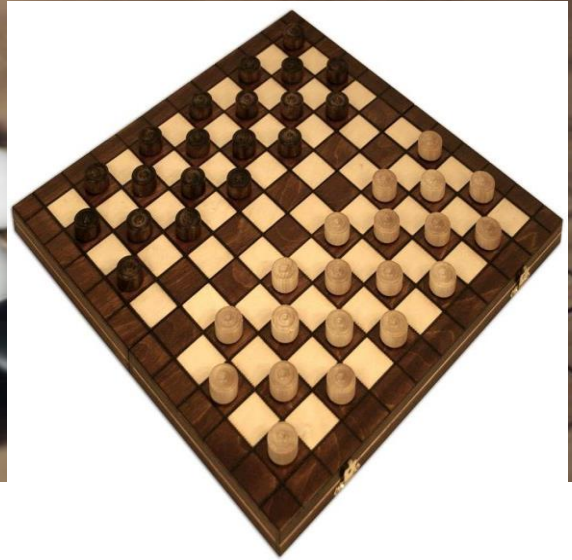


Astratti PerGioco



Newsletter #6 | 12 novembre 2021 |

Dama Internazionale



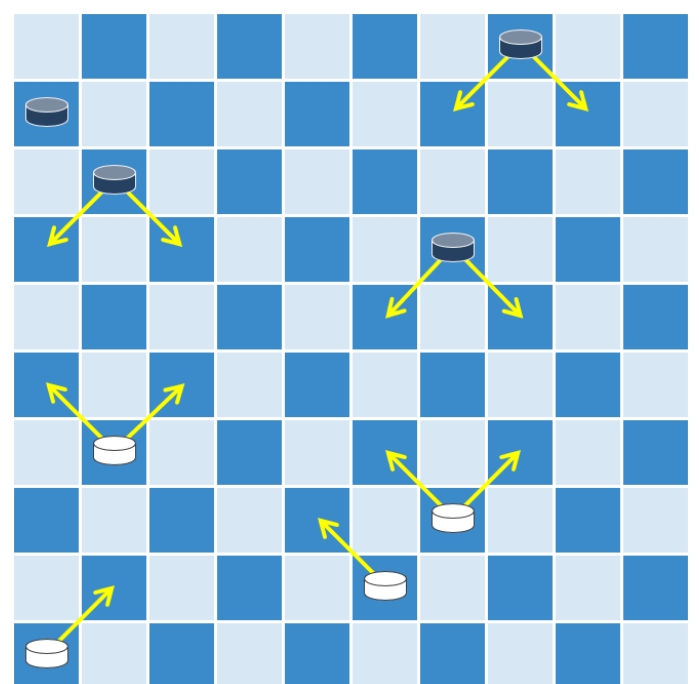
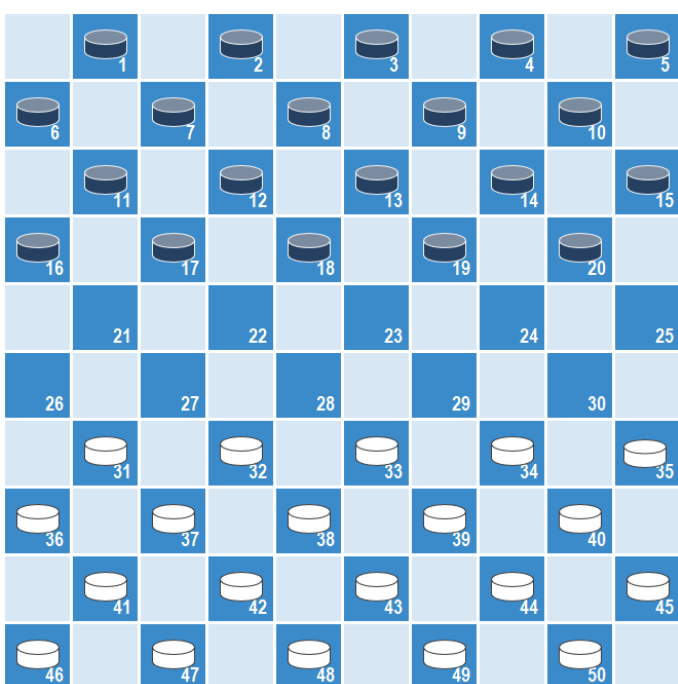
Il gioco della Dama nasce probabilmente attorno all'anno Mille nelle regioni meridionali della Francia: per giocare si ricorre alle pedine del Backgammon (12 a testa) e alle regole dell'Alquerque. La Dama Internazionale nasce a Parigi nel 1727 presso la corte di Filippo

