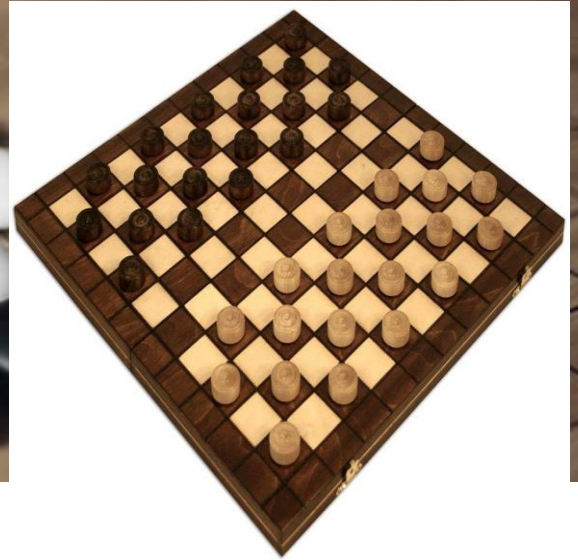


Astratti PerGioco



Dama Frisone

Newsletter #20 | 3 giugno 2022 | www.pergioco.net

Dama Frisone



Questa variante damistica, detta anche Dama Frisia, si gioca nell'Olanda del Nord e si sviluppa su una damiera di dieci caselle per lato. Il gioco ottiene un discreto successo a Parigi nel diciottesimo secolo e probabilmente ha un ruolo

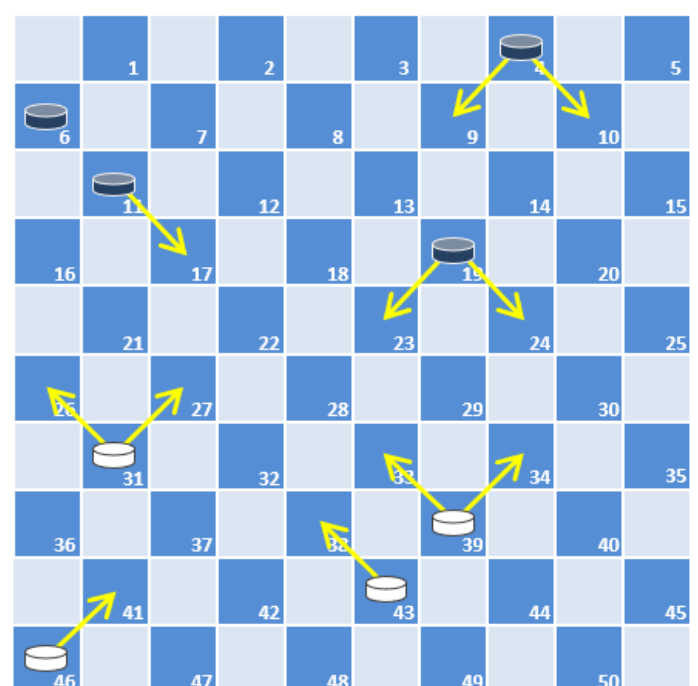
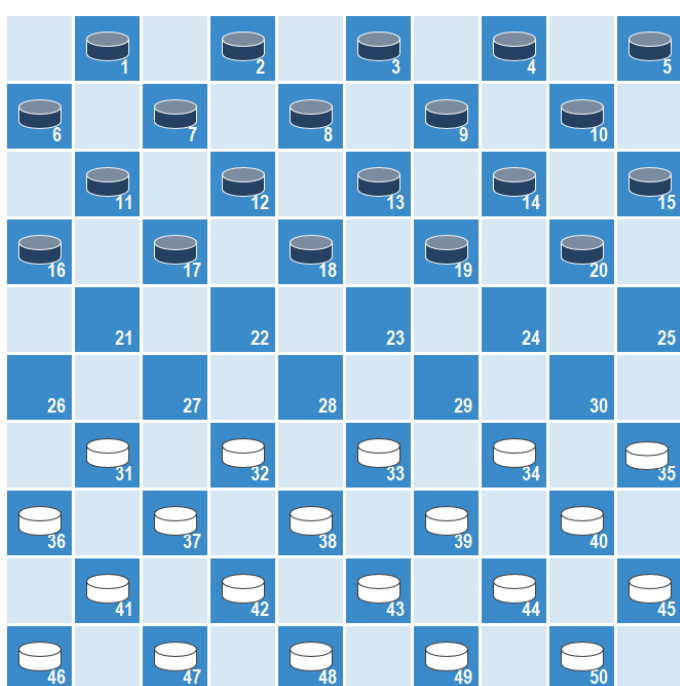
importante nella nascita della Dama Internazionale, che si gioca anch'essa su una damiera 10x10, ma senza le catture ortogonali.

