casella.
- b. Quando la pedina dell'avversario si muove su una casella che è stata designata come trappola, la trappola si attiva immediatamente. Il giocatore che ha piazzato la trappola deve annunciare l'attivazione, rivelando quella specifica casella come una delle sue trappole.
- c. Il pedone o il cavallo che finisce nella trappola resta immobilizzato sulla casella per 3 turni e non può essere utilizzato in alcun modo, come se fosse temporaneamente bloccato.
- d. La casella rimane occupata.

## 3. Liberazione del pedone:

- a. Il pedone o il cavallo in trappola può essere liberato. La liberazione avviene quando il giocatore muove una propria pedina su una delle caselle adiacenti alla trappola disabilitata (Destra, Sinistra, Davanti, Dietro). Nel caso in cui fosse già presente una pedina nella zona adiacente, si dovrà aspettare il prossimo turno per liberare la pedina.
- b. Dopo la liberazione, la pedina disabilitata può tornare a muoversi normalmente.

## 4. Limitazioni e esclusioni:

- a. Le trappole non hanno effetto sui pedoni del giocatore che ha piazzato le trappole. Quindi, un pedone del proprio colore che si sposta su una delle proprie caselle trappola non subisce alcun effetto e non deve essere dichiarata.
- b. Le trappole funzionano solo sui pedoni e cavalli avversari, non su altri tipi di pezzi (torri, alfiere, regina, re).
- c. Il processo per liberare il pedone avviene durante il turno dell'avversario. Quindi se la pedina che libera quella intrappolata viene mangiata, al prossimo turno non si potrà liberare.