d'Orléans; uno dei suoi ufficiali, che gioca spesso con uno straniero, detto "il polacco", ingrandisce la damiera (da 8x8 a 10x10) e introduce la regola della presa all'indietro per le pedine. La nuova variante, detta anche "polacca" si diffonde rapidamente in Francia e viene descritta nella Encyclopedie di Diderot e d'Alembert (1754).

La disposizione iniziale delle pedine è quella riprodotta nel diagramma in basso a sinistra. Si gioca esclusivamente sulle caselle scure, numerate dall'1 al 50, dall'alto in basso, da sinistra a destra. Le caselle 1, 2, 3, 4 e 5 costituiscono la "base" del Nero; le caselle 46, 47, 48, 49 e 50 costituiscono la "base" del Bianco. Inizia il Bianco.

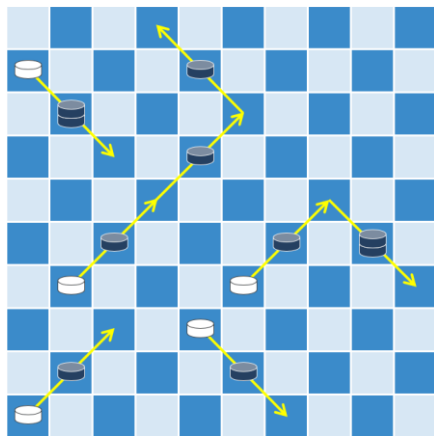
Le pedine possono muovere di una sola casella per volta in diagonale, ma solo in avanti. La casella di arrivo deve essere libera. Nel diagramma in basso a destra vediamo alcuni esempi di movimento delle pedine. Le pedine nelle caselle 43 e 46 hanno una sola possibilità di movimento; la pedina nella casella 6 è bloccata.

Una pedina può anche catturare un pezzo avversario che si trovi in una casella immediatamente adiacente e che abbia una casella vuota alle sue spalle. In questo caso la mossa consiste nello scavalcare il pezzo avversario, approdare nella casella vuota alle sue spalle e quindi rimuovere dal tavoliere il pezzo così catturato. In un'unica mossa si

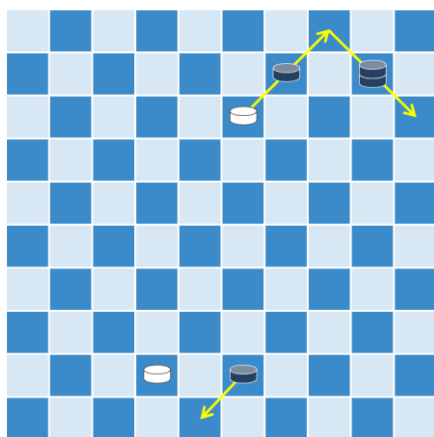


possono catturare anche due o più pezzi avversari, purchè tutti abbiano una casella vuota alle spalle. Durante la cattura multipla è anche possibile cambiare direzione dopo ogni salto.

Le pedine possono catturare anche le dame e, quando catturano, possono muovere anche all'indietro. Nel diagramma che segue sono raffigurati alcuni esempi di cattura (o "presa").

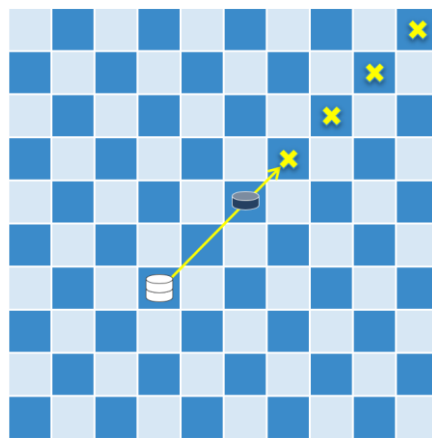


Quando una pedina raggiunge una delle caselle della base avversaria, essa diventa "dama" e le si sovrappone un'altra pedina dello stesso colore. Attenzione: se giunge sulla base avversaria con una presa ed ha altri pezzi avversari da catturare (all'indietro), deve continuare a prendere e rimane pedina.



