

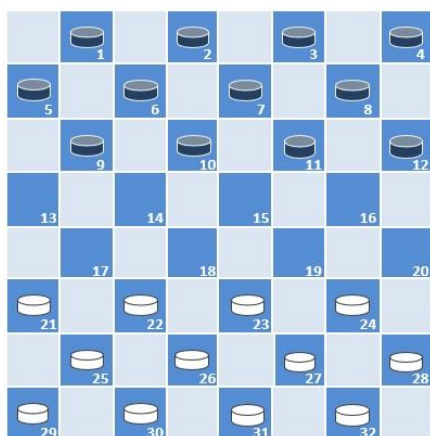
Astratti PerGioco



Newsletter #37 | 10 febbraio 2023 | www.pergioco.net

Dama Inglese (1)

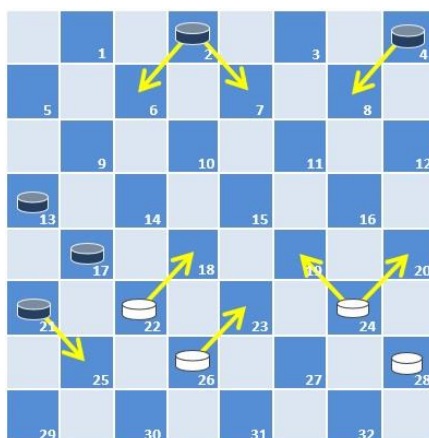
Nella Dama Inglese la disposizione iniziale delle pedine è quella riprodotta nel diagramma in basso. Si gioca esclusivamente sulle caselle scure, numerate dall'1 al 32, dall'alto in basso, da sinistra a destra. Le caselle 1, 2, 3, e 4 costituiscono la "base" del Nero; le caselle 29, 30, 31 e 32 costituiscono la "base" del Bianco. Il tavoliere è orientato in modo che in basso a destra vi sia una casella chiara. Inizia il Nero.



Le pedine possono muovere di una sola casella per volta in diagonale, ma solo in avanti. La casella di arrivo deve essere libera.

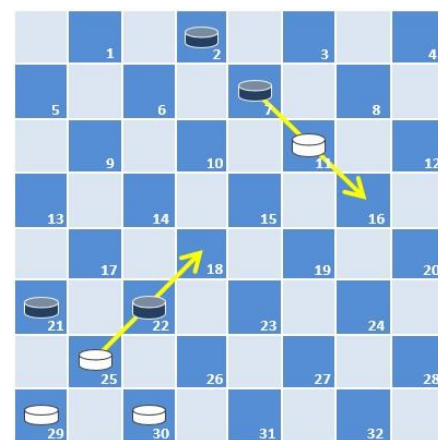
Nel diagramma seguente vediamo alcuni esempi di movimento delle pedine. Le pedine nere 4 e 21 hanno una sola possibilità di movimento, perché si trovano sul bordo del tavoliere. Le pedine bianche 22 e 26

hanno anch'esse una sola possibilità di movimento, in quanto hanno una sola casella libera di fronte a loro. Le pedine 13, 17 e 28 sono bloccate e non possono muovere.

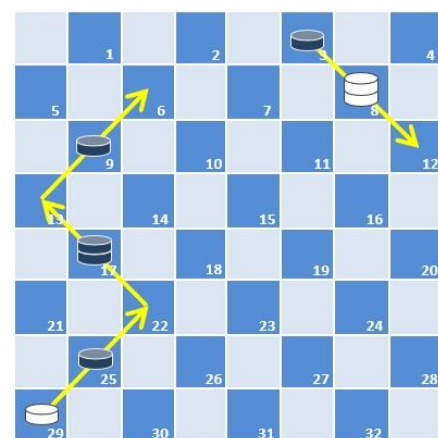


È obbligatorio catturare un pezzo avversario che si trovi in una casella immediatamente adiacente e che abbia una casella vuota alle sue spalle. In questo caso la mossa consiste nello scavalcare il pezzo avversario, approdare nella casella vuota alle sue spalle e quindi rimuovere dal tavoliere il pezzo così catturato. In un'unica mossa si possono catturare anche due o più pezzi avversari, purché tutti abbiano una casella vuota alle spalle. Durante la cattura multipla è anche possibile cambiare direzione dopo ogni salto.

Le pedine possono catturare sia dame che pedine, ma non possono catturare all'indietro.

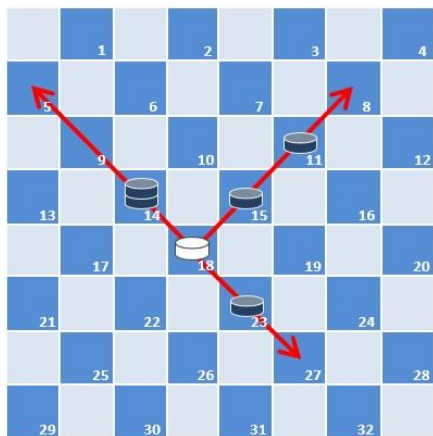


Nell'esempio qui sopra la pedina nera in casella 7 deve catturare la pedina che si trova in casella 11, terminando la sua mossa nella casella 16. La pedina bianca nella casella 25 deve catturare la pedina 22, terminando la sua corsa nella casella 18.

