

REGOLE DI MODALITA' DI PRESA

E' bello "mangiare" i pezzi avversari!

Esistono anche tornei di propaganda in cui le pedine sono di cioccolato e, dopo la cattura, passano direttamente nelle gole dei partecipanti, ma per noi "mangiare" significa prendere e togliere i pezzi avversari dalla damiera.¹



Ma non si può mangiare ciò che si vuole: **esistono regole.**

Siamo sicuri, ma proprio sicuri di conoscere bene tutte le regole su come si effettuano le prese?

Le ripassiamo insieme, cominciando da quelle più elementari e ricordando che il famoso "soffio", che spesso gli anziani citano, non esiste più da parecchi decenni: se c'è la possibilità di mangiare, siamo obbligati a farlo. 1



Ricordiamo anche che "**pedine**" e "**dame**" sono chiamate genericamente "**pezzi**" e le *dame valgono più delle pedine.*

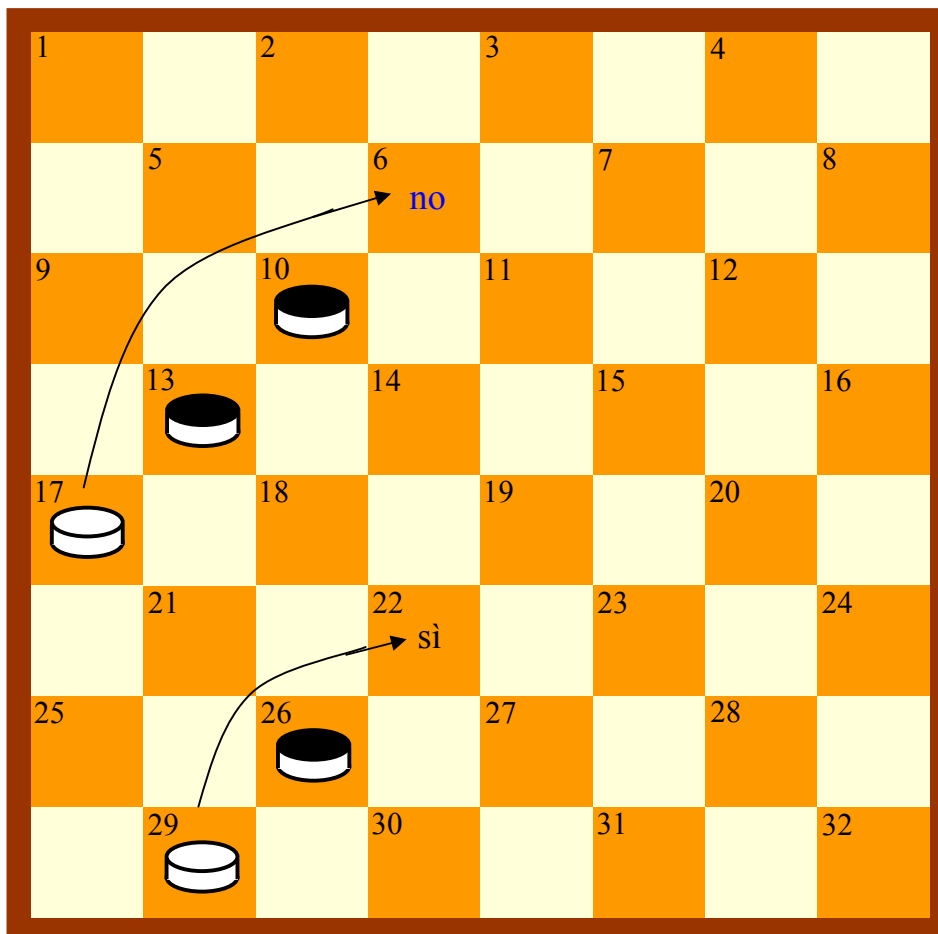
Ecco la **prima regola**:

a) Il giocatore è obbligato alla "presa" dei pezzi avversari (di valore uguale o inferiore) che hanno una casella scoperta dietro di sé e che vengono a contatto con un suo pezzo". La presa consiste nel portare il proprio pezzo nella prima casella scoperta dietro il pezzo avversario e nel togliere il pezzo "preso" dalla damiera.

E' una frase lunga e noiosa, ma noi ci chiariamo il concetto con un esempio concreto.



