

La Federazione Italiana Dama

presenta il

**CORSO BASE DI
DAMA INTERNAZIONALE**

redatto dal Grande Maestro Daniele Bertè

in collaborazione con A.S.D. Circolo Damistico Savonese

SOMMARIO

1)	Numerazione e Movimento delle pedine	1
2)	La Dama	3
3)	La "Presca" o "Cattura" o "Mangiata" di pedina	4
4)	Le prese di dama	6
5)	Il Tempo di attesa sulla damatura	8
6)	Il Cambio	9
7)	Il risultato	10
8)	Il "Tiro"	11
9)	Tiri semplici di pedine	12
10)	Tiri semplici con dame e pedine	13
11)	Tiri con sole dame	14
12)	Il tiro e la sua "intenzione"	15
13)	IL TIRO: offerta multipla di pezzi	16
14)	Il concetto di opposizione	18
15)	Regola di priorità di presa	19
16)	Tiri sulla priorità di presa per Quantità	21
17)	Il contrattacco	23
18)	Tiri con presa a scelta	25
19)	Blocchi immediati	26
20)	Tiri di II intenzione con sole pedine	27
21)	Tiri di II intenzione con pedine e dame	29
22)	Come sfruttare la dama avversaria	30
23)	Come sfruttare il Tempo di attesa sulla damatura	31
24)	Come sfruttare il "Cambio"	32
25)	Le ultime regole	34
26)	Valutazioni sull'Opposizione	35
27)	Opposizione di dame ai cantoni	36
28)	Opposizione e blocco al biscacco	37
29)	Soluzioni	38

1) Numerazione e Movimento delle pedine

Damiera e Numerazione. La necessità di ricostruire partite e posizioni è connessa allo spirito di competizione. Sono state così create convenzioni affinché il gioco della dama possa essere "scritto" e "letto".

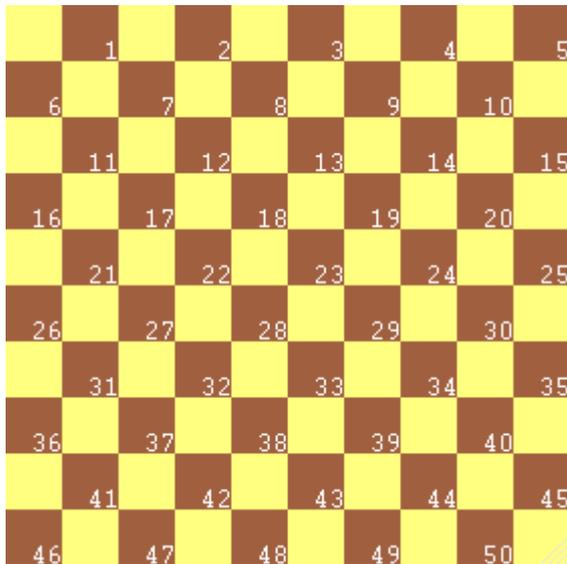


Diagramma 1.01

Il gioco della dama si pratica sulla "damiera".

Nel gioco della "Dama Internazionale" la damiera è formata da un piano quadrettato suddiviso in 100 caselle alternativamente bianche e scure. Il gioco viene praticato sulle caselle scure".

Per poter indicare l'esatta posizione ed i movimenti dei pezzi, ad ogni casella scura si fa corrispondere un numero, dall'1 al 50, secondo lo schema del diagramma 1.01.

Le caselle 5 e 46 sono chiamate "**Cantoni**" e le coppie di caselle 1-6 e 45-50 sono chiamate "**Biscacchi**".

Quiz 1.01: il "Cantone" è posto a destra o a sinistra del giocatore?

Il gioco della dama a sistema internazionale si pratica tra due giocatori sulla damiera con l'impiego di 40 pedine (20 bianche e 20 nere)", posizionate inizialmente come nel diagramma 1.02.

Le pedine nere vanno ordinate sulle caselle dall'1 al 20; quelle bianche sulle caselle dal 31 al 50.

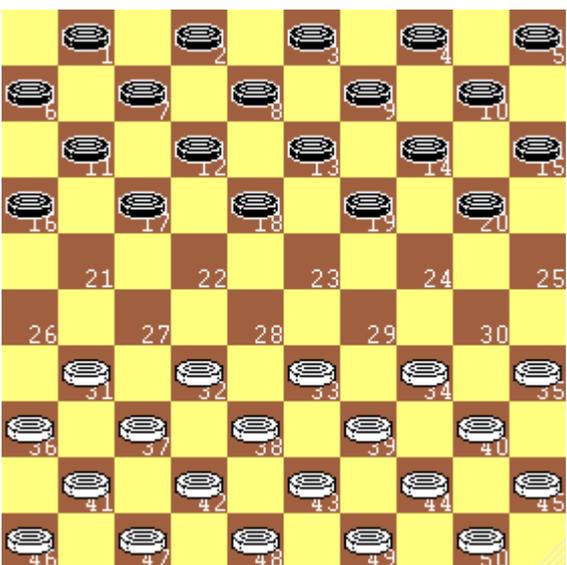


Diagramma 1.02

Le caselle dall'1 al 5 formano la **Base del Nero**, quelle dal 46 al 50 la **Base del Bianco**.

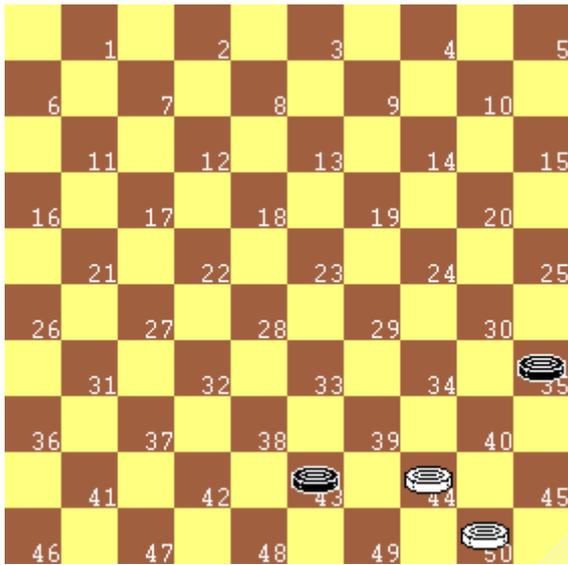
Il gioco è iniziato dal Bianco.

Lo spostamento di un pezzo da una casella all'altra della damiera dicesi "**mossa**" o "**tratto**". Le mosse sono descritte indicando la casella di partenza e quella di arrivo, per esempio la scrittura "32-28" indica lo spostamento della pedina in 32 alla casella 28.

Ai giocatori è consentito, alternativamente, di effettuare una mossa per volta.

La pedina può essere mossa solo in avanti, in diagonale, e portata dalla casella di partenza in una casella libera vicina.

Quiz 1.02: Indica almeno tre possibili mosse di inizio del gioco


Diagramma 1.03

La posizione del diagramma 1.03, può essere registrata come:

- pedine bianche in 44, 50
- pedine nere in 35, 43

Quiz 1.03: guardando il diagramma 1.03, quali mosse può effettuare il Bianco?

RICORDA

Prima della partita:

1. Posiziona la damiera correttamente, col cantone a sinistra
2. Sorteggia il colore, chi prende il Bianco muove per primo
3. Stringi la mano al tuo avversario

2) La Dama

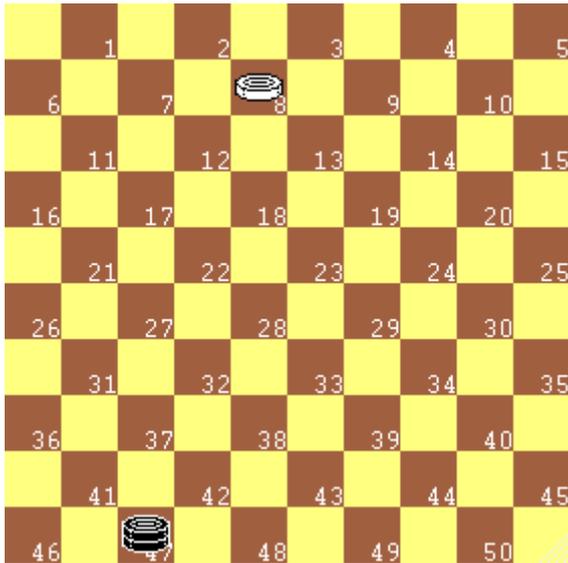


Diagramma 2.01

La damatura

Quando la pedina raggiunge la base avversaria, fermandosi, diventa "dama", ed è dalla sovrapposizione di un pezzo dello stesso colore". Tale operazione è chiamata "damatura".

Quiz 2.01: Nel diagramma 2.01, in quali caselle può damare la pedina bianca in 8?

Nota che il Nero ha già una dama in casella 47.

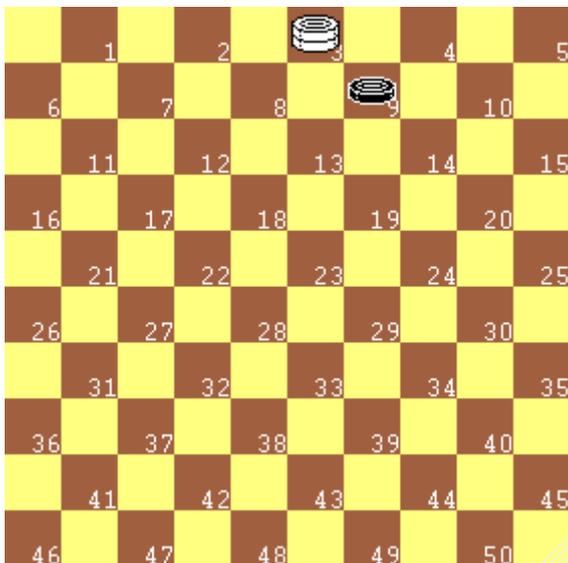


Diagramma 2.02

La pedina divenuta dama può essere rimessa in gioco solo dopo che l'avversario ha nuovamente mosso (deve attendere la mossa dell'avversario).

Quiz 2.02: Nel diagramma 2.02, il Bianco è appena andato a dama in casella 3, a chi tocca muovere ora?

Ricordiamo anche che "pedine" e "dame" sono chiamate genericamente "pezzi" e le dame valgono più delle pedine. Dame e pedine sono gli unici "pezzi" utilizzati nel gioco della dama.



Diagramma 2.03

Il movimento della dama

La dama può essere mossa sia in avanti sia indietro e portata dalla casella di partenza su una qualunque delle caselle libere successive delle diagonali che essa occupa; essa può dunque fermarsi in qualsiasi casella libera, anche lontana

Quiz 2.03: Nel diagramma 2.03, la dama bianca in 28 può essere portata in 10 caselle differenti, quali?

Quiz 2.04: Nel diagramma 2.03, quanti pezzi ci sono in gioco?

3) La "Presa" o "Cattura" o "Mangiata" di pedina

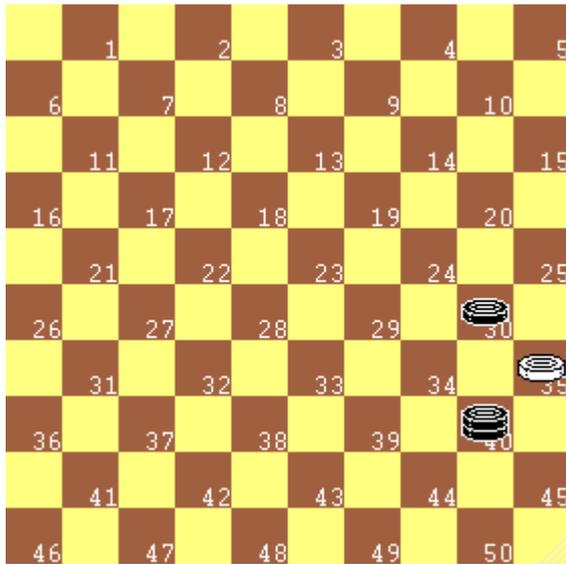


Diagramma 3.01

Quando una pedina si trova vicino, diagonalmente, ad un pezzo avversario dietro al quale si trova una casella libera, dovrà **obbligatoriamente** passare sopra questo pezzo ed occupare la casella libera. Il pezzo avversario verrà quindi tolto dalla damiera. Questa operazione completa è una **presa di pedina**.

La pedina, quindi, può mangiare sia pedine sia dame.

Nel diagramma 3.01 la pedina bianca in 35 può effettuare la presa della pedina nera in 30 e terminare la corsa in 24 oppure effettuare la presa della dama nera in 40 e terminare la corsa in 44.

La pedina, quindi, può mangiare sia avanti sia indietro.

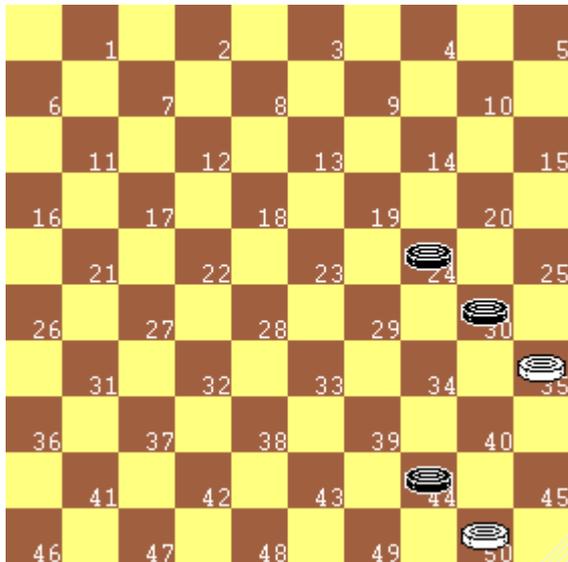


Diagramma 3.02

Nel Diagramma 3.02, la pedina bianca in 50 salta in 39 e "mangia" la pedina nera in 44, togliendola dalla damiera.

La mossa è indicata come: **50-39** (casella di partenza e di arrivo). Spesso, però, si usa la scrittura scrivere una "x" al posto del "-" e quindi la notazione diventa: **50x39**, per distinguere la presa da una mossa semplice.

Quiz 3.01: Nel diagramma 3.02, la pedina in 35 poteva effettuare una presa?

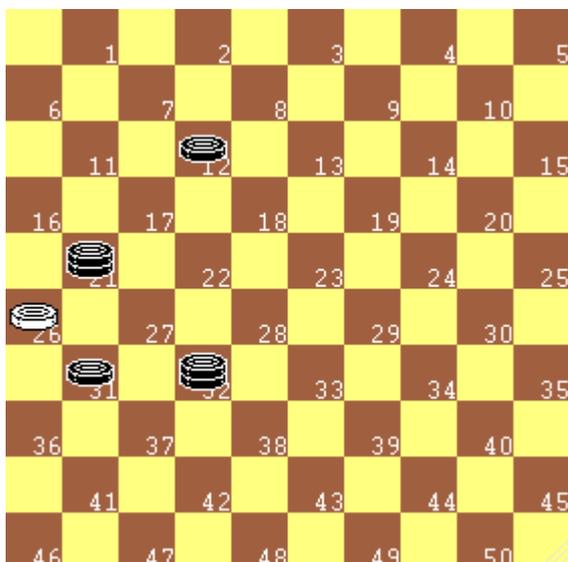


Diagramma 3.03

Quando, nel corso di una presa di pedina, questa si trova di nuovo in presenza, diagonalmente, di un pezzo avversario dietro al quale si trova una casella libera, deve obbligatoriamente passare sopra questo secondo pezzo e così un terzo e via di seguito e occupare la casella libera che si trova dopo l'ultimo pezzo catturato. Questa operazione completa è una **presa multipla di pedina**.

Nel diagramma 3.03 la pedina bianca in 26 può effettuare la presa dei pezzi in 21 e 12 e terminare la corsa in 8 oppure effettuare la presa dei pezzi in 31 e 32 e terminare la corsa in 28.

Nel caso di presa multipla si indica, in genere, tutto il cammino, salto dopo salto, dalla casella di partenza a quella di arrivo (**notazione estesa**). Quindi le due prese possono essere indicate come **26x17x8** e **26x37x28**.

Se non ci sono ambiguità, si può utilizzare una notazione sintetica, indicando le sole caselle di partenza e di arrivo (26x8 e 26x28).

RICORDA

1. La presa dei pezzi avversari (pedine e dame) è **obbligatoria** e si effettua sia in avanti sia indietro.
2. Una presa multipla conta per una sola mossa giocata.

