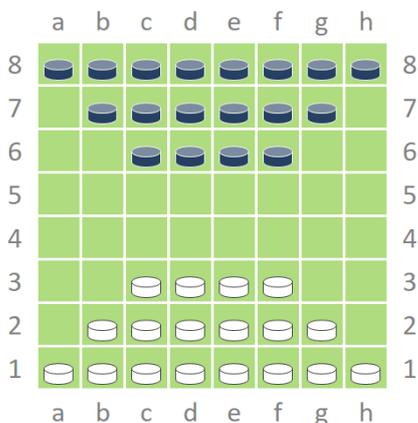


Astratti PerGioco



Newsletter #15 | 25 marzo 2022 | www.pergioco.net

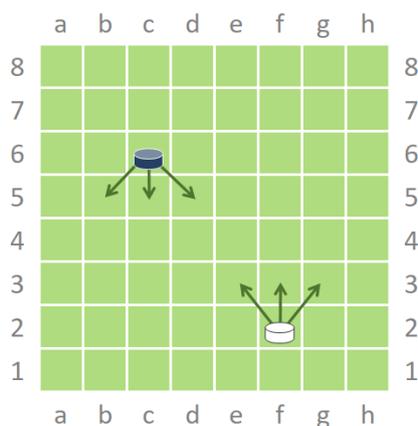
Dameo



Dameo viene ideato da Christian Freeling nel 2000 e si tratta chiaramente di un'evoluzione del precedente Croda di Ljuban Dedić (1995). Le differenze fra i due giochi stanno nel numero di pedine, nella diversa disposizione iniziale, nel movimento delle pedine e delle dame.

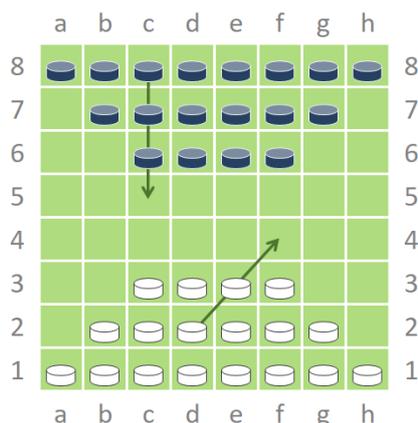
Il gioco si sviluppa su una normale damiera 8x8 ed inizialmente le pedine (18 a testa) sono disposte come nel diagramma in alto. Le caselle sulla prima riga (o "traversa") costituiscono la "base" del Bianco, quelle sull'ottava riga la "base" del Nero. Inizia il Bianco.

Le pedine muovono di una sola casella per volta ortogonalmente e diagonalmente, ma solo in avanti. La casella di arrivo deve essere libera. Nel diagramma seguente sono illustrate le possibilità di movimento di una pedina bianca in f2 e di una pedina nera in c6.

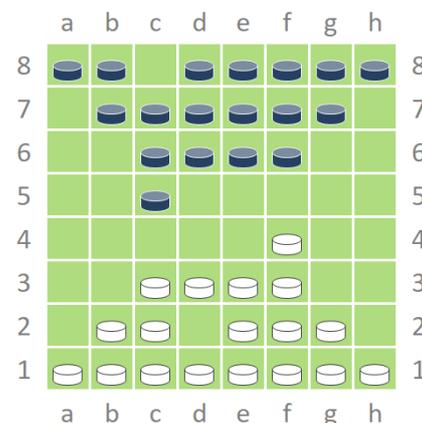


Ma anche una fila ininterrotta di pedine, di qualsiasi lunghezza, può muoversi di una casella in avanti ortogonalmente o diagonalmente lungo la propria linea. In sostanza, l'ultima pedina della fila approda nella casella vuota che si trova di fronte alla pedina in testa alla fila stessa.

Nell'esempio qui sotto la fila di pedine nere c8-c7-c6 avanza di una casella, riposizionandosi in c7-c6-c5; la fila di pedine bianche d2-e3 avanza di una casella, riposizionandosi in e3-f4.



Al termine delle mosse descritte, la posizione sul tavoliere è quella raffigurata nel diagramma seguente.



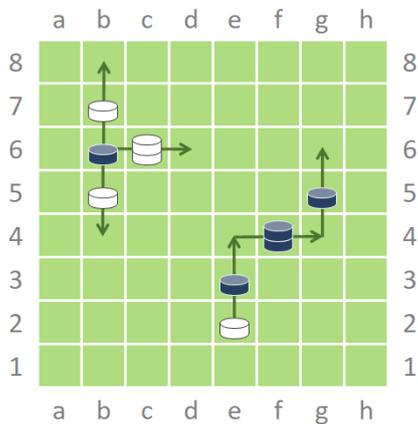
Si può osservare che il movimento delle *file di pedine* è identico a quello delle *singole pedine*, o meglio, si potrebbe dire che una fila di pedine può essere composta anche da una sola pedina.

Una pedina può anche catturare un pezzo avversario che si trovi in una casella immediatamente adiacente in senso ortogonale 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.