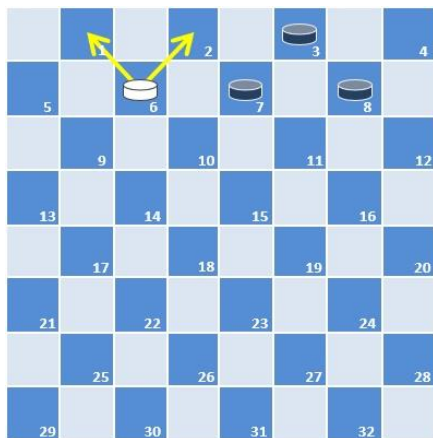


Nell'esempio qui sopra la pedina bianca in casella 29 deve catturare i pezzi 25, 17 e 9; la pedina nera in casella 3 deve catturare la dama in casella 8.

Nel diagramma che segue sono invece raffigurati tre tipi di cattura non consentiti dalle regole del gioco. La pedina nella casella 18: a) non può catturare la dama che si trova nella casella 14 terminando la sua corsa in casella 5; b) non può catturare all'indietro la pedina che si trova nella casella 23; c) non può catturare le pedine 15 e 11 perché dietro ad ogni pezzo catturato deve esserci una casella libera.

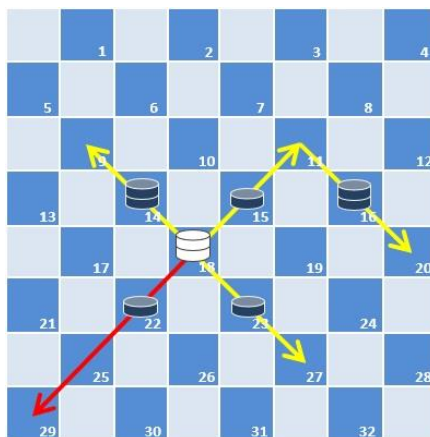
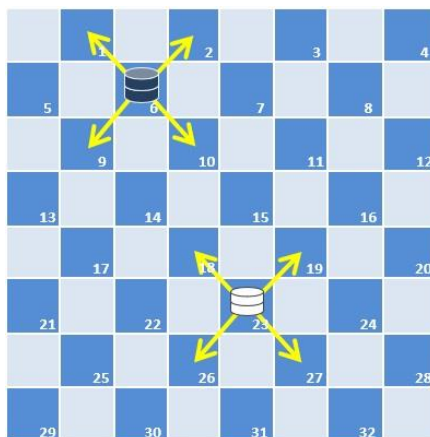


Quando una pedina raggiunge una delle caselle della base avversaria, essa diventa dama e le si sovrappone un'altra pedina dello stesso colore. La pedina promossa a dama può essere mossa solo dopo che l'avversario abbia effettuato la mossa successiva.



Nell'esempio qui sopra la pedina che si trova nella casella 6 può promuovere a dama muovendo nella casella 1 o nella casella 2. Se muove nella casella 2 non può immediatamente catturare le pedine che si trovano nelle caselle 7 ed 8: deve infatti attendere che il Nero faccia la sua mossa.

Le dame muovono di una sola casella per volta in diagonale, ma sia in avanti che all'indietro. La casella di arrivo deve essere libera. La dama può catturare anche all'indietro; può inoltre catturare sia dame che pedine.



Nel diagramma qui sopra sono illustrate tre possibilità di cattura per la dama bianca: in avanti, indietro, dame e pedine. Per le regole di cattura, sotto illustrate, nell'esempio riportato la dama bianca nella casella 18 è libera di scegliere una delle tre catture possibili. Nel diagramma viene anche illustrato un esempio di cattura non consentita: la dama non può infatti catturare la pedina 22 terminando la sua corsa nella casella 29, come sarebbe invece consentito nella Dama Internazionale.

Se dopo aver effettuato la cattura (o presa) del pezzo avversario si viene a contatto con un secondo pezzo che abbia alle spalle una casella libera, si è obbligati a proseguire il cammino effettuando una presa multipla. Anche nella presa multipla i pezzi catturati

vengono immediatamente rimossi dalla damiera.

Nella Dama Inglese non vi sono le limitazioni tipiche delle regole di presa della Dama Italiana: in caso di più (sequenze di) prese possibili il giocatore può semplicemente scegliere la sequenza che preferisce, a condizione di effettuare tutte le prese possibili nella stessa. Alcune regole di presa accomunano la Dama Inglese alla Dama Italiana: a) la presa è sempre obbligatoria; b) la presa dei propri pezzi, per quanto ovvio, è proibita; c) nel corso di una presa è vietato passare sopra i propri pezzi; d) nel corso di una presa multipla è permesso passare varie volte su una casella libera, ma è vietato passare più di una volta sopra lo stesso pezzo avversario.

Lo scopo del gioco è catturare o bloccare tutti i pezzi avversari; pertanto, si vince quando l'avversario rimane senza pezzi o non può più muovere. Si può anche vincere quando l'avversario, ormai in condizioni di chiaro svantaggio, decide di abbandonare.

Una partita può finire in parità in uno dei seguenti casi: a) quando nessuno dei due giocatori è in grado, con i pezzi rimasti in gioco, di catturare o bloccare i pezzi avversari; b) quando è stata applicata la procedura del conteggio delle mosse con esito di parità. Tale procedura, che può essere richiesta da un giocatore o da un arbitro, e che si può applicare quando vi sia almeno una dama per parte, prevede l'esito di parità quando, dopo l'effettuazione di 50 mosse di dama da parte di ciascun giocatore, il numero dei pezzi non è cambiato; c) quando i due giocatori decidono concordemente di considerare conclusa la partita e smettono di giocare.

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

Per approfondire la conoscenza del gioco e delle varianti consulta la pagina
www.pergioco.net/dama-inglese.html.