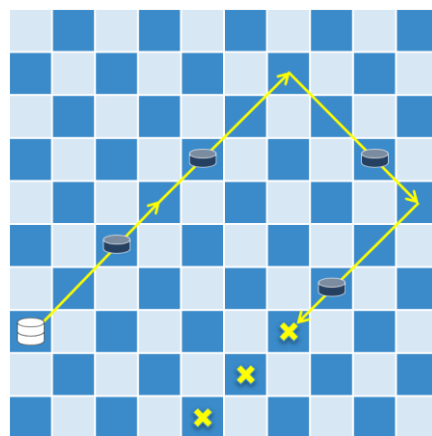
Nel diagramma qui sopra il Nero può promuovere la pedina della casella 4 muovendola nella casella 48; il Bianco, invece, deve catturare la pedina 9 e la dama 10, ma senza poter promuovere la propria pedina, nonostante quest'ultima sia

transitata sulla base avversaria. Le dame hanno il movimento "lungo", come l'Alfiere negli Scacchi, possono cioè muovere in una qualsiasi casella libera delle diagonali in cui si trovano, purchè fra la casella di partenza e quella di arrivo non vi siano altri pezzi. Con lo stesso movimento le dame possono catturare i pezzi avversari che abbiano almeno una casella vuota alle loro spalle: possono cioè attraversare più caselle vuote ed approdare in una qualsiasi delle caselle vuote alle spalle del pezzo preso.



Nel diagramma qui sopra la dama cattura la pedina nera e termina la sua mossa in una qualsiasi delle caselle contrassegnate da una crocetta.

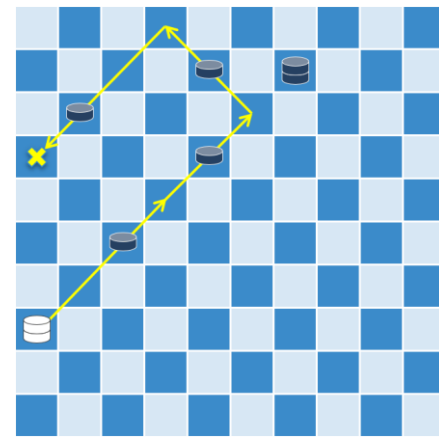
Nelle prese multiple la dama può cambiare direzione più volte, catturando tutti i pezzi che si trovano sulle diagonali attraversate, come nell'esempio raffigurato nel diagramma seguente.



I pezzi catturati con una presa multipla vengono rimossi dal

taboliere solo al termine della mossa: la dama può passare più volte su una stessa casella, ma non può scavalcare due volte lo stesso pezzo avversario.

La cattura è sempre obbligatoria. Quando sono possibili più catture, bisogna prendere laddove si cattura il maggior numero di pezzi avversari, indipendentemente dalla qualità dei pezzi presi e di quello che prende.



Se il numero dei pezzi in presa è uguale, il giocatore ha facoltà di scelta.

Una partita può finire in parità nei seguenti casi: quando nessuno dei due giocatori è in grado di catturare o bloccare i pezzi avversari; quando la stessa posizione si ripete per la terza volta allo stesso giocatore cui spetta muovere; quando per 25 mosse complessive dei due giocatori non vi siano stati che spostamenti di dame; quando nei finali di tre dame contro una i giocatori avranno effettuato 5 mosse ciascuno; quando i due giocatori decidono concordemente di considerare conclusa la partita e smettono di giocare.

L'obiettivo del gioco è catturare o bloccare tutti i pezzi avversari. Si può vincere anche quando l'avversario, ormai in condizioni di chiaro svantaggio, decide di abbandonare.

Testi e diagrammi
a cura di Marino Carpignano
Contatti: pergioco@pergioco.net

Per approfondire la conoscenza del gioco consulta la pagina www.pergioco.net/dama-internazionale.html.