Nei diagrammi successivi alcuni esempi di prese di pedina

Quiz 3.02: Indica, per ognuno dei diagrammi seguenti, la presa corretta in forma estesa:

Diagramma 3.04:

Diagramma 3.05:

Diagramma 3.06:

Diagramma 3.07:

Diagramma 3.04

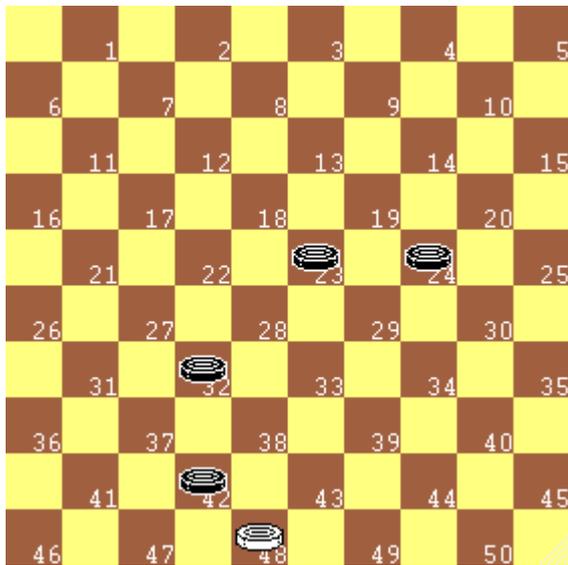


Diagramma 3.05

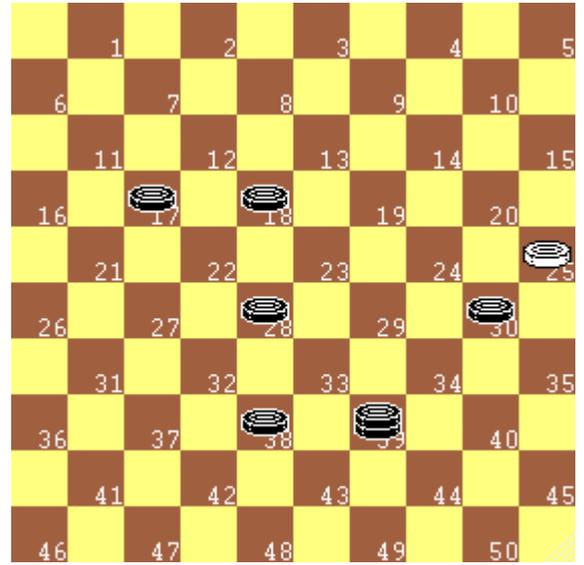


Diagramma 3.06

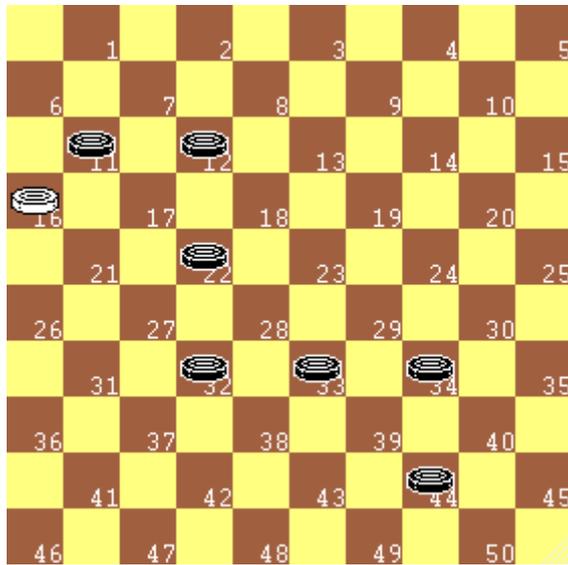
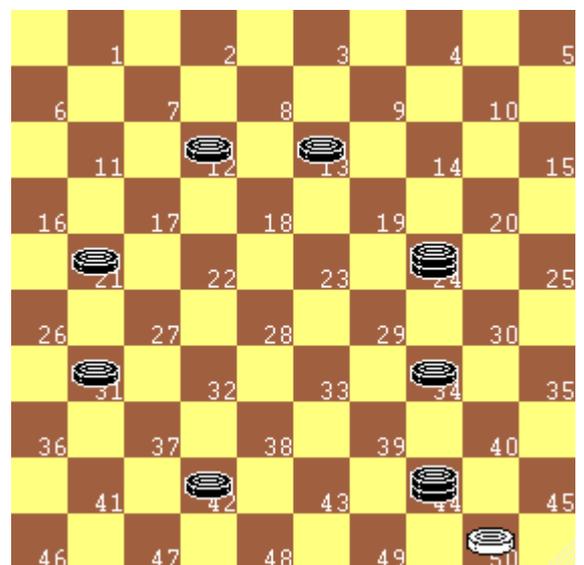


Diagramma 3.07



4) Le prese di dama

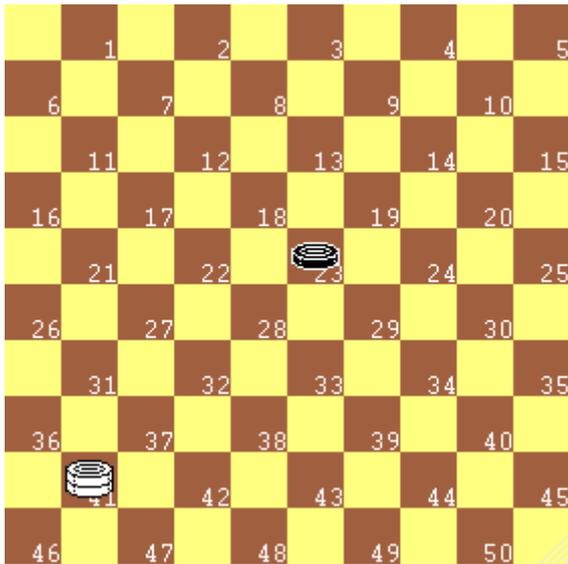


Diagramma 4.01

Quando una dama si trova a contatto o a distanza, su una stessa diagonale, di un pezzo avversario dietro al quale si trovano una o più caselle libere, essa deve obbligatoriamente passare sopra questo pezzo ed occupare, a scelta, una casella libera successiva. Questo pezzo verrà, quindi, tolto dalla damiera. Questa operazione è una **presa di dama**.

Anche la dama, quindi, può mangiare sia pedine sia dame.

Nel diagramma 4.01 la dama bianca in 41 effettua la presa della pedina in 23 e può terminare la corsa in 19 oppure in 14 o in 10 o in 5, indifferentemente.

La presa multipla di dama

Se una dama, dopo la cattura di un pezzo, “vede”, alle spalle di questi, sulla stessa diagonale o su una diagonale intersecata, un pezzo avversario dietro al quale si trovano una o più caselle libere, deve obbligatoriamente passare sopra questo secondo pezzo, come pure un terzo e così di seguito, fino ad occupare, a scelta, una casella libera successiva e sulla stessa diagonale dell’ultimo pezzo preso. I pezzi avversari così mangiati sono successivamente tolti dalla damiera nell’ordine diretto o inverso di presa. Questa operazione completa è una **presa multipla di dama**.

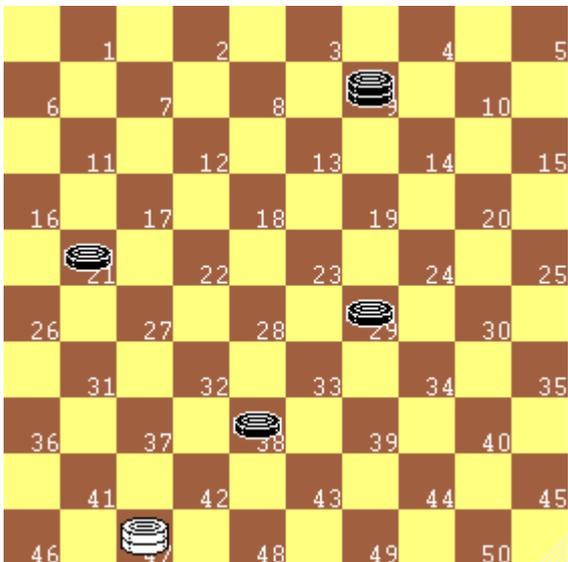


Diagramma 4.02

Nel diagramma 4.02 la dama bianca in 47 è in presa della pedina nera in 42 e, lungo la diagonale, vede il pezzo in 29 in condizione di cattura; saltato anche questo, proseguendo la corsa fino alla casella 20, vede, sulla diagonale 3-25, la dama in 9 in condizione di presa, per cui prosegue il cammino lungo quest’ultima diagonale fino alla casella 3, dove, sulla sinistra, vede ancora un pezzo in 21, in condizione di presa. La dama bianca cattura, quindi, quattro pezzi e finisce la corsa in 26.

In notazione estesa la presa è descritta così: **47x33x20x3x26**

Anche la dama, quindi, può mangiare sia avanti sia indietro

RICORDA

1. La presa dei pezzi avversari (pedine e dame) è **obbligatoria** e si effettua sia in avanti sia indietro.
2. Una presa multipla conta per una sola mossa giocata.
3. La dama cattura i pezzi avversari, anche lontani, muovendosi sempre lungo le diagonali

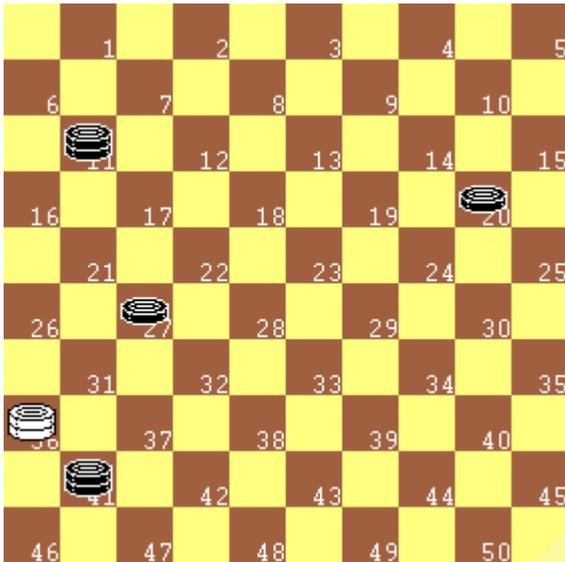


Diagramma 4.03

Quiz 4.01: Nel diagramma 4.03 la dama bianca in 36 ha tre differenti modi di catturare due pezzi; completa il quadro:

1) Pedina in 27 e dama in 11 (36x22x6)

2) Pedina in e pedina in (36x.....)

3) Dama in e pedina in (36x.....)

Nei diagrammi successivi alcuni esempi di prese di dama

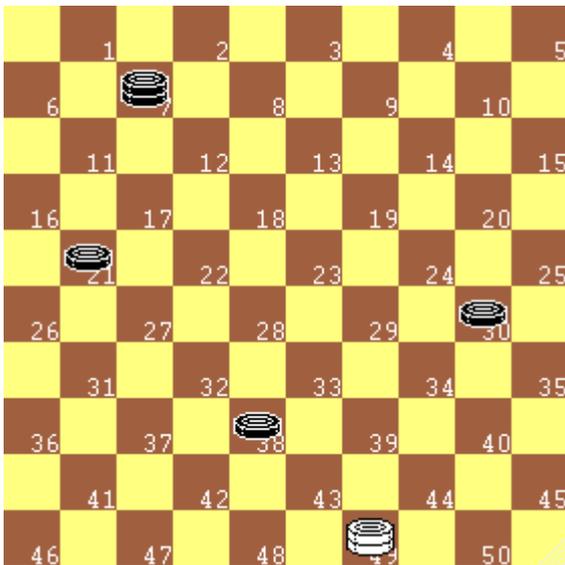


Diagramma 4.04

Quiz 4.02: Indica, per ognuno dei diagrammi seguenti, la presa corretta in forma estesa:

Diagramma 4.04:

Diagramma 4.05:

Diagramma 4.06:

Diagramma 4.05

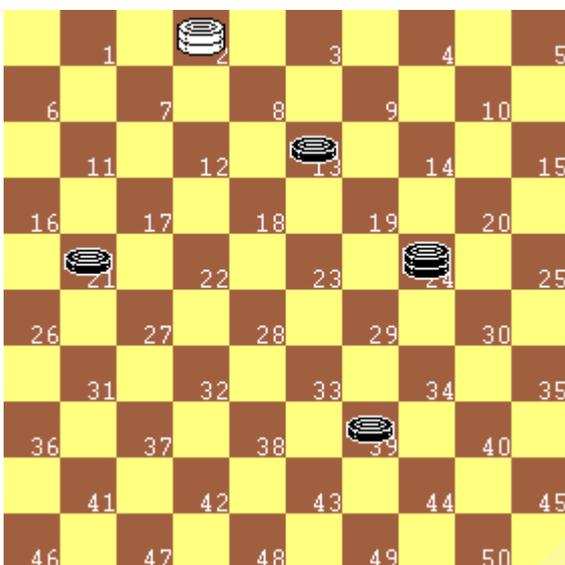
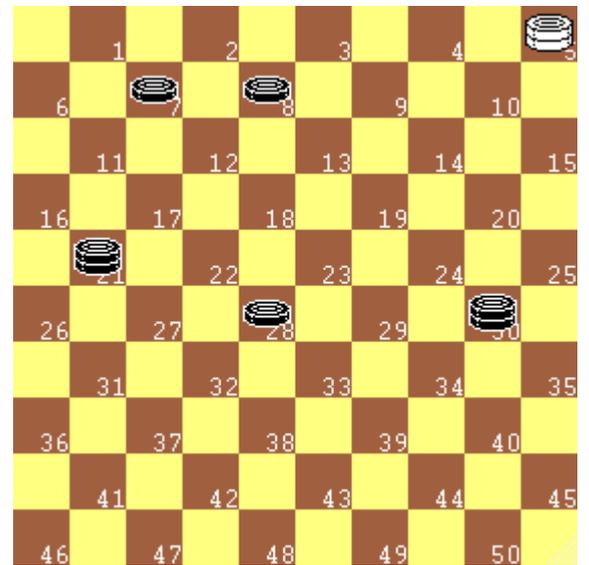
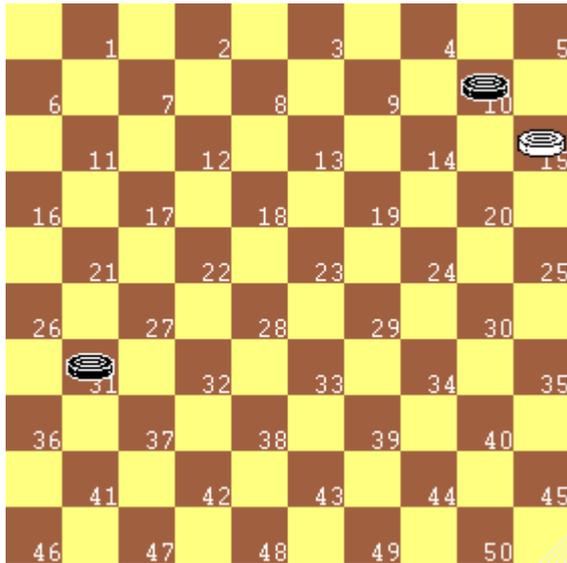


Diagramma 4.06



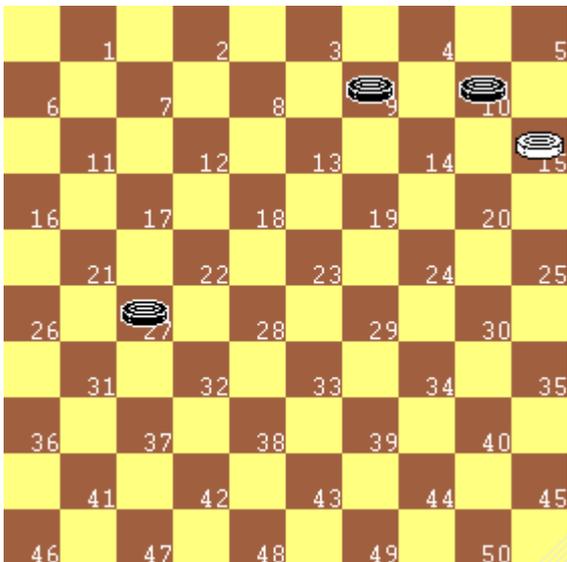
5) Il Tempo di attesa sulla damatura

Diagramma 5.01

La pedina divenuta dama può essere rimessa in gioco solo dopo che l'avversario ha nuovamente mosso.

In seguito alla Regola sopra descritta, nel Diagramma 5.01 il bianco effettua la presa

15x4

diventa dama e si ferma. La pedina nera in 31 sfugge, così, alla cattura e diventerà dama.

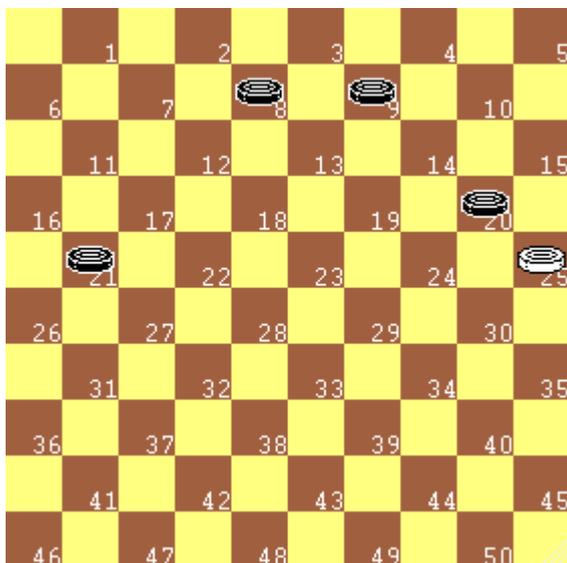

Diagramma 5.02

Se la pedina raggiunge la base avversaria durante una presa ed ha ancora pezzi da prendere deve continuare a mangiare, ma non diventa dama (per diventare dama è necessario fermarsi sulla base avversaria)

Nel diagramma 5.02 la pedina bianca in 15 effettua la seguente presa di due pezzi:

15x4x13

e resta pedina. La pedina nera in 27 non subisce influenze.


Diagramma 5.03

Nel diagramma 5.03 il Bianco è in presa con la pedina 25.

Quiz 5.01: Guardando il diagramma 5.03

Indica la presa corretta del bianco:

La pedina 26 diventa dama?