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.

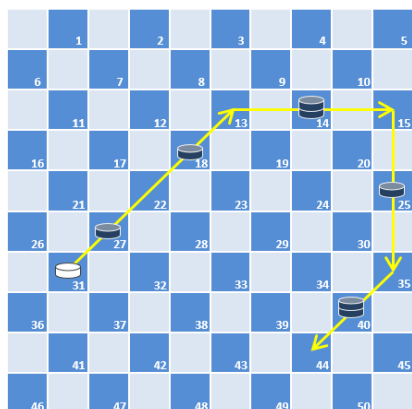
Le pedine nelle caselle 43 e 46 hanno una sola possibilità di movimento; la pedina nella casella 6 è bloccata.

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, purché 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. Le pedine possono catturare diagonalmente ed ortogonalmente, in otto direzioni diverse.

Nel diagramma qui sotto la pedina 31 cattura in una sola mossa la pedina 27, la pedina 18, la dama 14, la pedina 25, la dama 40, e termina la sua corsa nella casella 44.



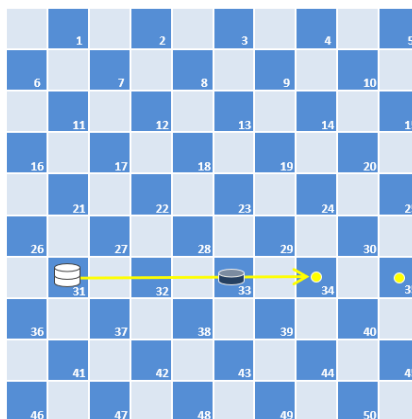
La pedina non dispone della "mossa lunga" tipica della Dama Internazionale; pertanto, se nella situazione precedente ci fosse, ad esempio, un pezzo nella casella 42, quest'ultimo non potrebbe essere catturato, in quanto non adiacente alla casella 44. Sostanzialmente quando una pedina effettua una cattura multipla non può esserci più di una casella vuota fra due pezzi in cattura.

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 (lateralmente o all'indietro), deve continuare a prendere e rimane pedina (come nella Dama Internazionale).

Le dame hanno il movimento "lungo", come l'Alfiere o come la Torre negli Scacchi, possono cioè muovere in una qualsiasi casella libera delle diagonali, delle colonne o delle traverse in cui si trovano, purché fra la casella di partenza e quella di arrivo non vi siano altri pezzi.

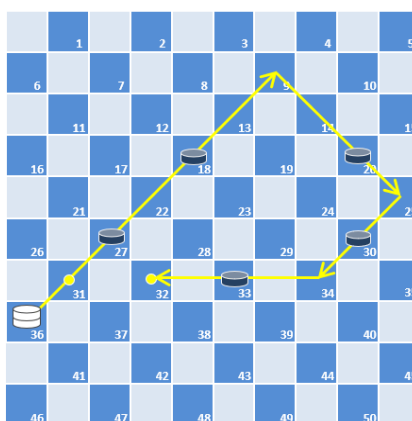
Con lo stesso movimento le dame

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. Anche le dame, come le pedine, solo quando effettuano una presa possono muoversi lungo otto direzioni diverse.



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

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



I pezzi catturati con una presa multipla vengono rimossi 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 valore. Il valore di una dama è superiore a quello di una pedina, ma il valore di due pedine è superiore a quello di una dama. In sostanza il valore di un certo numero di dame è inferiore al valore del doppio delle pedine, ma superiore al doppio delle pedine meno uno.

In caso di parità di valore da catturare è obbligatorio prendere con il pezzo di maggior valore, e cioè con la dama.

La dama che ha effettuato tre mosse consecutive rimane "bloccata" e non può pertanto muovere nel turno successivo. La dama "bloccata" può però catturare. La regola della dama "bloccata" non si applica al giocatore che dispone di almeno due dame, ma nessuna pedina.

Una partita può finire in parità nei seguenti casi: quando nessuno dei due giocatori è in grado di catturare o boccare i pezzi avversari; quando nei finali di una dama contro una il giocatore di turno non sia in grado di catturare il pezzo avversario. A questa regola c'è una eccezione: quando le dame si trovano nelle caselle 5 e 46 il giocatore di turno viene dichiarato perdente; quando nei finali di due dame contro una i giocatori hanno effettuato 7 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.

Variante Frysk

In questa variante si gioca con sole cinque pedine per giocatore, poste inizialmente sulla propria "base".

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-frisone.html.