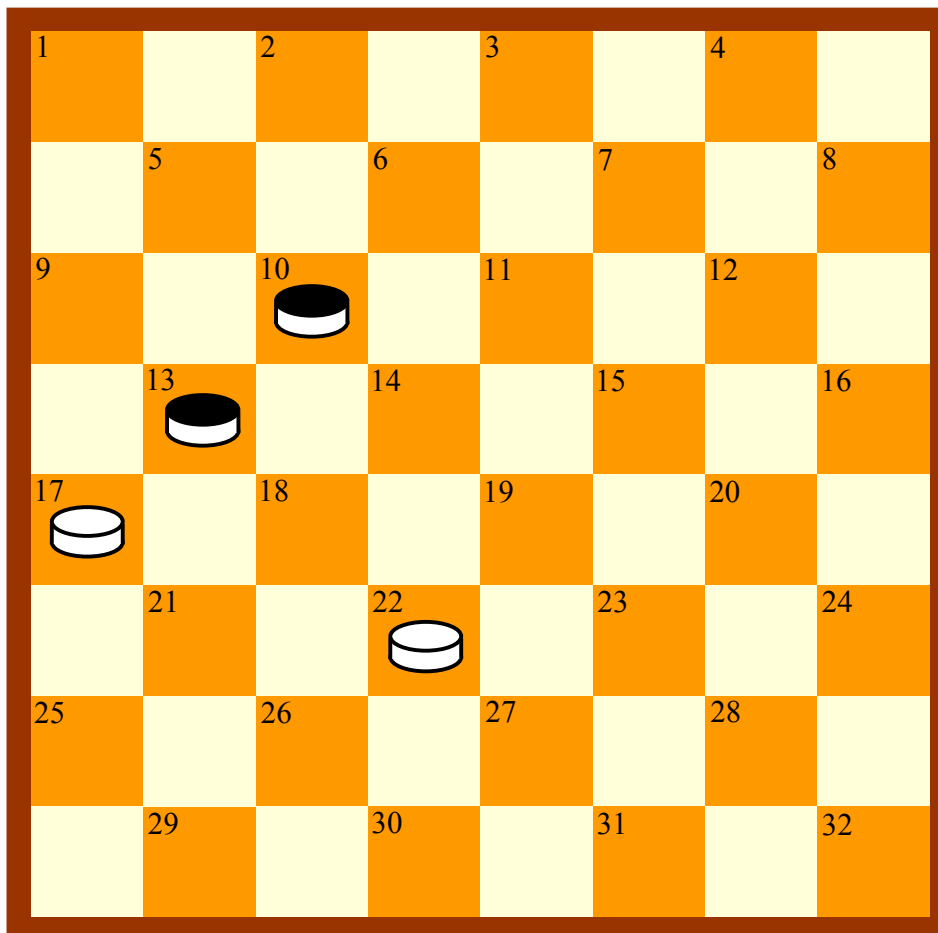
Diagramma 4.01



Nel diagramma 4.01 la pedina bianca in casella 29 (quella sulla base) effettua la presa della pedina nera in 26 e termina la corsa in 22. La pedina bianca in casella 17 (quella sulla sponda) non è in situazione di presa.

Nel diagramma 4.02 rappresentiamo la situazione dopo la presa (per inciso il Bianco è in posizione vincente).