6) Il Cambio

Si definisce “**cambio**” quella manovra con cui si obbliga alla presa un pezzo avversario, per riprenderlo con la mossa successiva. Non vi è alcun vantaggio numerico: nel cambio gli avversari prendono un egual numero di pezzi. Come è facile rilevare il cambio è la manovra più ricorrente nel gioco della dama. Talvolta i pezzi offerti sono più di uno e comportano la ripresa dello stesso numero di pezzi

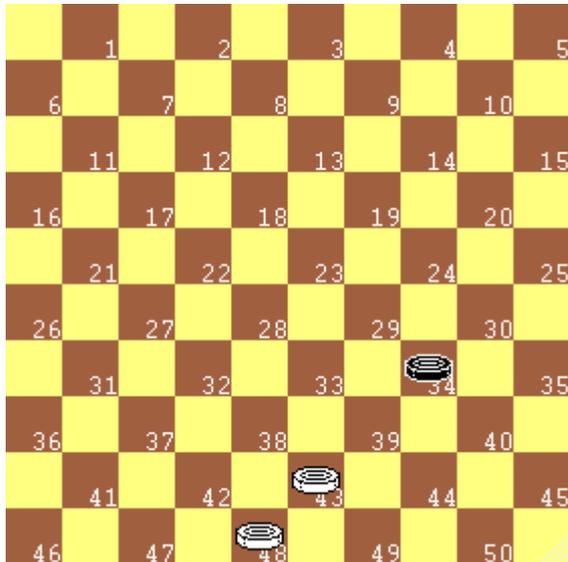


Diagramma 6.01

Nel diagramma 6.01 il Bianco inizia la manovra di cambio. Prosegui la sequenza con la presa del Nero e la ripresa del Bianco

Quiz 6.01:

Bianco Nero

1) 43-39

2)

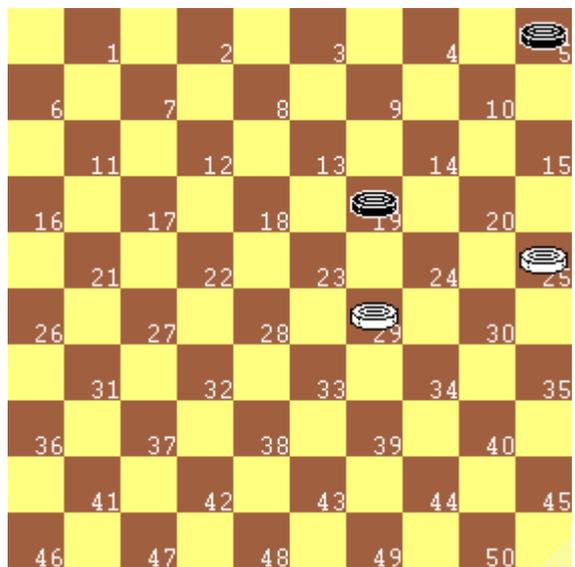


Diagramma 6.02

Nel Diagramma 6.02

Quiz 6.01: Nel diagramma 6.02 il Bianco ha la possibilità di effettuare un cambio. Indica la sequenza che consente la sua realizzazione

Bianco Nero Bianco

1) 2)

RICORDA

1. Nel cambio i due avversari mangiano lo stesso numero di pezzi.
2. Effettuare un cambio non è un disonore, ma, anzi, spesso è un modo per vincere o conseguire vantaggio.

7) Il risultato

Nel gioco della dama sono possibili due risultati: **vincita** di uno dei giocatori e sconfitta dell'altro oppure **parità**.

Nei tornei alla vittoria sono attribuiti 2 punti, al pareggio 1 punto ed alla sconfitta 0 punti.

Quando si ottiene la **vittoria**?

“La partita è vinta quando uno dei due giocatori riesce a **prendere o bloccare tutti i pezzi avversari**”.

Cioè un giocatore perde la partita quando non ha più mosse da effettuare. In sintesi un giocatore perde la partita quando non ha più mosse da effettuare

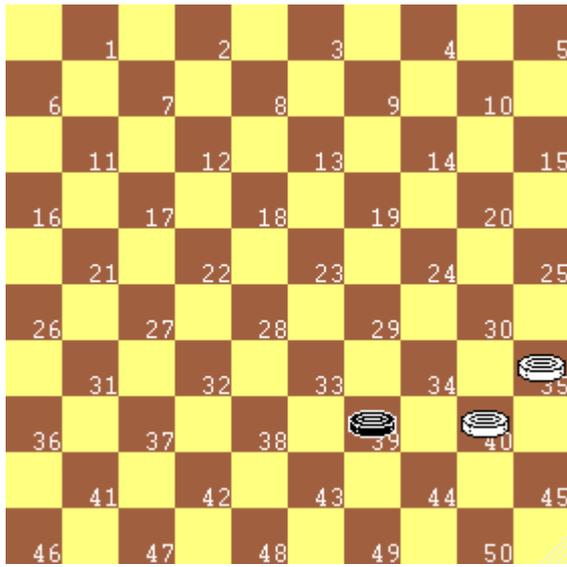


Diagramma 7.01

Il caso più evidente di vittoria si ha quando un giocatore rimane senza pezzi.

Quiz 7.01: Nel diagramma 7.01 il Bianco vince eliminando i pezzi del Nero. Indica la sequenza corretta

<i>Bianco</i>	<i>Nero</i>	<i>Bianco</i>
I)	2)

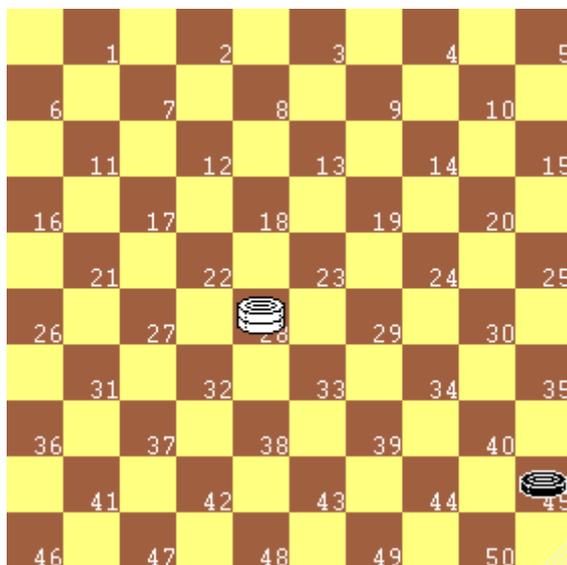


Diagramma 7.02

Ci sono situazioni in cui la vittoria si ottiene con il blocco dei pezzi dell'avversario, lasciandolo senza mosse giocabili.

Quiz 7.02: Nel diagramma 7.01 il Bianco vince bloccando la pedina nera; con quale mossa?

<i>Bianco</i>
I)

La partita è considerata **vinta** anche quando il proprio avversario, in evidente situazione perdente, dichiara di abbandonarla.

La partita è pari quando:

1. nessuno dei due giocatori è in grado di prendere o di chiudere tutti i pezzi avversari e si giunge ad un accordo per la divisione della posta;
2. nessuno dei due giocatori è in grado di concludere la partita in suo favore in un certo numero di mosse, stabilite dal Regolamento Tecnico.

8) Il "Tiro"

Il "**tiro**" (o "combinazione") è una manovra che consiste nell'obbligare l'avversario alla presa di uno o più pezzi, per poter catturare un numero di pezzi superiore o per avere, comunque, un vantaggio.

Il tiro deriva dall'obbligatorietà della presa e distingue il gioco della dama da tutti gli altri giochi simili.

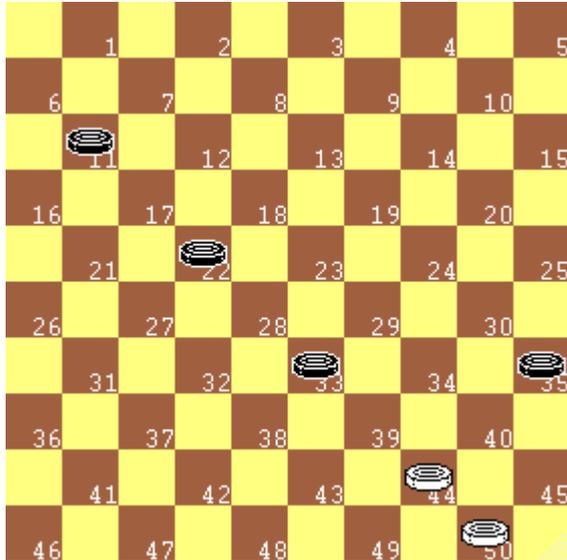


Diagramma 8.01

Quiz 8.01: Nel diagramma 8.01 il Bianco vince eseguendo un tiro, che inizia con 44-40. Individua il resto della sequenza vincente

Bianco	Nero	Bianco
1) 44-40	2)

Il Bianco ha offerto una pedina per catturarne quattro.

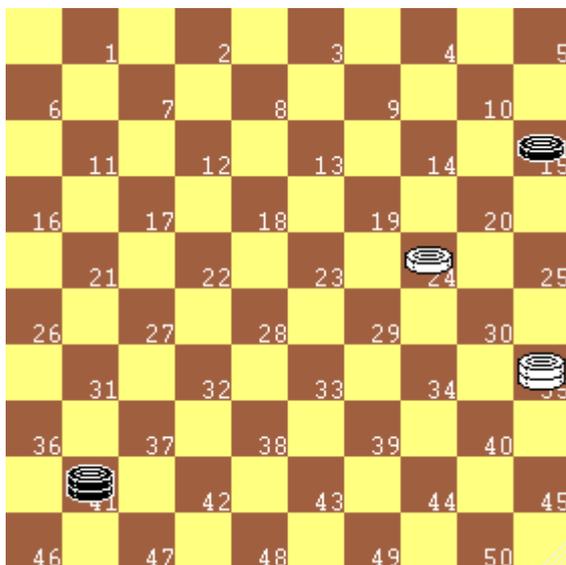


Diagramma 8.02

Quiz 8.02: Nel diagramma 8.02 il Bianco vince eseguendo un tiro, che inizia con 24-20. Individua il resto della sequenza vincente

Bianco	Nero	Bianco
1) 24-20	2)

Il Bianco ha offerto una pedina per catturare una pedina e una dama.

RICORDA

1. Il "Tiro" è una manovra "dare per avere": si offrono pezzi in presa per mangiarne di più.
2. Il "Tiro" è la parte più brillante del gioco della dama ed è in grado ribaltare in qualsiasi momento il risultato di una partita.

9) Tiri semplici di pedine

Quiz 9.01: Nei diagrammi seguenti il Bianco esegue un tiro offrendo una pedina in presa. Indica, per ognuno di essi, la sequenza corretta:

	Bianco	Nero	Bianco
Diagramma 9.01:	1)	2)
Diagramma 9.02:	1)	2)
Diagramma 9.03:	1)	2)
Diagramma 9.04:	1)	2)

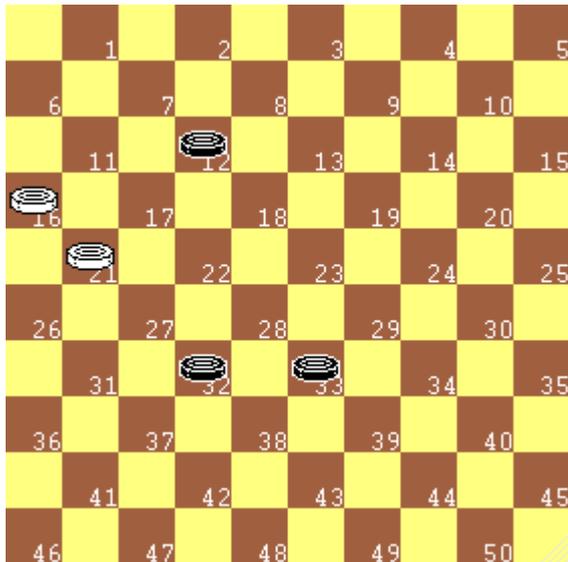
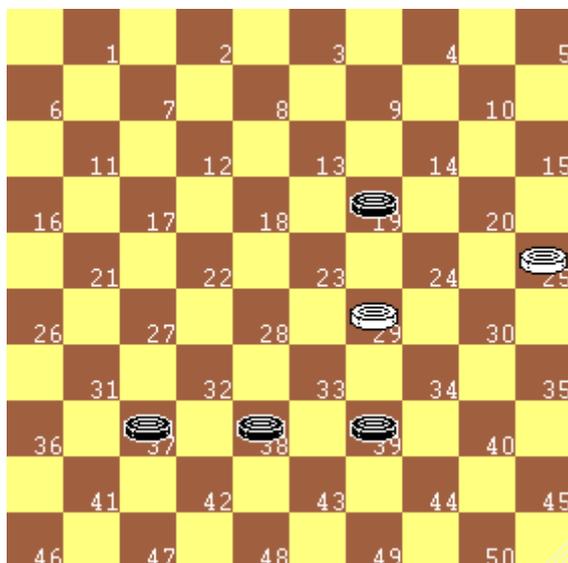
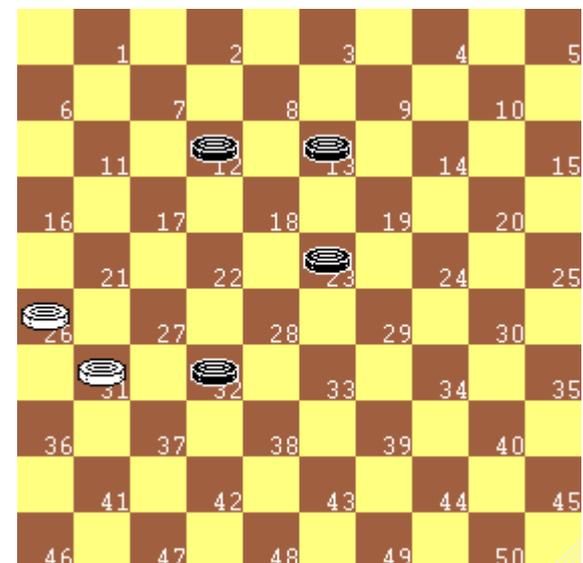
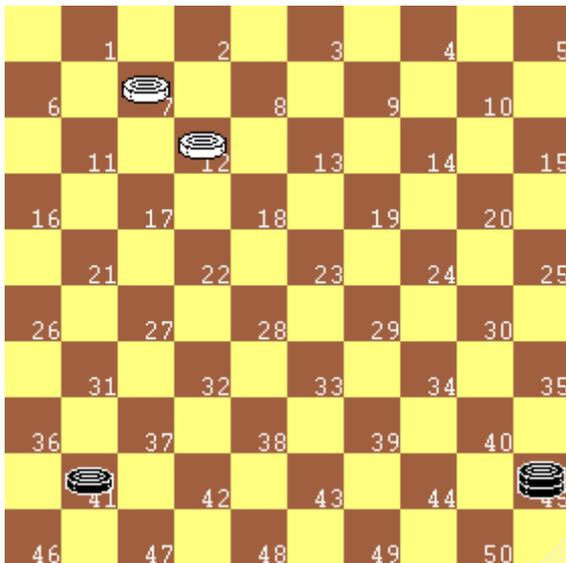
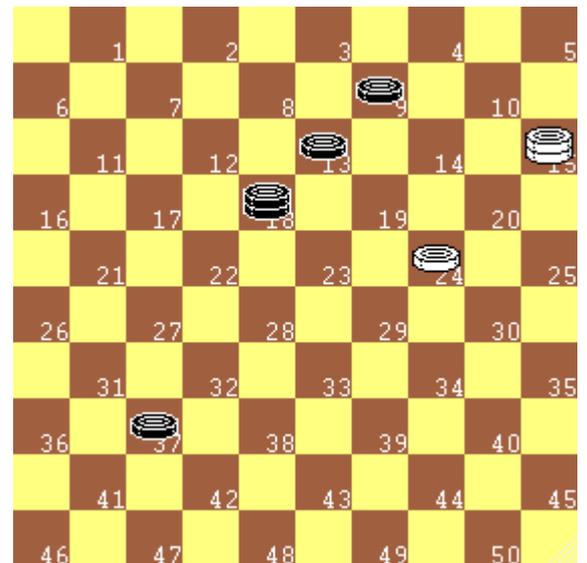
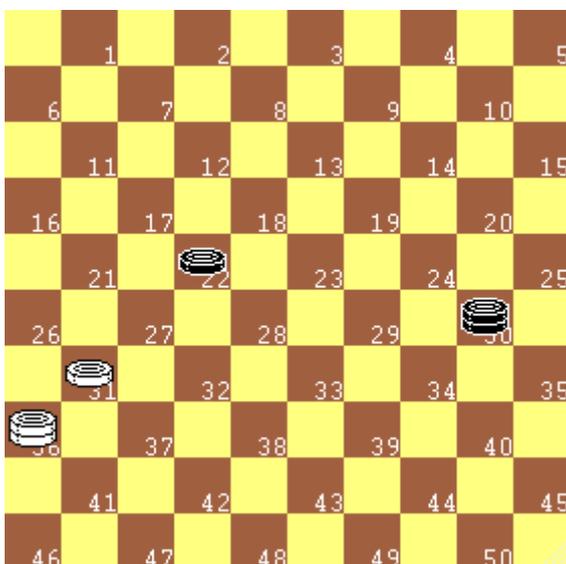
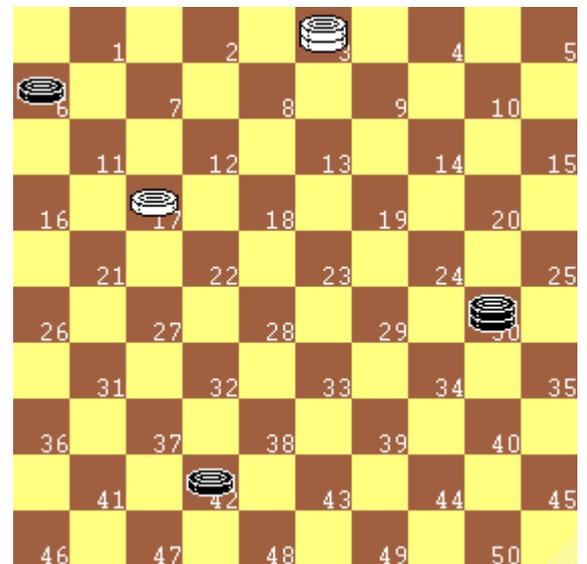
Diagramma 9.01

Diagramma 9.02

Diagramma 9.03

Diagramma 9.04


10) Tiri semplici con dame e pedine

Quiz 10.01: Nei diagrammi seguenti il Bianco esegue un tiro offrendo una pedina ed eseguendo la presa finale di tutti i pezzi con la dama. Indica, per ognuno di essi, la sequenza corretta:

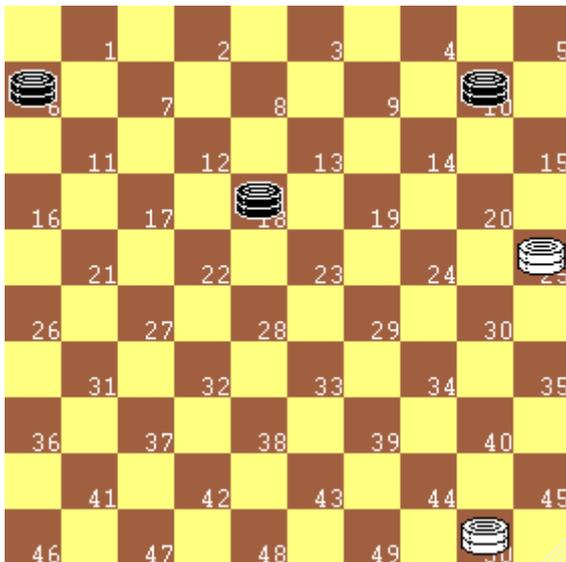
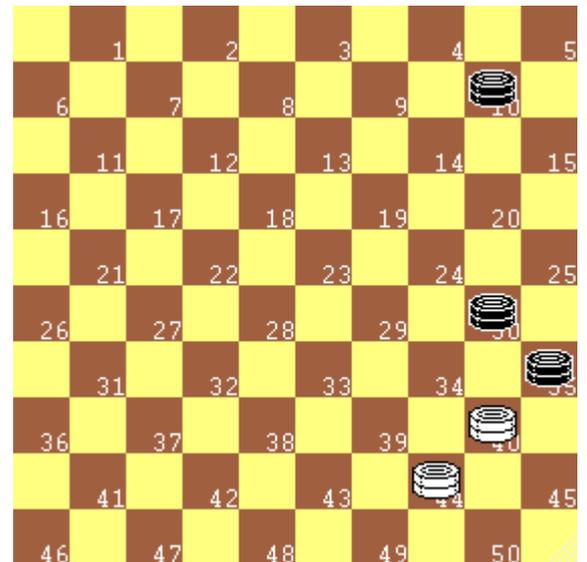
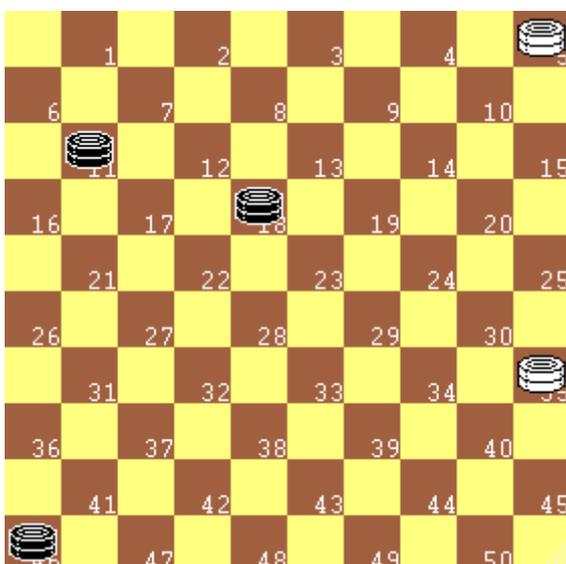
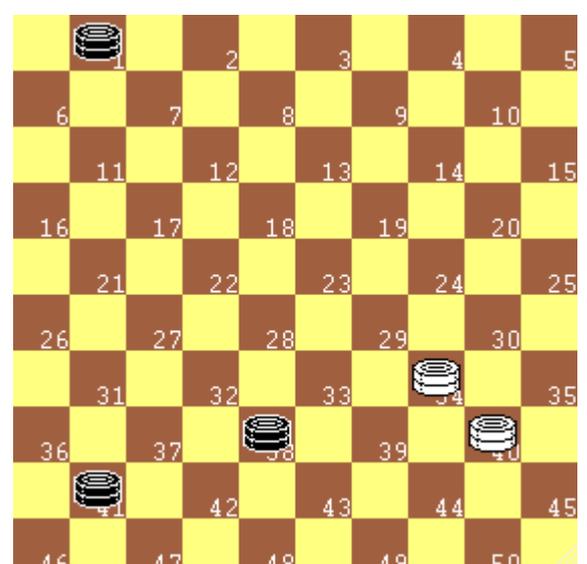
	Bianco	Nero	Bianco
Diagramma 10.01:	1)	2)
Diagramma 10.02:	1)	2)
Diagramma 10.03:	1)	2)
Diagramma 10.04:	1)	2)

Diagramma 10.01

Diagramma 10.02

Diagramma 10.03

Diagramma 10.04


11) Tiri con sole dame

Quiz 11.01: Nei diagrammi seguenti il Bianco esegue un tiro offrendo una dama ed eseguendo la presa finale di tutti i pezzi con la dama rimasta. Indica, per ognuno di essi, la sequenza corretta:

	Bianco	Nero	Bianco
Diagramma 11.01:	1)	2)
Diagramma 11.02:	1)	2)
Diagramma 11.03:	1)	2)
Diagramma 11.04:	1)	2)

Diagramma 11.01

Diagramma 11.02

Diagramma 11.03

Diagramma 11.04


12) Il tiro e la sua "intenzione"

I tiri visti in precedenza sono definiti di "I intenzione", poiché chi li subisce mangia una sola volta. Analogamente esistono tiri di II intenzione, III intenzione ecc., a seconda del numero di prese effettuate da chi lo subisce.

Quiz 12.01: Nei diagrammi seguenti il Bianco esegue tiri sempre di I intenzione. Individua la sequenza vincente:

	Bianco	Nero	Bianco
Diagramma 12.01:	1)	2)
Diagramma 12.02:	1)	2)
Diagramma 12.03:	1)	2)
Diagramma 12.04:	1)	2)

Diagramma 12.01

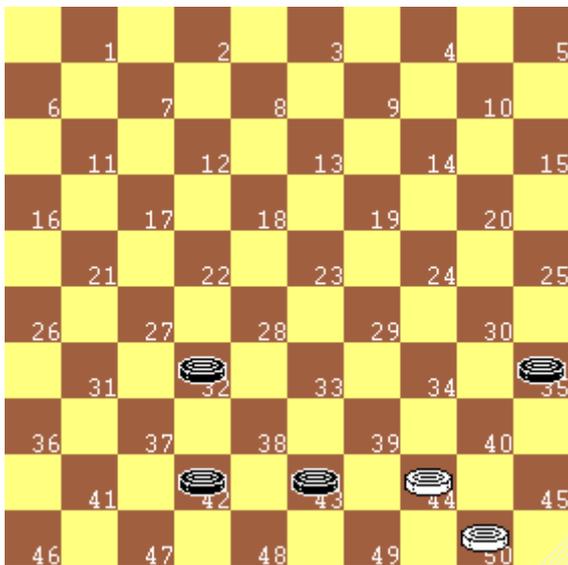


Diagramma 12.02

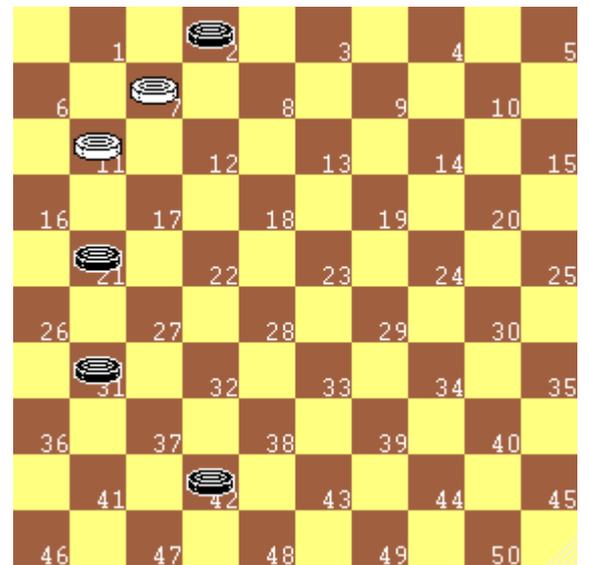
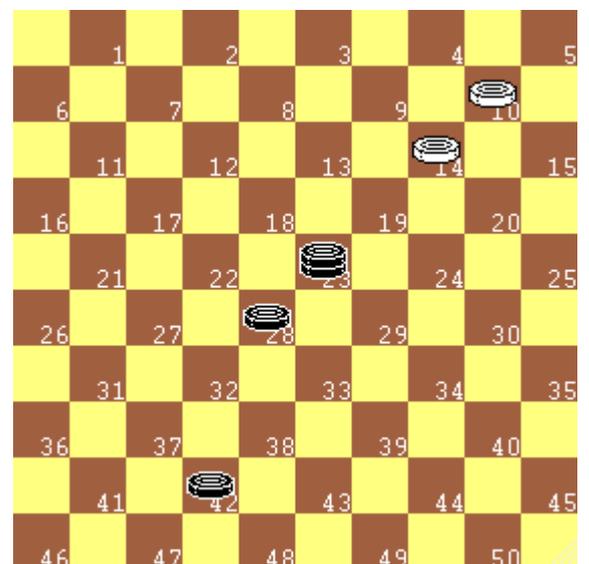


Diagramma 12.03



Diagramma 12.04



13) IL TIRO: offerta multipla di pezzi

Non è detto che un tiro inizi con l'offerta di un solo pezzo. Si possono offrire in presa anche più pezzi.

Nei diagrammi seguenti il “tiro” è realizzato offrendo più pezzi nella prima presa.

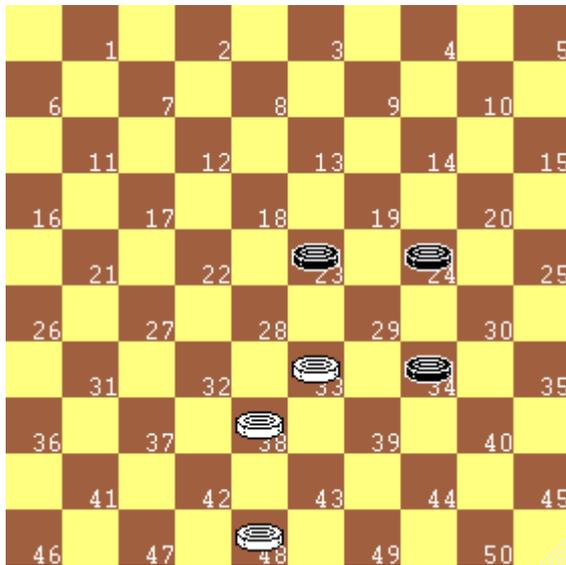


Diagramma 13.01

Nel diagramma 13.01 il Bianco effettua un tiro con:

- 1) 33-28 23x42
- 2) 48x19

il Bianco ha offerto due pezzi per catturarne tre

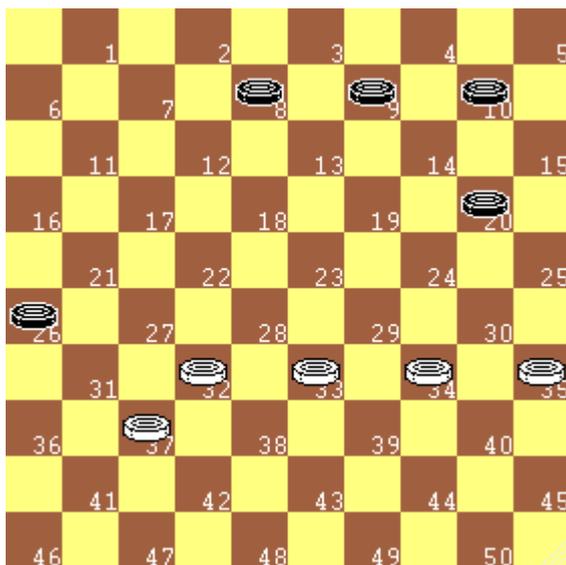


Diagramma 13.02

I pezzi offerti possono essere anche più di due.

Nel diagramma 13.02 il Bianco effettua un tiro con:

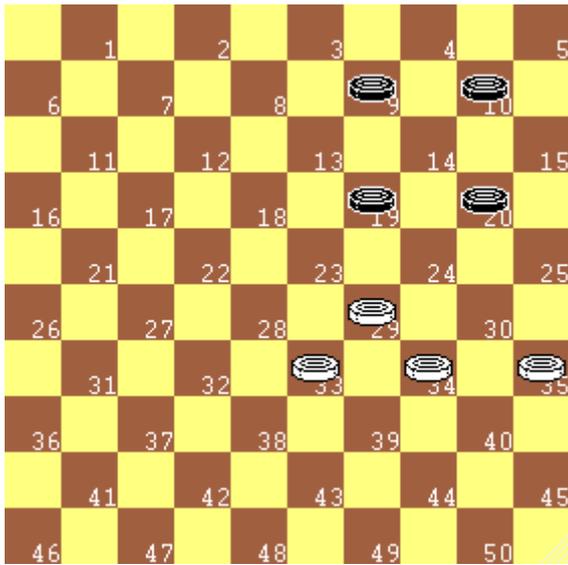
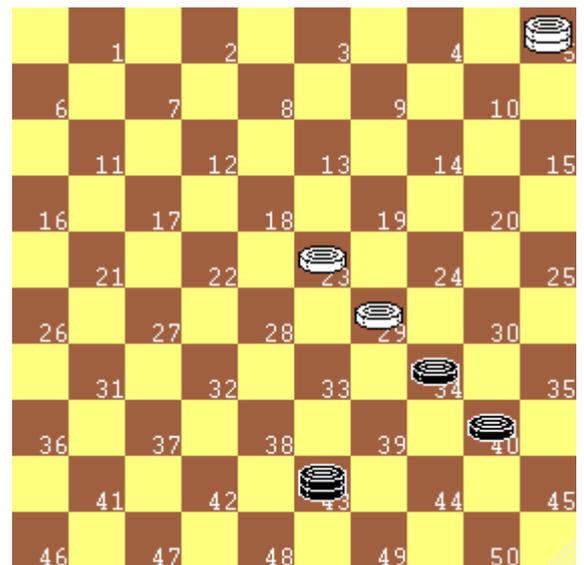
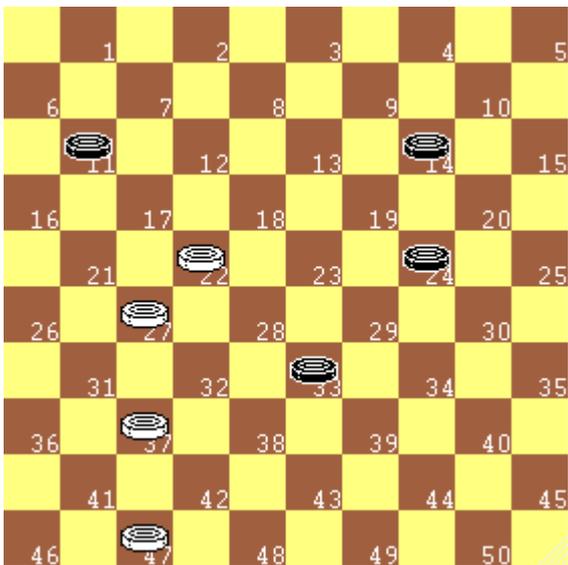
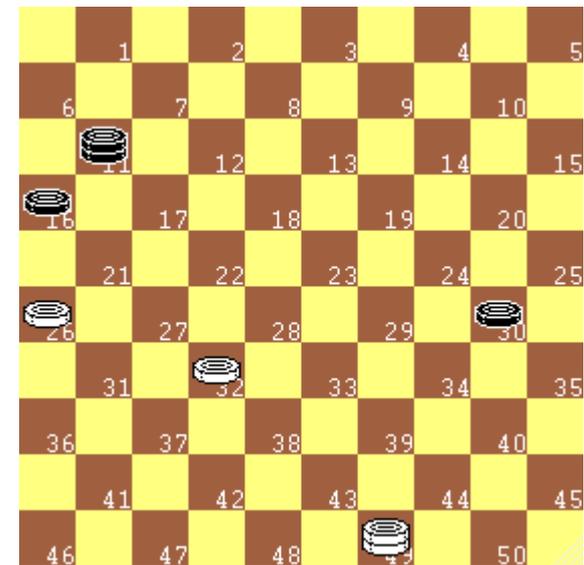
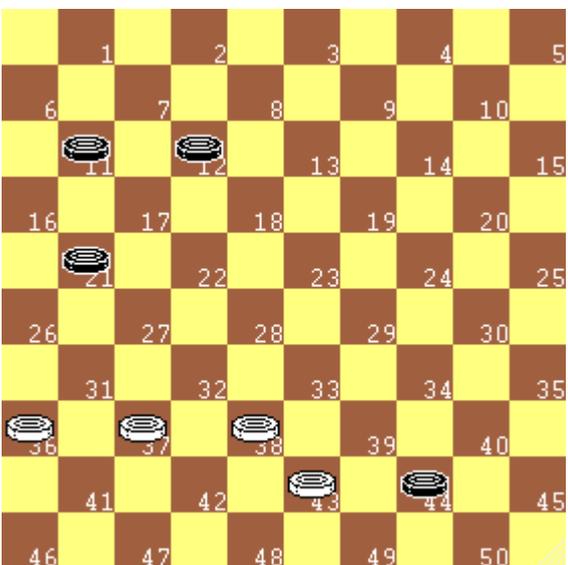
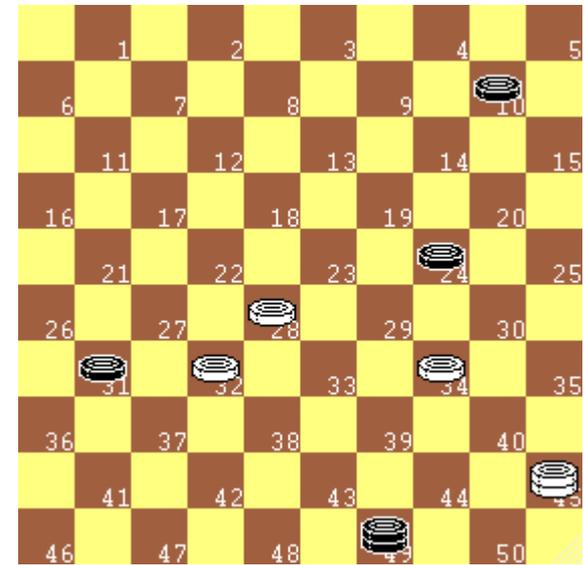
- 1) 37-31 26x30
- 2) 35x02

il Bianco ha offerto quattro pezzi per catturarne cinque.

Nei diagrammi seguenti il Bianco esegue tiri che iniziano dando da mangiare due o più pezzi

Quiz 13.01: Individua la sequenza vincente:

	Bianco	Nero	Bianco
Diagramma 13.03:	1)	2)
Diagramma 13.04:	1)	2)
Diagramma 13.05:	1)	2)
Diagramma 13.06:	1)	2)
Diagramma 13.07:	1)	2)
Diagramma 13.08:	1)	2)

Diagramma 13.03

Diagramma 13.04

Diagramma 13.05

Diagramma 13.06

Diagramma 13.07

Diagramma 13.08


14) Il concetto di opposizione

Il concetto di opposizione è molto importante nei finali di partita, quando in gioco ci sono ancora solo pedine.

