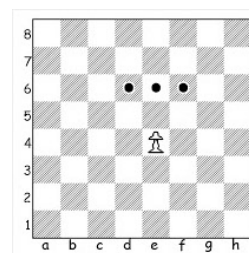
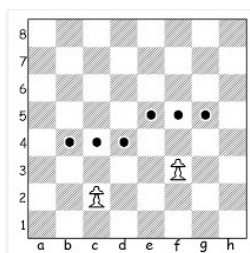


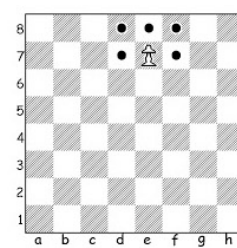
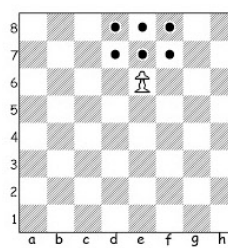
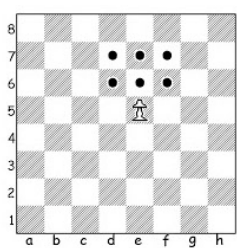
LE CASE CRITICHE Cosa sono, dove sono

Le case critiche **sono quelle caselle che, se occupate dalla parte in vantaggio, fanno sì che il pedone vada forzatamente a promozione**. La locazione di queste case cambia in rapporto alla posizione del pedone:

1. Le case critiche del pedone che non ha superato la metà della scacchiera (che è cioè sulla 2°, 3° e 4° traversa) sono illustrate qui sotto

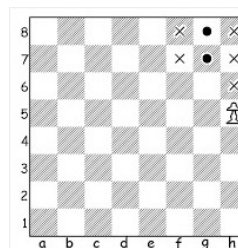


2. Le case critiche del pedone che ha superato la metà della scacchiera (che è cioè sulla 5°, 6° e 7° traversa) sono invece queste



3. Le case critiche del pedone di torre

Qui la questione è leggermente più complessa. Infatti se, in questo caso, il re bianco raggiunge le caselle segnate col pallino nero, il pedone promuove; ma se il re nero raggiunge prima una delle caselle segnate con la X, si difende adeguatamente e il pedone non passa.



4. Una eccezione

Quando il pedone si trova sulla colonna del cavallo alla sesta traversa. Qui bisogna stare attenti a non cadere nello stallo.

Come si vede nel diagramma, se il re bianco da e6, e7 o f6 si porta in f7 o in f8, mette in stallo l'avversario.