Diagramma 4.02

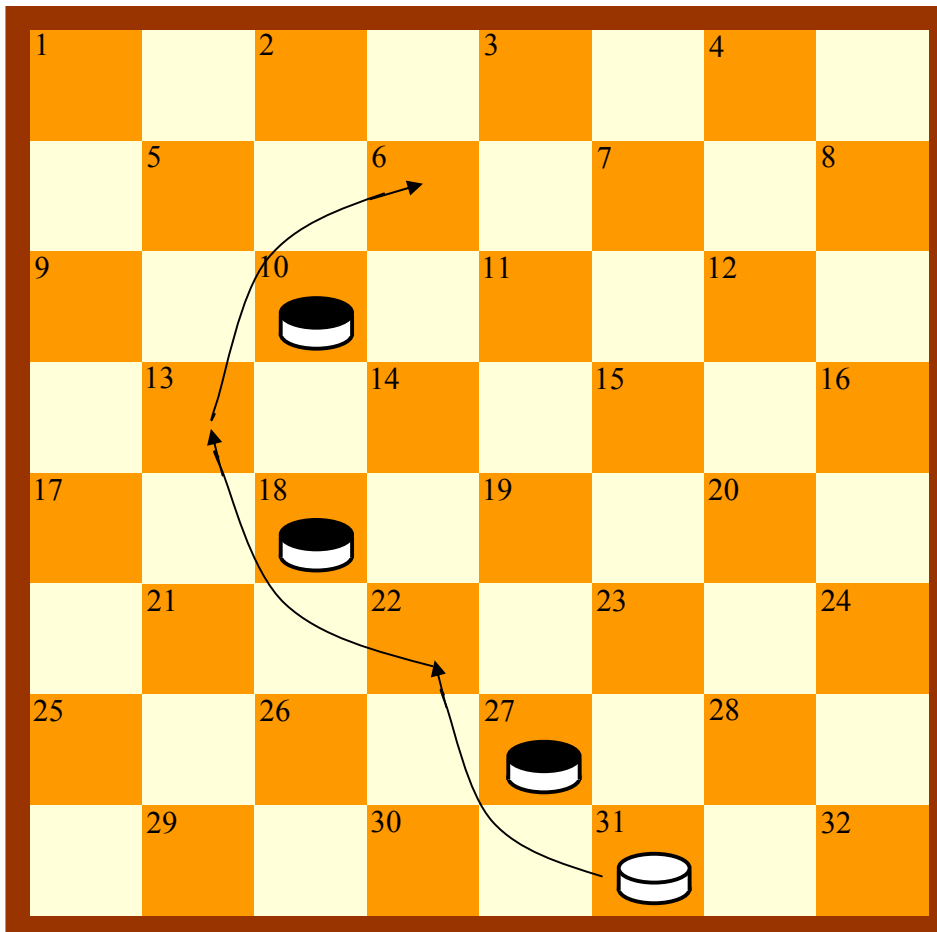


Ecco la posizione a cui si arriva dal diagramma precedente, dopo la presa.

Se, dopo la cattura del primo pezzo avversario, veniamo a contatto con un secondo pezzo "scoperto alle spalle", siamo obbligati a proseguire la presa effettuando una presa "**multipla**", cioè di più pezzi, contemporaneamente. (Questa ci piace anche di più!) ²



Diagramma 4.03



Ecco la **regola**:

b) La presa contemporanea di più pezzi si esegue con una sola mossa dalla casella di partenza a quella di arrivo, accennando al percorso".

Nel diagramma 4.03 la pedina bianca in casella 31 effettua una presa tripla catturando le pedine nere in 27, 18 e 10 e finisce la corsa in 6.

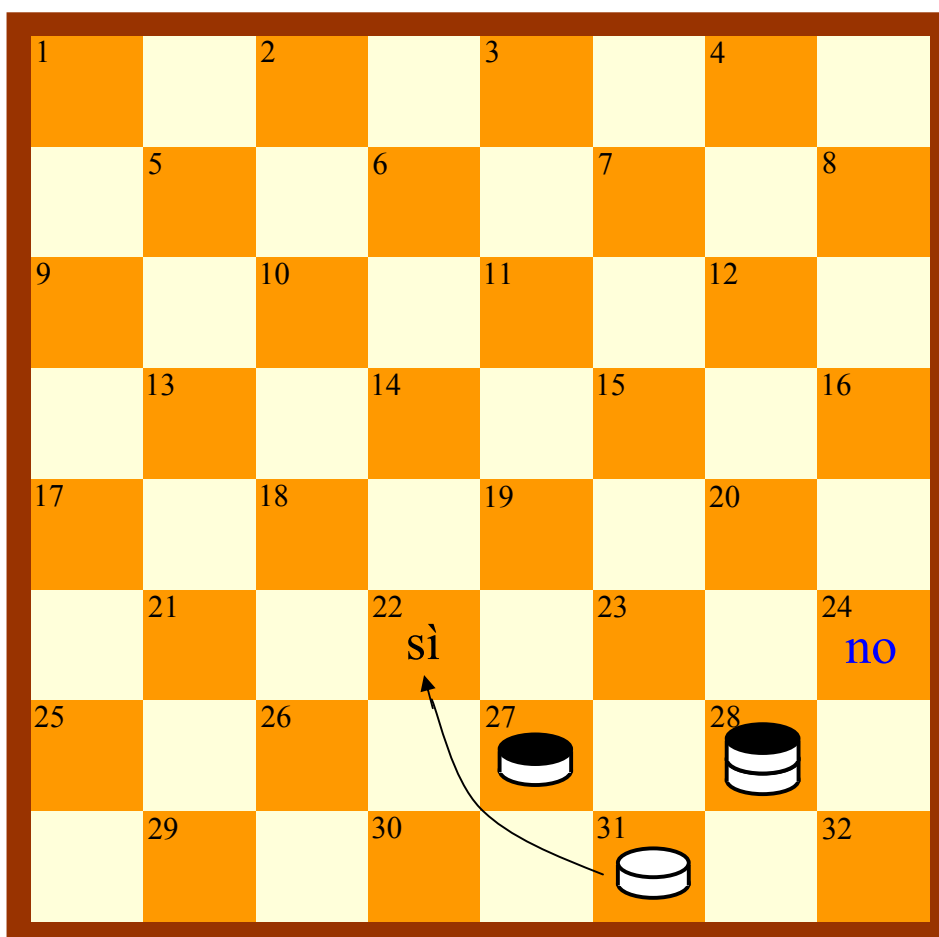
Poiché la pedina muove solo in avanti e la dama sia avanti sia indietro, ecco un'altra **regola** di presa:

c) La pedina può effettuare solo prese in avanti, mentre la dama può "prendere" sia avanti sia indietro; anche in una presa multipla la pedina non può tornare indietro.

Ed infine, per portare rispetto a chi ha più valore, ecco un'altra regola:

d) La pedina non può prendere la dama" (diagramma 4.04).

Diagramma 4.04

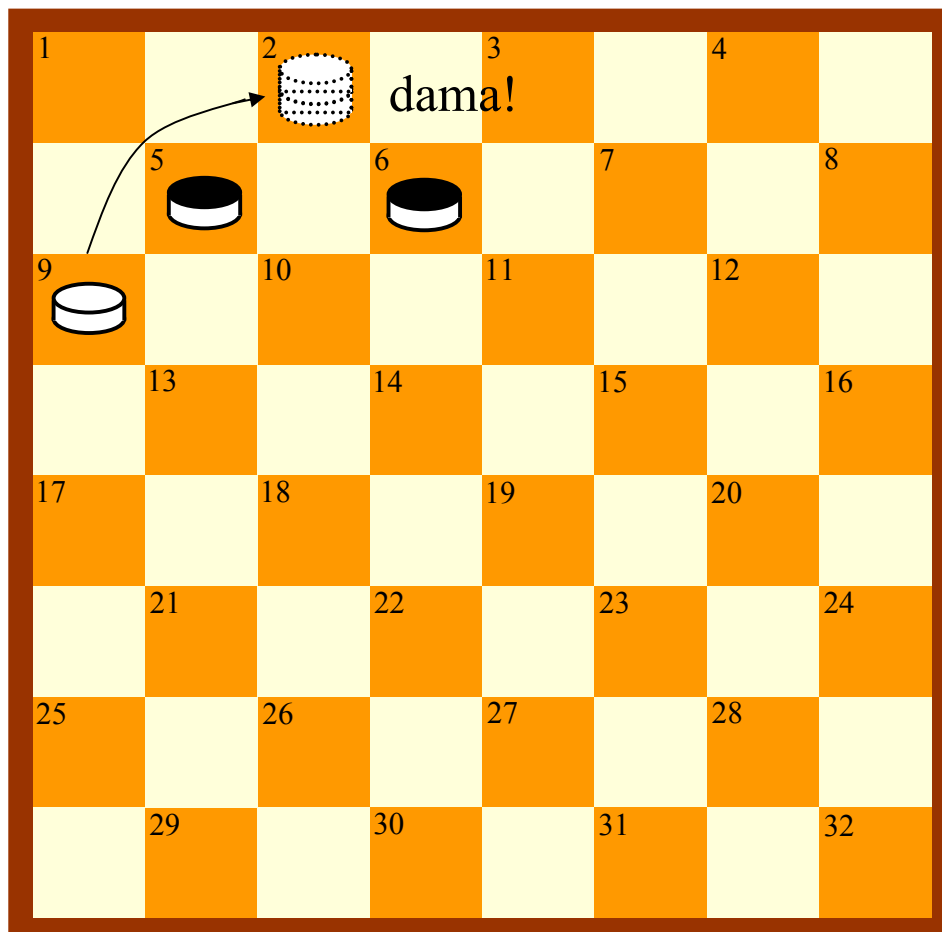


Esauriamo il panorama delle modalità di presa con i diagrammi seguenti. In essi riportiamo un esempio di **presa di pedina con arrivo sulla base avversaria e contemporanea damatura**.