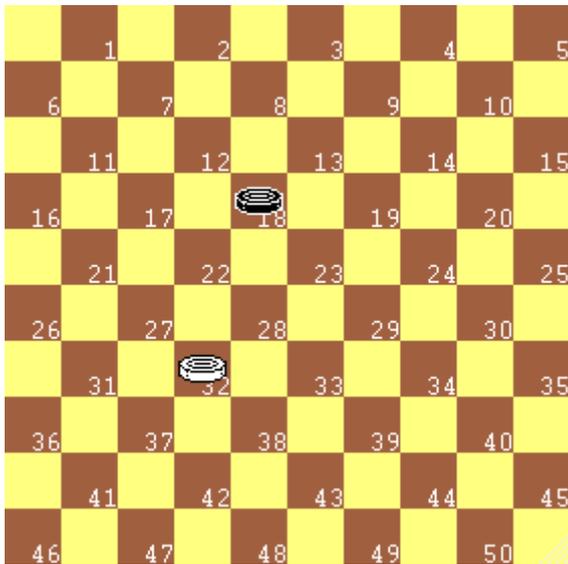


Diagramma 14.01

Osserva il diagramma 14.01, il Bianco muove 32-28 e vince, poiché, alla mossa successiva la pedina nera sarà catturata.

In tale situazione si dice che il Bianco ha l'**opposizione favorevole** ed ha "chiuso" l'avversario.

Quando due pedine avversarie si fronteggiano, p.e. Bianco in 28 e Nero in 18, ed una di esse non può avanzare senza essere catturata, allora chi muove per secondo ha l'opposizione favorevole.

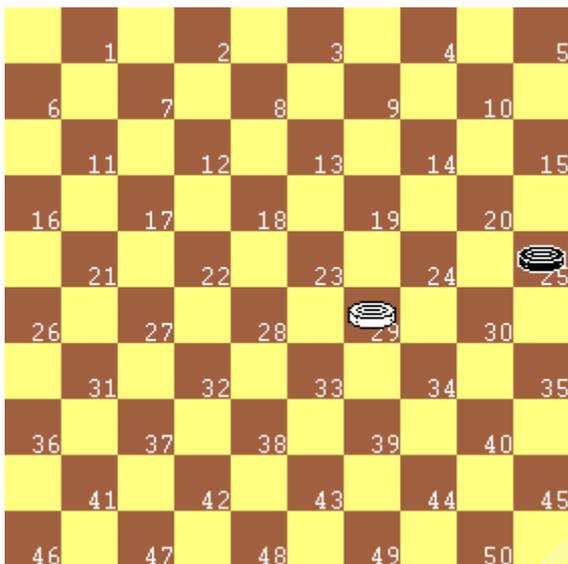


Diagramma 14.02

Quiz 14.01: Nel diagramma 14.02 il Bianco muove e vince.

Qual è la mossa vincente?

Chi ha il favore dell'opposizione?

RICORDA

1. Solo chi ha l'opposizione favorevole può "chiudere" l'avversario (ma non è detto che ci riesca).
2. Ha senso parlare di "opposizione favorevole" o di "opposizione sfavorevole" solo nei finali di pedine.

15) Regola di priorità di presa

Fermo restando il principio che la presa è sempre obbligatoria, possono verificarsi situazioni di gioco in cui si concretizza una possibilità di scelta fra prese diverse. In tal caso bisogna rispettare la seguente regola di priorità di presa:

Si deve prendere con il pezzo che ha il maggior numero di pezzi avversari in presa.

E' obbligatorio prendere dalla parte dove si mangiano più pezzi, indipendentemente che siano pedine o dame (una dama è un "pezzo", così come la pedina).

Questa è l'unica e fondamentale regola della dama internazionale sulla priorità di presa.

A parità di numero di pezzi in presa si può prendere dove si vuole.

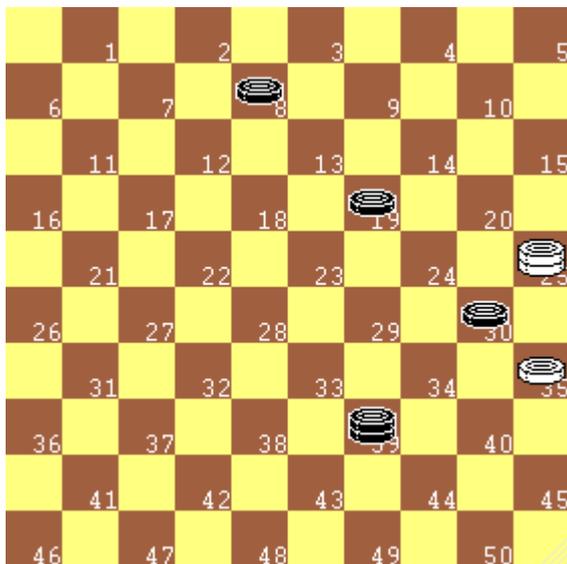


Diagramma 15.01

Nel diagramma 15.01 il Bianco è obbligato alla presa di pedina (35x2), poiché cattura tre pezzi, mentre con la dama ne catturerebbe solo due.

Si applica la regola della priorità di presa.

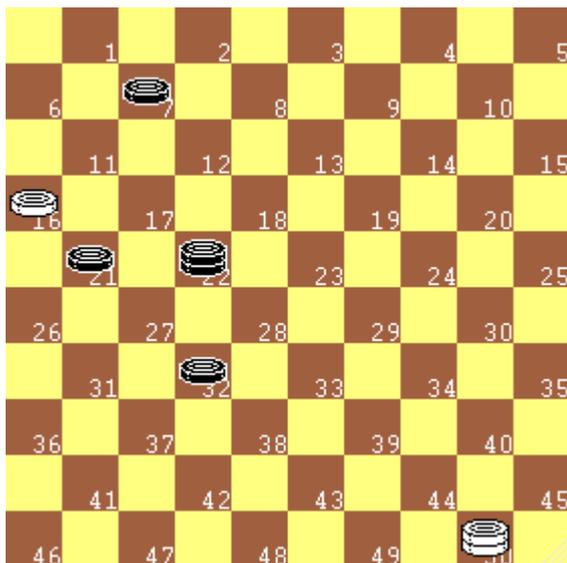


Diagramma 15.02

Nel diagramma 15.02 il Bianco può scegliere tra quattro prese diverse, due di dama e due di pedina:

- 16x38;
- 16x18;
- 50x26;
- 50x2.

La scelta è libera poiché si mangiano sempre due pezzi da tutte le parti.

RICORDA

1. Si deve prendere dalla parte dove si mangiano più pezzi.
2. A parità di pezzi si mangia dove si vuole.

Quiz 15.01: Nei Diagrammi seguenti al Bianco si presentano più opportunità di presa. Individua la presa corretta, cioè quella che rispetta la regola sulla priorità di presa

Diagramma 15.03: 1)

Diagramma 15.04: 1)

Diagramma 15.05: 1)

Diagramma 15.06: 1)

Diagramma 15.03

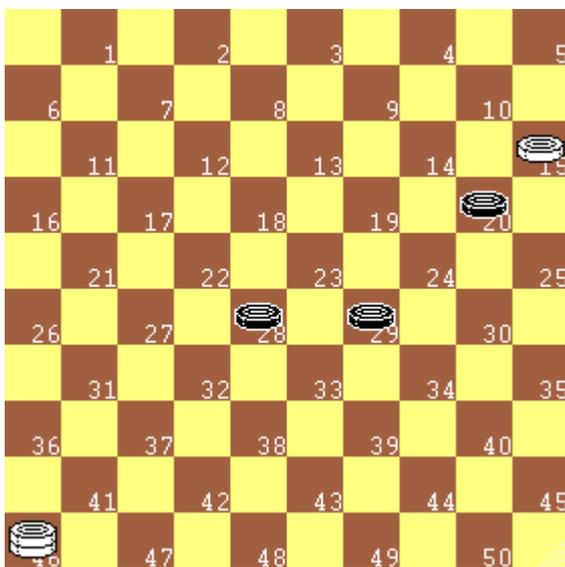


Diagramma 15.04

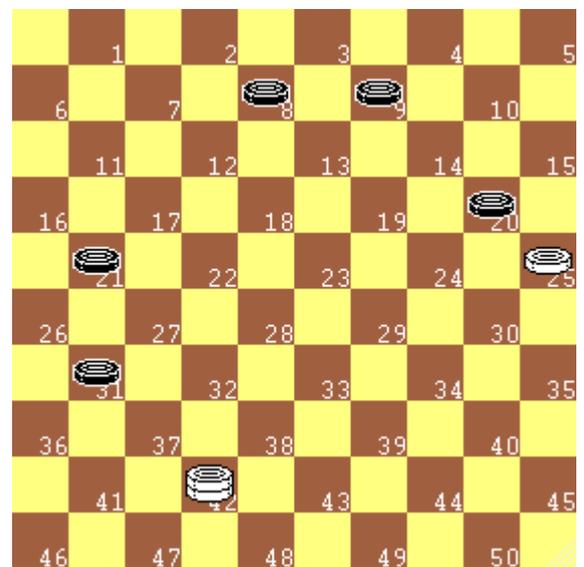


Diagramma 15.05

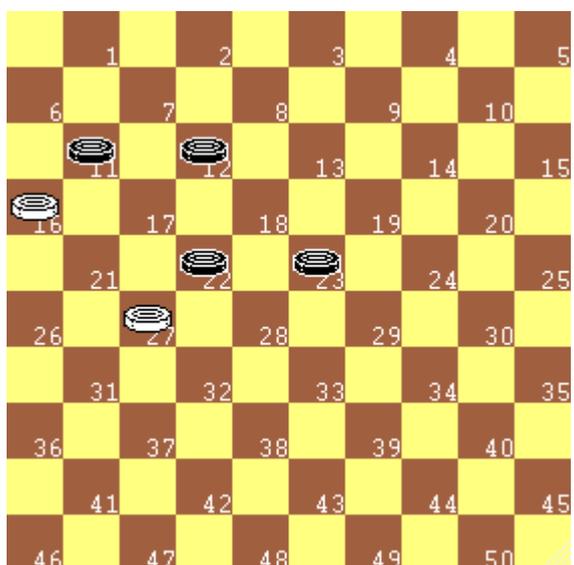
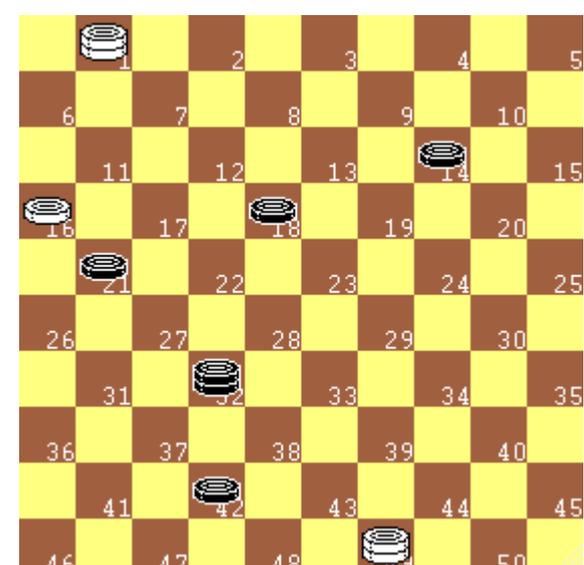


Diagramma 15.06



16) Tiri sulla priorità di presa per Quantità

Si ricorda che:

Si deve prendere con il pezzo che ha il maggior numero di pezzi avversari in presa.

Si dice anche che bisogna effettuare la "presa maggioritaria".

Molti meccanismi di tiro sfruttano questa regola di presa.

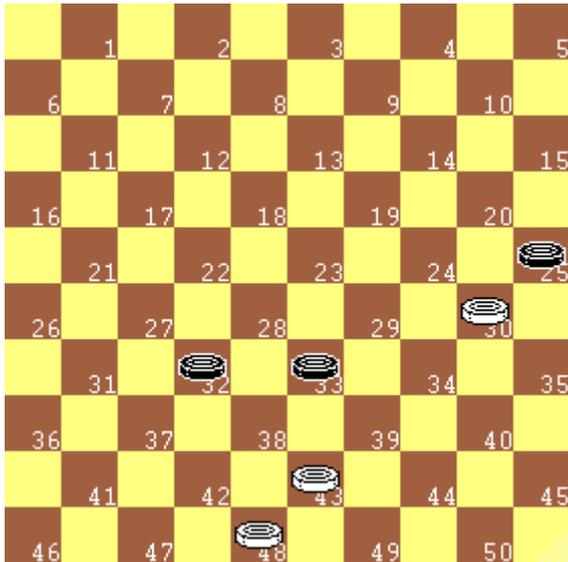


Diagramma 16.01

Nel diagramma 16.01 il Bianco vince con 43-39, Il Nero non può prendere con la pedina in 33, ma è obbligato alla presa maggioritaria (di due pezzi) con la pedina in 25 (25x43), quindi il Bianco cattura i tre pezzi neri con la presa finale 48x39x28x37.

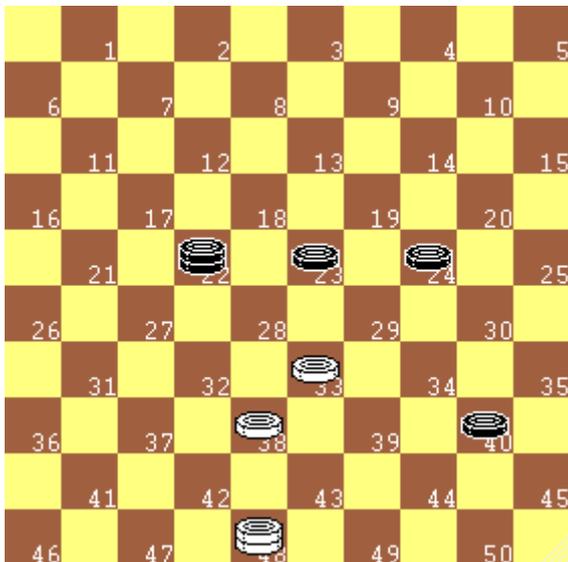


Diagramma 16.02

Nel diagramma 16.02 il Bianco vince con 33-29, il Nero non può prendere con il pezzo in 23, ma è obbligato alla presa maggioritaria 24x42, ed il Bianco cattura tutti i pezzi avversari con la presa 48x31x18x29x45.

Quiz 16.01: Nei Diagrammi seguenti il Bianco esegue un tiro sfruttando la priorità di presa per quantità. Individua la sequenza vincente:

	Bianco	Nero	Bianco
Diagramma 16.03:	1)	2)
Diagramma 16.04:	1)	2)
Diagramma 16.05:	1)	2)
Diagramma 16.06:	1)	2)

Diagramma 16.03

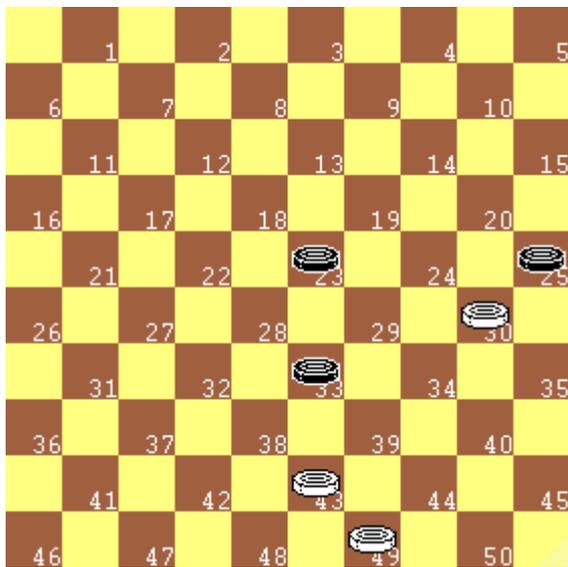


Diagramma 16.04

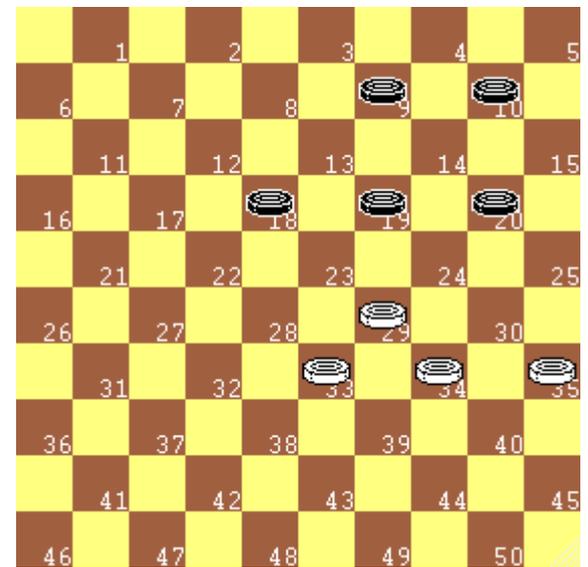


Diagramma 16.05

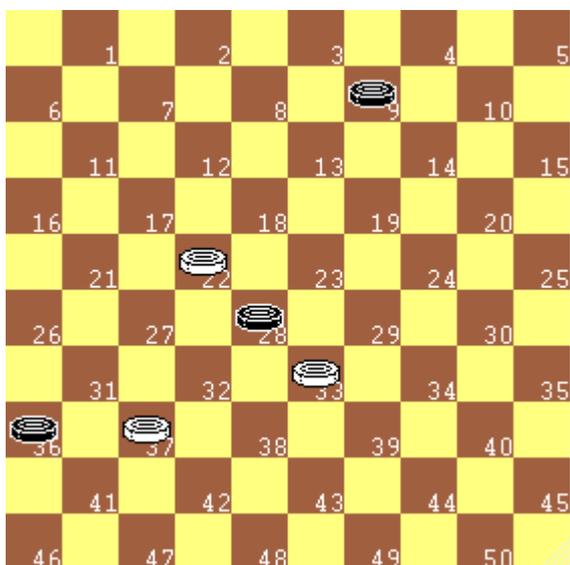
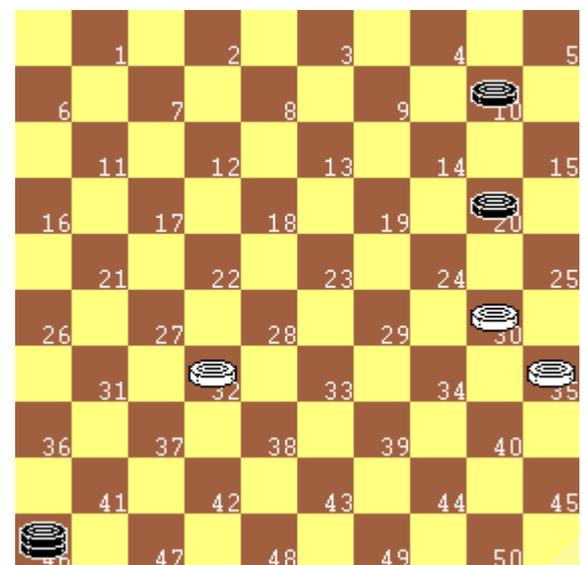


Diagramma 16.06



17) Il contrattacco

Quando l'avversario attacca un pezzo, non sempre la fuga è la risposta migliore. Considerando che, se non spostiamo il pezzo, l'avversario sarà obbligato a prenderlo, bisogna, prima, valutare se esiste la possibilità di effettuare un **"contrattacco"** vantaggioso.