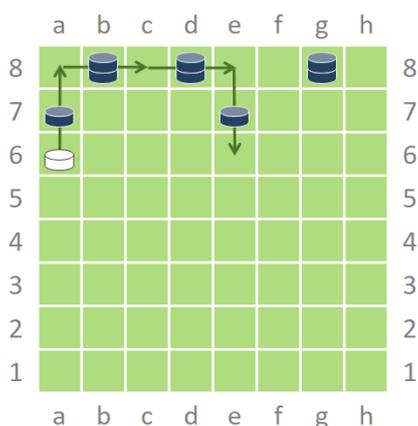
Le pedine possono catturare anche

le dame e, quando prendono, possono muovere anche all'indietro. La cattura può avvenire solo ortogonalmente.

Nel diagramma qui sotto sono raffigurati alcuni esempi di cattura. La pedina in b6 può catturare in b4, in d6 oppure in b8. La pedina in e2 cattura i tre pezzi avversari con la mossa e2xe4xg4xg6.



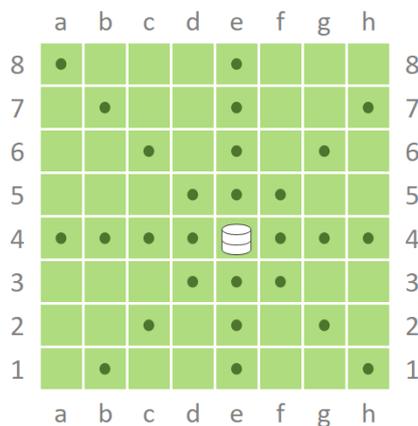
Quando una pedina raggiunge una delle caselle della base avversaria, essa diventa dama e le si sovrappone un'altra pedina dello stesso colore. Quando una pedina raggiunge la base avversaria con un salto (e quindi nel corso di una cattura) deve continuare a catturare eventuali altri pezzi presenti sulla stessa traversa; al termine della mossa viene promossa a dama, ma non può effettuare altre catture se non dopo che l'avversario abbia effettuato la mossa successiva.



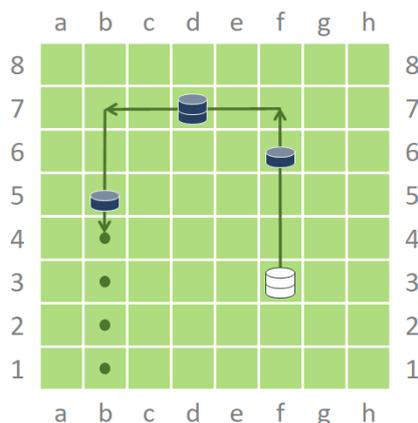
Nell'esempio riprodotto qui sopra la pedina in a6 giunge sulla base avversaria catturando la pedina in a7; avendo altre catture da effettuare, anche all'indietro, non viene promossa a dama, ma deve continuare a catturare i pezzi in b8,

d8 ed e7, terminando la propria corsa nella casella e6, rimanendo pedina. Nello stesso esempio, se non ci fosse la pedina in e7, la pedina terminerebbe la sua corsa in e8, e solo in quel momento verrebbe promossa a dama, terminando il suo turno di gioco; non potrebbe pertanto catturare immediatamente la dama in g8, se non, eventualmente, al turno successivo.

Le dame muovono ortogonalmente e diagonalmente, come la Regina nel gioco degli Scacchi, possono cioè muovere in qualsiasi casella libera della colonna, della traversa o delle diagonali in cui si trovano, purchè fra la casella di partenza e quella di arrivo non ci siano altri pezzi.



Le dame possono catturare in senso ortogonale i pezzi avversari che abbiano almeno una casella libera alle loro spalle: possono cioè attraversare più caselle vuote ed approdare in una qualsiasi delle caselle vuote alle spalle dell'ultimo pezzo preso. Nelle prese multiple la dama può cambiare direzione più volte, catturando tutti i pezzi che si trovano sulle traverse e/o sulle colonne attraversate.



Nell'esempio in basso la dama cattura i pezzi in f6, d7 e b5, terminando la propria corsa in una qualsiasi delle caselle b1, b2, b3, b4. I pezzi catturati con una presa multipla vengono tolti dal tavoliere 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 in uno dei seguenti casi:

- quando nessuno dei due giocatori è in grado, con i pezzi rimasti in gioco, di catturare o bloccare i pezzi avversari;
- quando la stessa posizione si ripete per la terza volta allo stesso giocatore cui spetta muovere;
- quando i due giocatori decidono concordemente di considerare conclusa la partita e smettono di giocare.

Lo scopo del gioco è catturare o bloccare tutti i pezzi avversari; dunque 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.

Varianti

Varianti 10x10. Esistono varianti che si sviluppano su un tavoliere 10x10, con un diverso numero di pedine (28, disposte sulle prime quattro traverse, oppure 24, disposte sulle prime tre traverse).

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/dameo.html.