Come già sappiamo, la pedina diventa dama ed è obbligata a fermarsi un tempo. 1



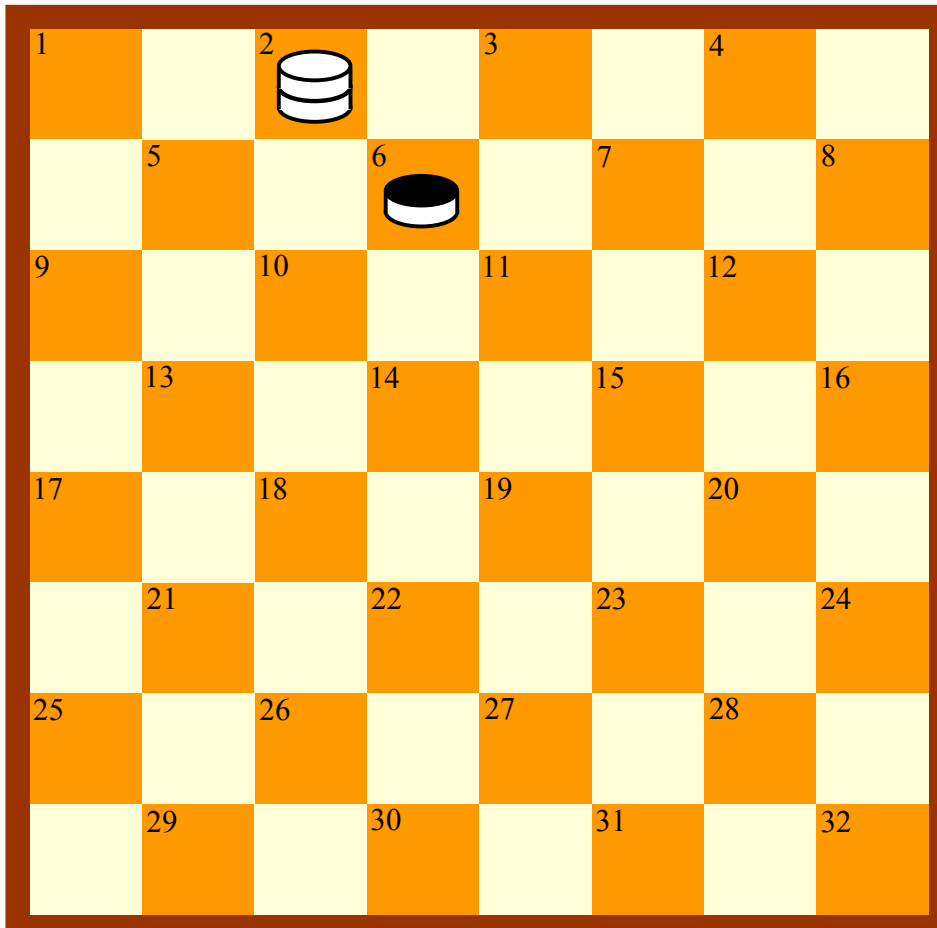
Diagramma 4.05



Nel diagramma 4.05 il Bianco è obbligato ad effettuare la presa 9x2, la pedina diventa dama e si ferma, la posizione finale è

quella del diagramma 4.06, in cui tocca muovere al Nero, che riesce a sfuggire alla minaccia della Dama.

Diagramma 4.06



Ricorda

1. La presa è sempre obbligatoria
2. La pedina mangia solo avanti e mangia solo pedine
3. La dama mangia avanti ed indietro e mangia sia pedine sia dame
4. La presa di più pezzi si chiama "presa multipla"

¹ Disegno tratto da "La dama spiegata ai ragazzi dagli 8 agli 80 anni" di Alessandro Maccagni

² Disegno di Forattini pubblicato su "Tra dame e pedine" di Ghelardo Ghelardini