Negli esempi seguenti, a seguito di un attacco del Nero, il Bianco contrattacca a sua volta, catturando tutti i pezzi avversari.

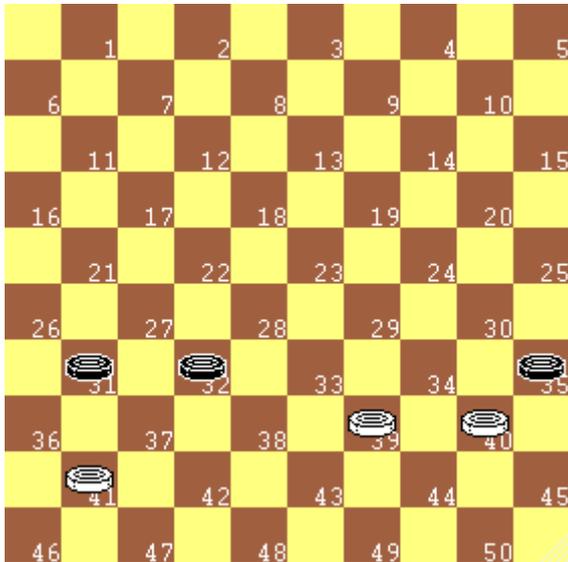


Diagramma 17.01

Nel diagramma 17.01 il Nero ha attaccato i pezzi bianchi in 40 e 39; Bianco contrattacca con:

1. 41-36 35x33
2. 36x29

e vince eliminando tutti i pezzi avversari.

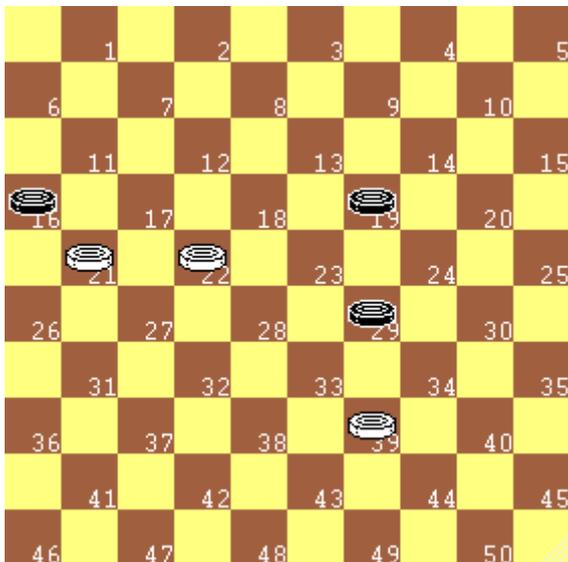
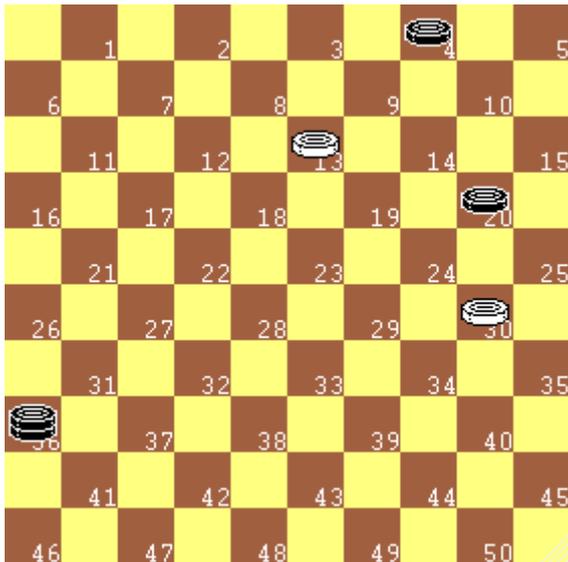


Diagramma 17.02

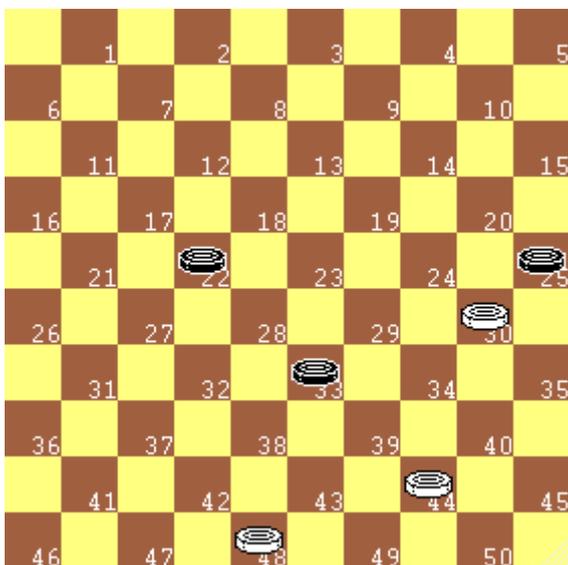
Nel diagramma 17.02 il Nero ha attaccato i pezzi bianchi in 21 e 22; il Bianco vince effettuando un contrattacco scoperto con:

1. 39-33 16x18
2. 33x22


Diagramma 17.03

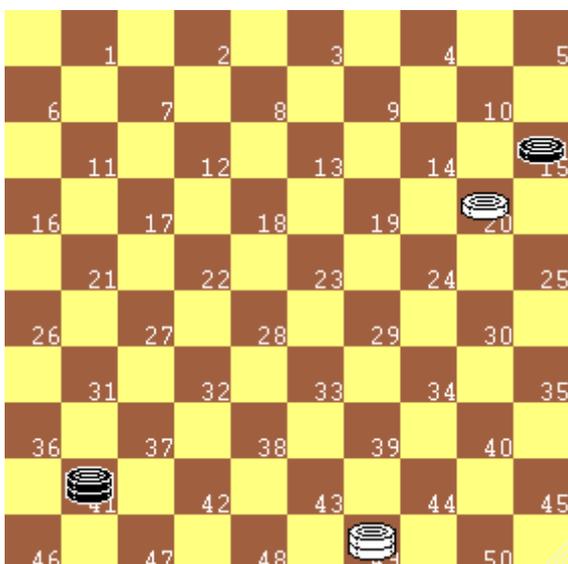
Quiz 17.01: Nel Diagramma 17.03 la dama nera sta attaccando la pedina in 13; il Bianco, invece di sfuggire, contrattacca, elimina la dama avversaria e va a dama vincendo il finale. Individua la sequenza vincente:

Bianco	Nero	Bianco
1)	2)


Diagramma 17.04

Quiz 17.02: Nel Diagramma 17.04 la pedina nera in 25 sta attaccando la pedina in 30; il Bianco, invece di sfuggire, contrattacca, offrendo un altro pezzo in presa ed effettuando un tiro che sfrutta la regola di presa maggioritaria. Individua la sequenza vincente:

Bianco	Nero	Bianco
1)	2)


Diagramma 17.05

Quiz 17.03: Nel Diagramma 17.05 la pedina nera in 15 sta attaccando la pedina in 20; il Bianco contrattacca, effettuando un tiro semplice. Individua la sequenza vincente:

Bianco	Nero	Bianco
1)	2)

18) Tiri con presa a scelta

Nei diagrammi seguenti il Bianco offre un pezzo, per eseguire un tiro, ed il Nero ha la possibilità di scegliere fra due diverse prese, ma ognuna di esse provoca la cattura degli stessi pezzi, anche se con un percorso diverso.

Osserviamo, per esempio, il diagramma 18.01. Il bianco gioca 43-38 ed il Nero ha la possibilità di mangiare con la pedina in 32 o con quella in 33. Se prendesse con la pedina in 32, la sequenza complessiva delle mosse sarebbe la seguente:

Bianco
1) 43-38

Nero
32x43

Bianco
2) 48x39x28x19



Diagramma 18.01

Quiz 18.01: Quale sarebbe la sequenza se, al contrario, prendesse con la pedina in 33?

<i>Bianco</i>	<i>Nero</i>	<i>Bianco</i>
1)	2)

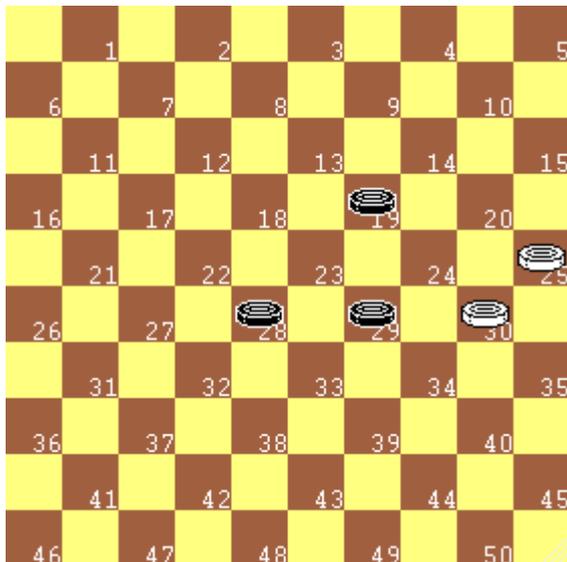


Diagramma 18.02

Analoga situazione nel diagramma 18.02

Quiz 18.02: Descrivi le due sequenze vincenti

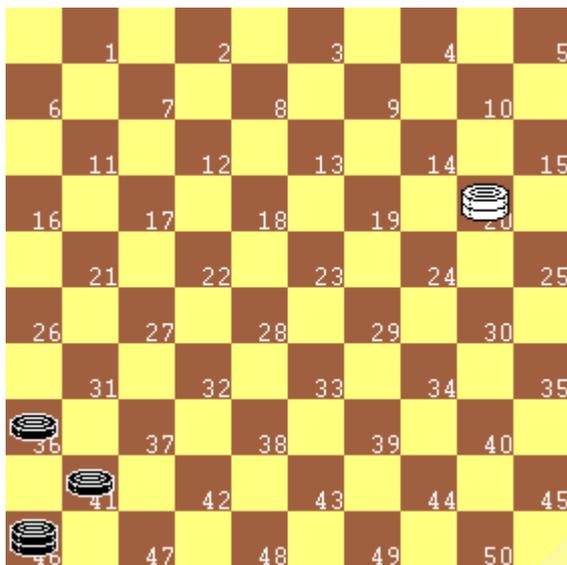
	<i>Bianco</i>	<i>Nero</i>	<i>Bianco</i>
<i>Sequenza 1:</i>	1)	2)
<i>Sequenza 2:</i>	1)	2)

19) Blocchi immediati

Si ricorda che: *"La partita è vinta quando uno dei due giocatori riesce a prendere o bloccare tutti i pezzi avversari"*.

Nei diagrammi seguenti sono riportate alcune situazioni in cui il Bianco effettua una mossa e lascia l'avversario senza mosse giocabili, realizzando un blocco vincente

Trova per ogni diagramma la mossa vincente..


Diagramma 19.01

Quiz 19.01: Il Bianco esegue un blocco al cantone e vince nonostante la superiorità di pezzi del Nero. Con quale mossa?

1)


Diagramma 19.02

Quiz 19.01: Il Bianco esegue un blocco al biscacco. Con quale mossa?

1)

20) Tiri di II intenzione con sole pedine

Il Tiro di II intenzione ed oltre

Come noto, il “tiro” è una manovra che consiste nell’obbligare l’avversario ad una o più prese successive per poter catturare un numero di pezzi superiore. Il tiro può comportare una successione più o meno lunga. Si usa dire, allora, che il tiro è di prima intenzione, di seconda intenzione, di terza... a seconda del numero di prese obbligate del partito soccombente.

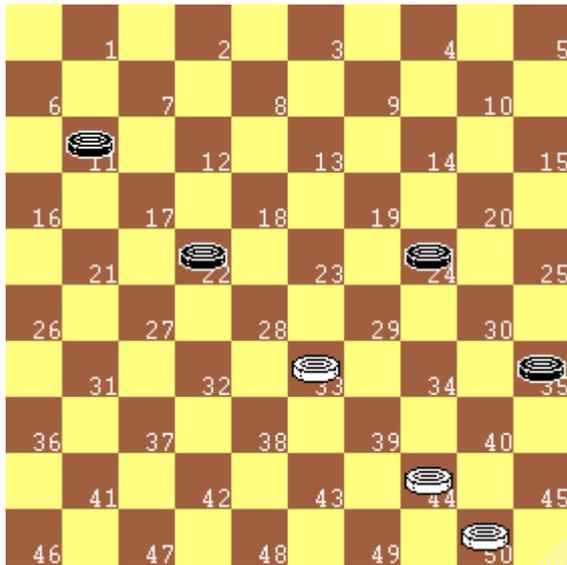


Diagramma 20.01

Nel diagramma 20.01 il Bianco effettua un tiro di II intenzione, quindi offre due volte un pezzo. La manovra inizia con la mossa 33-29.

Quiz 20.01: Descrivi il seguito

Bianco	Nero
1) 33-29
2)
3)

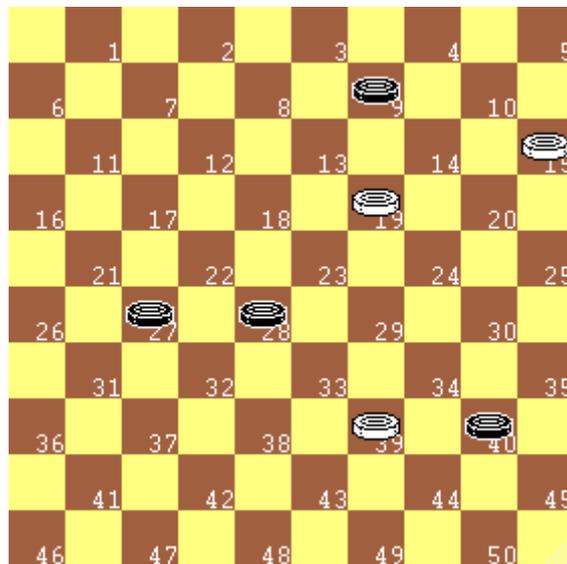


Diagramma 20.02

Anche nel diagramma 20.02 il Bianco effettua un tiro di II intenzione. La manovra inizia con la mossa 39-34.

Quiz 20.02: Descrivi il seguito

Bianco	Nero
1) 39-34
2)
3)

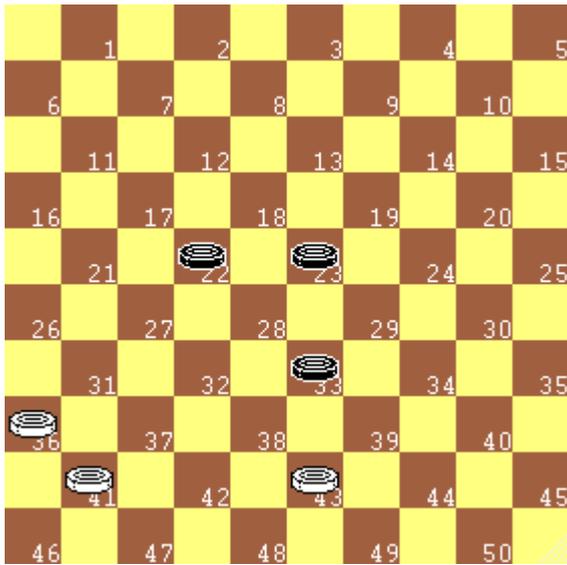


Diagramma 20.03

Nel diagramma 20.03 il Bianco effettua un tiro di II intenzione facendo muovere due volte la stessa pedina avversaria:

Quiz 20.03: Descrivi la sequenza vincente

Bianco	Nero
1)
2)
3)	

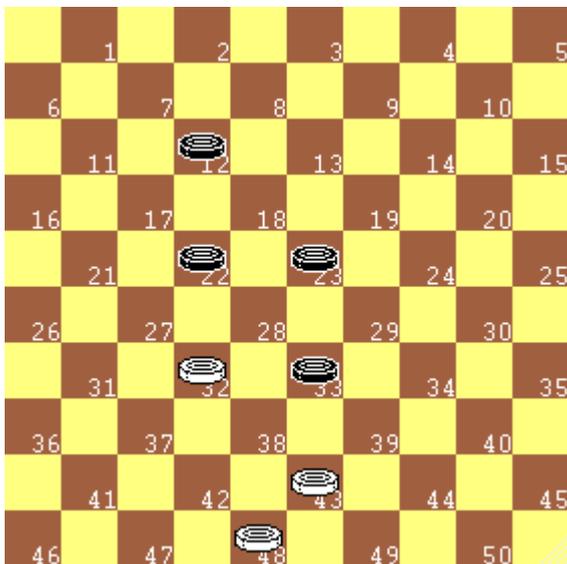


Diagramma 20.04

Nel diagramma 20.04 il Bianco effettua un tiro di II intenzione

Quiz 20.04: Descrivi la sequenza vincente

Bianco	Nero
1)
2)
3)	

Nel diagramma 20.05 il Bianco effettua un tiro di IV intenzione.

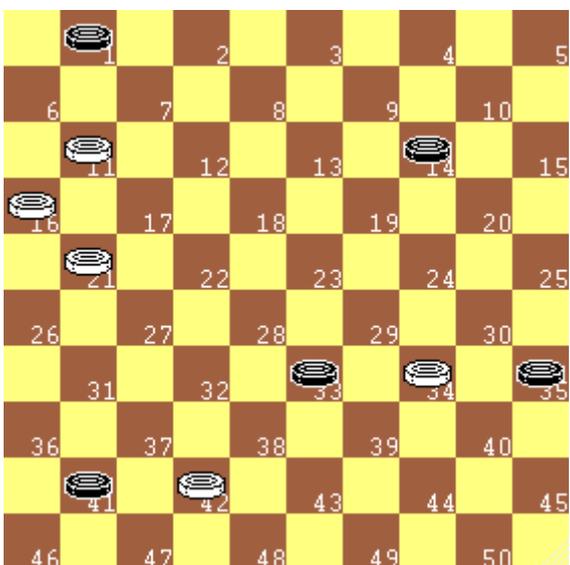


Diagramma 20.05

Quiz 20.05: Descrivi la sequenza vincente

Bianco	Nero
1)
2)
3)
4)
5)	

21) Tiri di II intenzione con pedine e dame

Nei Diagrammi seguenti il Bianco esegue tiri di II intenzione, con pedine e dame, eliminando tutti i pezzi avversari.

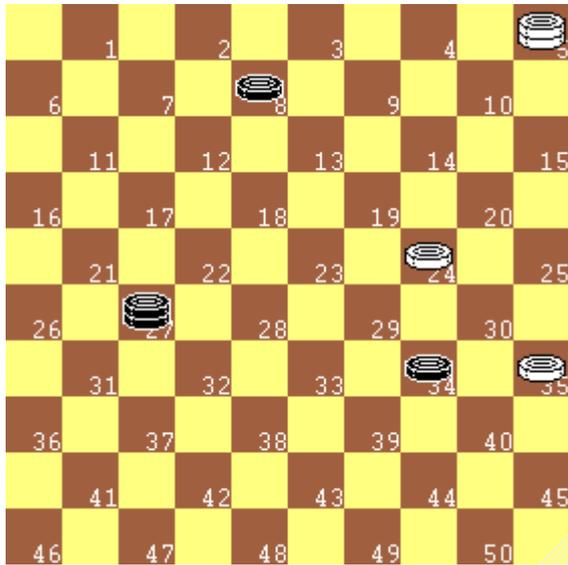


Diagramma 21.01

Nel diagramma 21.01 il Bianco effettua un tiro di II intenzione. Dopo due offerte di pezzo la dama bianca cattura tutti i pezzi.

Quiz 21.01: Descrivi la sequenza vincente

Bianco	Nero
1)
2)
3)

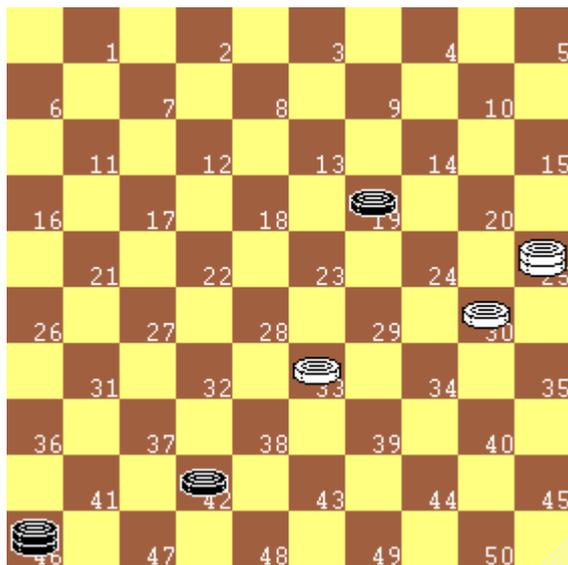
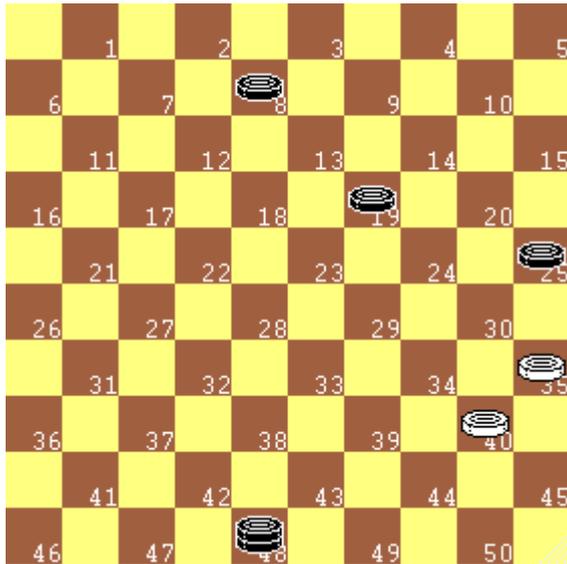


Diagramma 21.02

Nel diagramma 21.02 il Bianco effettua un tiro di II intenzione. Poiché la dama nera non è catturabile fintanto che rimane nel cantone, la prima offerta di pezzo ha l'obiettivo di portarla allo scoperto in centro damiera, dove diventa facilmente vulnerabile.

Quiz 21.02: Descrivi la sequenza vincente

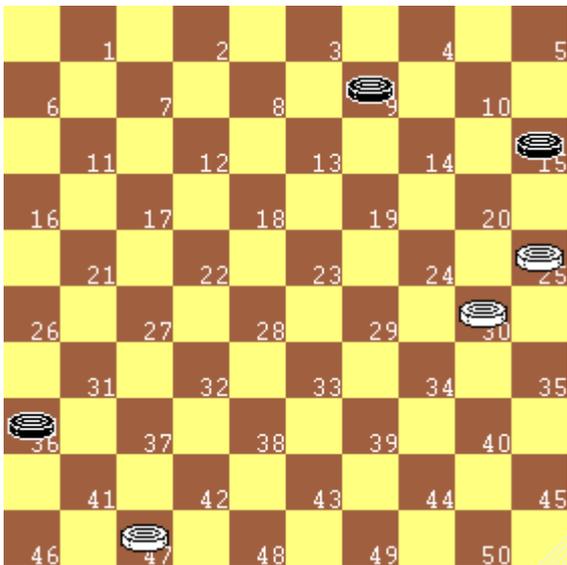
Bianco	Nero
1)
2)
3)

22) Come sfruttare la dama avversaria

Diagramma 22.01

La dama è un pezzo molto forte, poiché può effettuare prese di pezzi anche distanti tra loro e controlla le diagonali su cui è posizionata. La dama, però, ha anche un punto debole, poiché può essere "mangiata" dalla pedina avversaria. Proprio questo punto debole può dare origine a tiri tanto nascosti quanto spettacolari. Nel diagramma 22.01 il Bianco sfrutta la presa a distanza della dama per un tiro vincente.

1. 40-34 48x30
2. 35x2

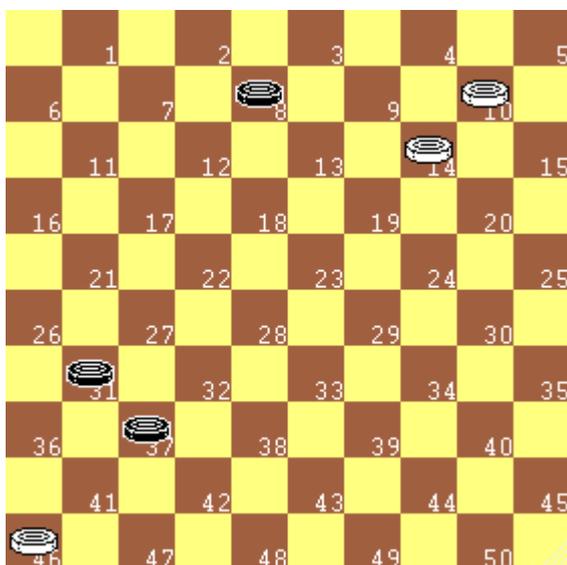
e la pedina nera in 25 cadrà alla mossa successiva.


Diagramma 22.02

In alcuni casi, come nel Diagramma 22.02, si manda addirittura l'avversario a dama e si sfrutta la debolezza di questa per un tiro favorevole.

Quiz 22.01: Descrivi la sequenza vincente

<i>Bianco</i>	<i>Nero</i>
1)
2)
3)	


Diagramma 22.03

Anche nel diagramma 22.03 il Bianco vince mandando il Nero a dama

Quiz 22.02: Descrivi la sequenza vincente

<i>Bianco</i>	<i>Nero</i>
1)
2)
3)	

23) Come sfruttare il Tempo di attesa sulla damatura

RICORDA

1. La pedina divenuta dama può essere rimessa in gioco solo dopo che l'avversario ha nuovamente mosso.

Grazie alla regola precedente si possono creare alcuni particolari meccanismi di tiro, che sfruttano il cosiddetto "**Tempo di attesa**", che si genera quando una pedina, diventando dama, resta in presa e concede all'avversario la possibilità di un contrattacco.

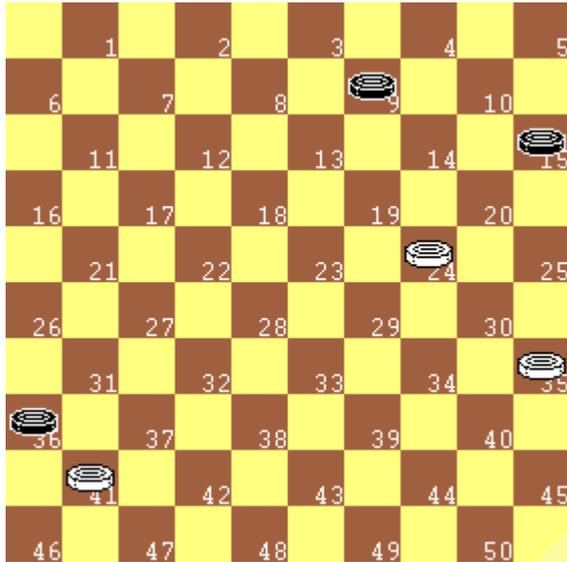


Diagramma 23.01

Nel diagramma 23.01 il Bianco, invece di scappare con la pedina in 41, vince lasciando al Nero la presa di dama e sfruttando il tempo di attesa che ne deriva:

Quiz 23.01: Indica la sequenza vincente

Bianco	Nero
1)
2)
3)	

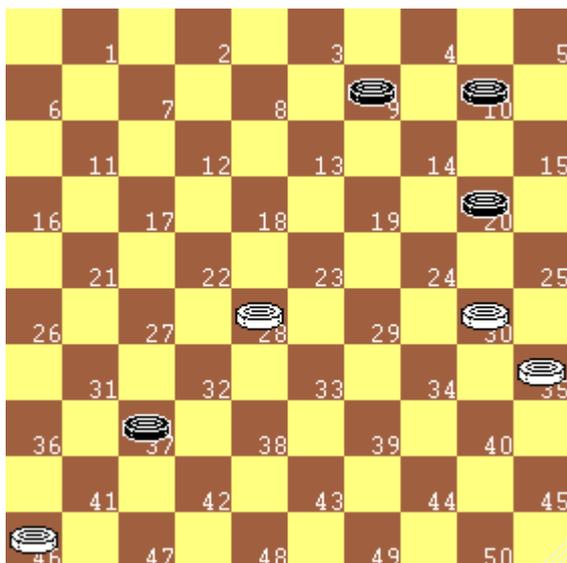


Diagramma 23.02

Nel diagramma 23.02 il Bianco prima manda il Nero a dama, quindi, sfruttando sia il tempo di attesa sia la presa maggioritaria, realizza un tiro vincente.

Quiz 23.02: Indica la sequenza vincente

Bianco	Nero
1)
2)
3)	

24) Come sfruttare il "Cambio"

RICORDA

1. Il "cambio" è quella manovra con cui si obbliga alla presa un pezzo avversario, per riprenderlo con la mossa successiva
2. Il "cambio" non comporta alcun vantaggio numerico
3. Talvolta i pezzi offerti sono più di uno e comportano la ripresa dello stesso numero di pezzi

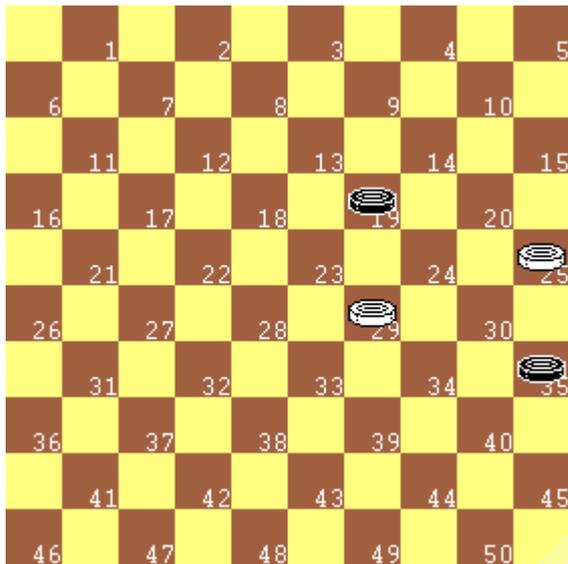


Diagramma 24.01

Nel diagramma 24.01 il Bianco, grazie a un cambio, riesce a vincere chiudendo la pedina avversaria rimasta, che sarà catturata alla mossa successiva

Quiz 24.01: Indica la sequenza vincente

	Bianco	Nero
1)
2)
3)

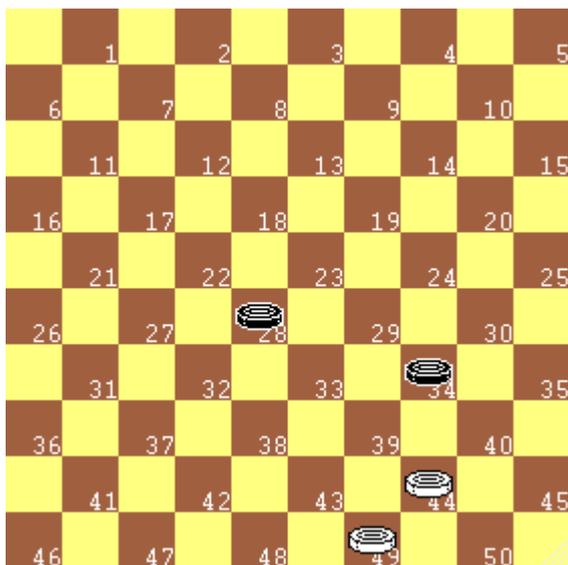
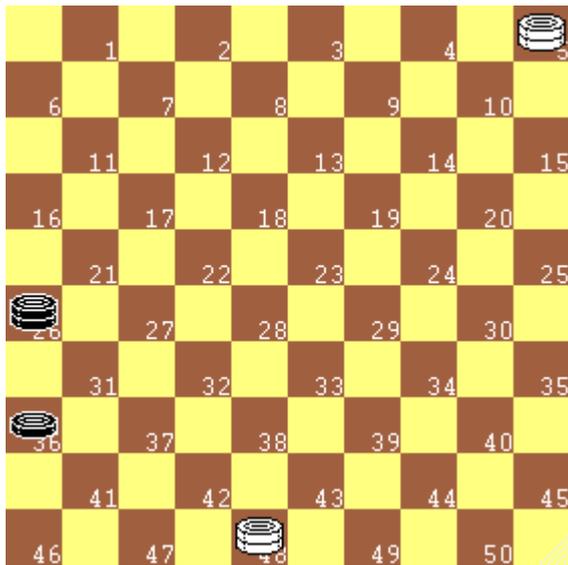


Diagramma 24.02

Nel diagramma 24.02 il Bianco effettua un cambio e chiude la pedina in 28, grazie all'opposizione favorevole. La pedina avversaria sarà catturata alla mossa successiva

Quiz 24.02: Indica la sequenza vincente

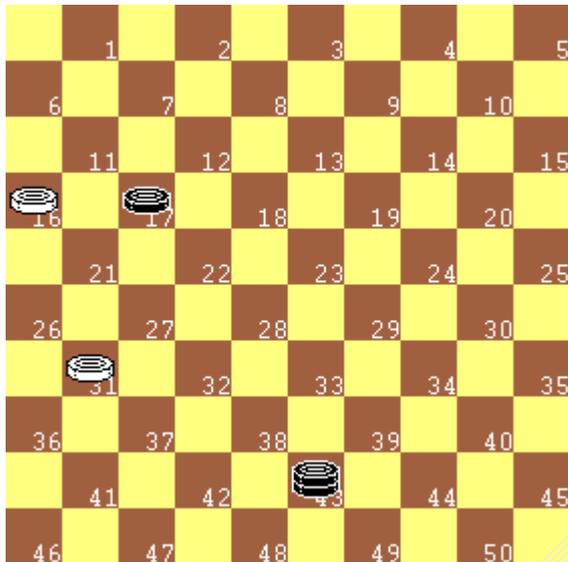
	Bianco	Nero
1)
2)
3)


Diagramma 24.03

Nel diagramma 24.03 il Bianco vince cambiando una dama (offre una dama per un'altra dama).

Quiz 24.03: Indica la sequenza vincente

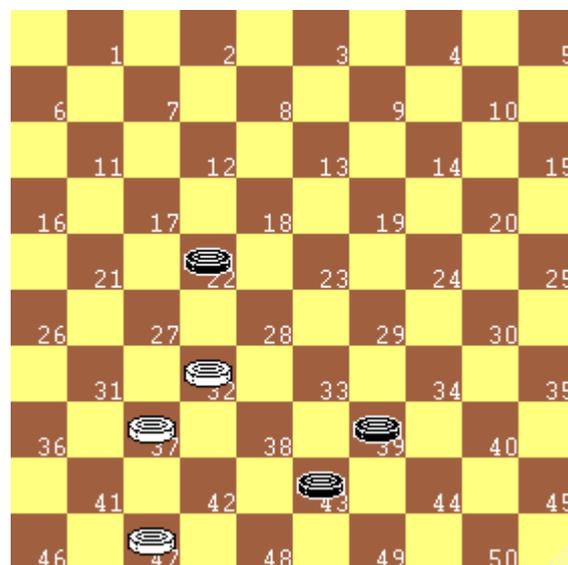
<i>Bianco</i>	<i>Nero</i>
1)
2)
3)	


Diagramma 24.04

Nel diagramma 24.04 il Bianco vince cambiando una pedina con una dama e bloccando la pedina rimasta.

Quiz 24.04: Indica la sequenza vincente

<i>Bianco</i>	<i>Nero</i>
1)
2)
3)	


Diagramma 24.05

Nel diagramma 24.05 il Bianco risolve una difficile situazione e vince effettuando un cambio 2x2.

Quiz 24.05: Indica la sequenza vincente

<i>Bianco</i>	<i>Nero</i>
1)
2)
3)	

25) Le ultime regole

Nel seguito, per completezza, sono descritte le ultime regole di presa.

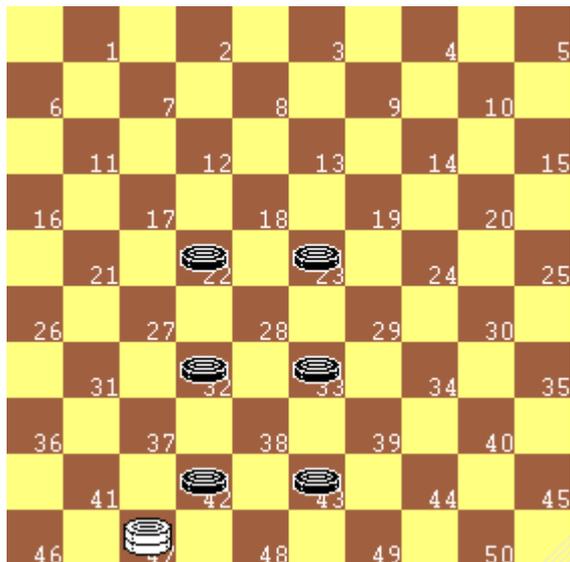


Diagramma 25.01

Durante una presa multipla è **consentito passare sopra una casella quante volte si vuole.**

Nel diagramma 25.01 la dama bianca in 47 effettua la seguente presa di sei pezzi:

47x38x27x18x29x38x49

Come si vede la dama è passata due volte sopra la casella 38.

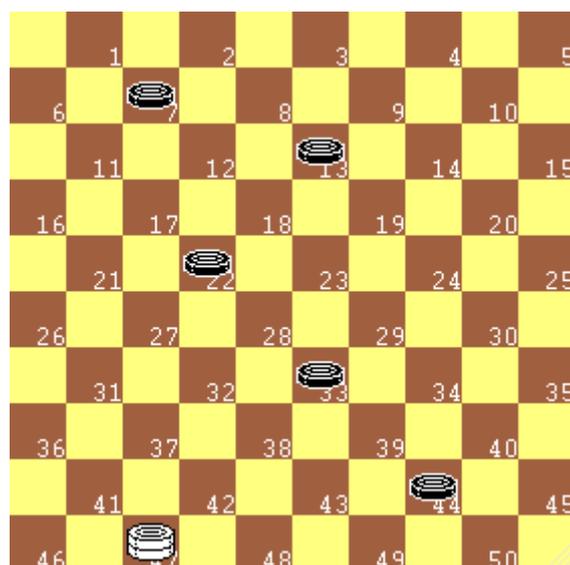


Diagramma 25.02

Nel corso di una presa multipla è **vietato passare più di una volta sopra uno stesso pezzo avversario.**

Nel diagramma 25.02 la dama bianca in 47 effettua la seguente presa di quattro pezzi:

47x24x2x11x28

e si ferma in 28, non potendo passare due volte sopra un pezzo preso. E' inibita, quindi, la cattura della pedina in 44.

Per rispettare correttamente tale regola, **i pezzi vanno tolti dalla damiera a presa ultimata e non nel corso della stessa.**

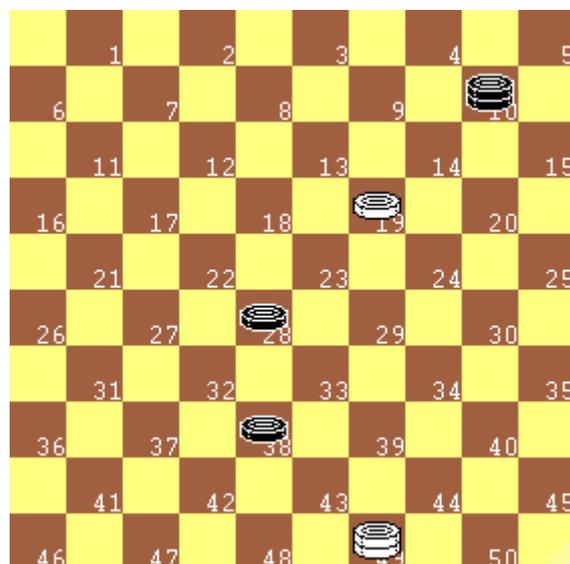
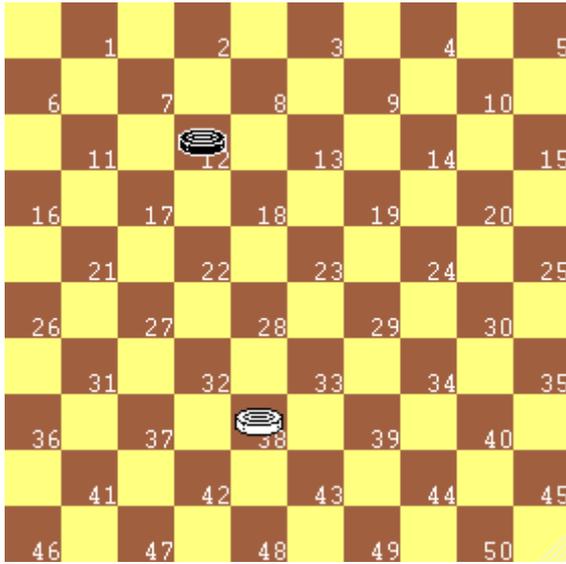


Diagramma 25.03

La presa dei propri pezzi è proibita.

Nel Diagramma 25.03 la dama bianca effettua la presa 49x32x23 e si ferma, non potendo scavalcare un proprio pezzo.

26) Valutazioni sull'Opposizione

Diagramma 26.01

Analizziamo il Diagramma 26.01 in cui il tratto è al Bianco.

Quiz 26.01: Il Bianco ha due mosse a disposizione, una vincente ed una di parità.

Quale mossa giocheresti col Bianco?

Chi ha il favore dell'opposizione?

Sapresti indicare una sequenza vincente?

Bianco Nero Bianco

1) 2)


Diagramma 26.02

Analizziamo un possibile sviluppo dal Diagramma 26.02:

1. 34-29 17-22 2. 37-32 20-25 3. 29-24

Le pedine si fronteggiano a due a due e tocca muovere al Nero.

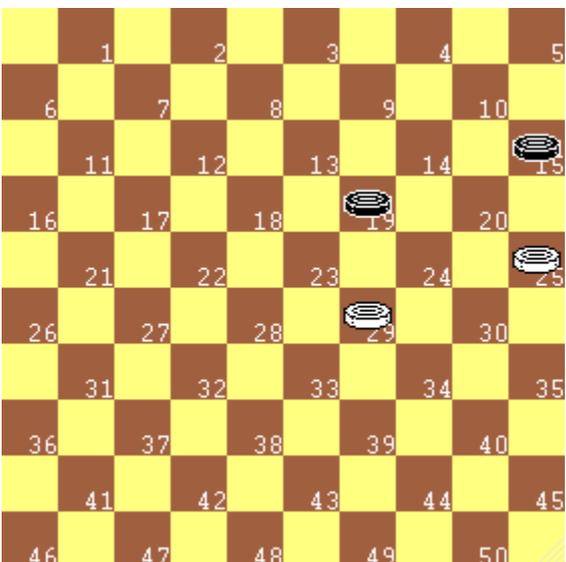
Da questi primi esempi si può dedurre che:

a) si parla di opposizione favorevole ad un colore quando, a parità di pedine, fronteggiando i pezzi ad uno ad uno, l'altro colore non può più avanzare senza essere catturato.

b) solo chi ha l'opposizione favorevole può "chiudere" i pezzi avversari (ma non è detto che ci riesca).

Quiz 26.02: Nella posizione sopraindicata, chi ha il favore dell'opposizione?

RICORDA: Ha senso parlare di "opposizione" se in campo ci sono solo pedine ed in numero uguale per parte.

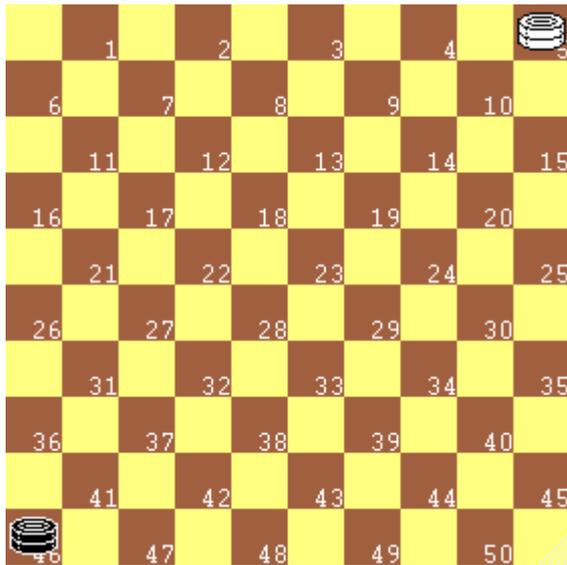

Diagramma 26.03

Analizziamo il Diagramma 26.03: si nota che il bianco non può più avanzare senza essere catturato e, quindi, l'opposizione è in favore del nero. In questa posizione il Bianco effettua il cambio:

1. 29-24 19x30 2. 25x34

Quiz 26.03: Dopo il cambio, come finirà la partita?

RICORDA: L'effettuazione di un cambio inverte il favore dell'opposizione.

27) Opposizione di dame ai cantoni

Diagramma 27.01

I finali di una dama contro una dama sono sempre pari con una sola eccezione descritta nel Diagramma 27.01.

Nella posizione diagrammata chi muove ha perso, poiché deve uscire dal cantone e mettersi allo scoperto sulla diagonale lunga e sarà catturato dalla dama avversaria.

La posizione diagrammata può essere creata obbligatoriamente, come dimostrano i diagrammi seguenti.

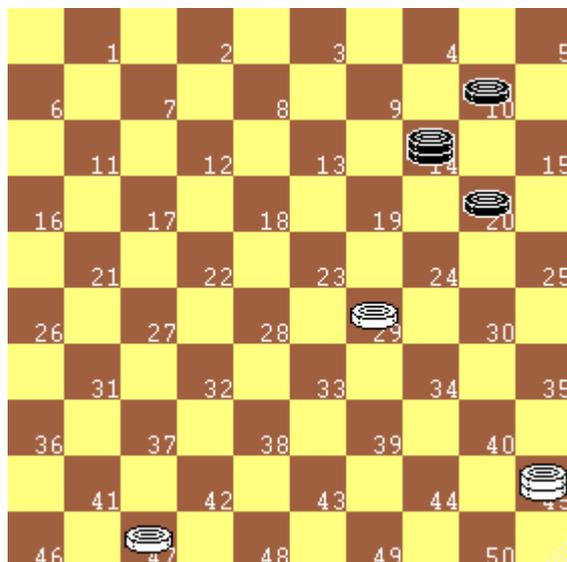

Diagramma 27.02

Quiz 27.01: Nel Diagramma 27.02 il Bianco forza l'opposizione di dame ai cantoni e vince. Indica la sequenza vincente

<i>Bianco</i>	<i>Nero</i>
---------------	-------------

1)

2)


Diagramma 27.03

Quiz 27.02: Nel Diagramma 27.03 il Bianco forza l'opposizione di dame ai cantoni e vince. Indica la sequenza vincente

<i>Bianco</i>	<i>Nero</i>
---------------	-------------

1)

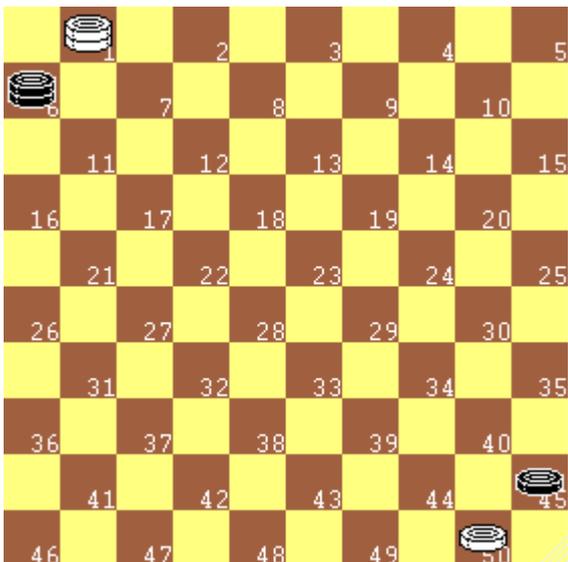
2)

28) Opposizione e blocco al biscacco

Diagramma 28.01

Nella posizione del Diagramma 28.01 il tratto è al Nero, che è costretto ad uscire dalla casella 50 ed a mettersi allo scoperto lungo la diagonale 11--44. Il Bianco effettuerà la cattura 6x50, vincendo la partita.

La posizione diagrammata costituisce un tipico "blocco al biscacco" e può essere creata obbligatoriamente, come dimostrano i diagrammi seguenti.

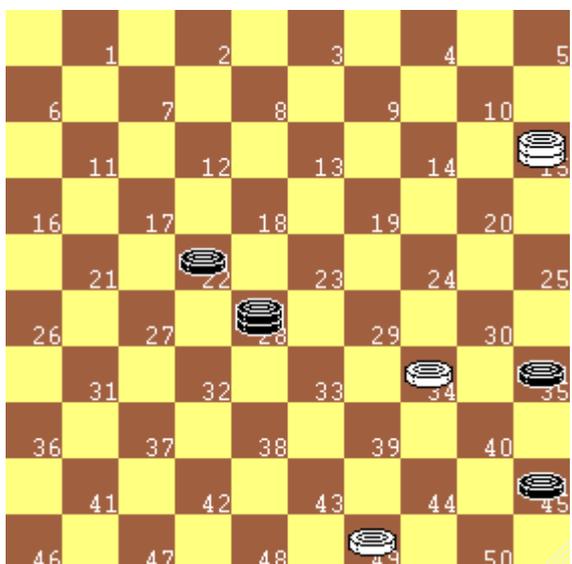

Diagramma 28.02

Quiz 28.01: Nel Diagramma 28.02 il Bianco forza il blocco al biscacco e vince. Indica la sequenza vincente

<i>Bianco</i>	<i>Nero</i>
---------------	-------------

1)

2)


Diagramma 28.03

Quiz 28.02: Nel Diagramma 28.03 il Bianco forza il blocco al biscacco e vince. Indica la sequenza vincente

<i>Bianco</i>	<i>Nero</i>
---------------	-------------

1)

2)

3)

29) Soluzioni

Quiz	Diagr	Soluzioni
1.01		A sinistra
1.02		31-26 o 31-27 o 32-27 o 32-28 o 33-28 o 33-29 o 34-29 o 34-30 o 35-30
1.03		44-39 o 44-40 o 50-45
2.01		1n 2 o in 3
2.02		Al Nero
2.03		23 - 19 - 14 - 10 - 5 - 22 - 17 - 11 - 32 - 33
2.04		Cinque
3.01		No, perché non c'è una casella libera alle spalle della pedina nera in 30
	3.04	48x37x28x19x20
	3.05	25x34x43x32x23x12x21
	3.06	16x7x18x27x38x29x40x49
	3.07	50x39x30x19x8x17x26x37x48
4.01		36x22x6 / 36x9x25 / 36x47x15
	4.04	49x32x16x2x35
	4.05	2x19x30x43x16
	4.06	5x32x16x2x13x35
5.01		25x14x3x12. No
6.01		1. 43-39 34x43 2. 48x39
6.02		1. 29-24 19x30 2. 25x34
7.01		1. 40-34 39x30 2. 35x24
7.02		1. 28-50
8.01		1. 44-40 35x44 2. 50x39x28x17x06
8.02		1. 24-20 15x24 2. 35x19x46
	9.01	1. 21-17 12x21 2. 16x29
	9.02	1. 44-40 35x44 2. 50x19
	9.03	1. 29-24 19x30 2. 25x41
	9.04	1. 31-27 32x21 2. 26x28
	10.01	1. 01-07 45x07 2. 01x46
	10.02	1. 24-19 13x24 2. 15x42x31x13x04
	10.03	1. 31-27 22x31 2. 36x13x35
	10.04	1. 17-11 06x17 2. 03x26x48x25
	11.01	1. 25-39 06x44 2. 50x22x4x15
	11.02	1. 44-49 35x44 2. 49x35x19x5
	11.03	1. 35-19 46x14 2. 5x23x7x16
	11.04	1. 40-45 01x40 2. 45x229x47x36
	12.01	1. 44-40 35x44 2. 50x39x48x37x28
	12.02	1. 11-06 02x11 2. 06x17x26x37x48
	12.03	1. 13-04 02x13 2. 04x31x42x15
	12.04	1. 10-05 23x10 2. 05x14x37x48
	13.03	1. 29-23 19x30 2. 35x13
	13.04	1. 23-19 34x14 2. 05x35
	13.05	1. 22-17 11x42 2. 47x9
	13.06	1. 26-21 16x38 2. 49x35
	13.07	1. 43-39 44x31 2. 36x18
	13.08	1. 28-22 49x40 2. 45x36
14.01		29-24 e la pedina nera è chiusa. Il Bianco ha il favore dell'opposizione

Quiz	Diagr	Soluzioni
	15.03	1. 15x24x33x22
	15.04	1. 42x26x17x3x14
	15.05	1. 16x7x18x29
	15.06	1. 49x27x9x20x47
	Quiz	Soluzioni
	16.03	1. 43-39 25x43 2. 49x18
	16.04	1. 29-23 19x30 2. 35x22
	16.05	1. 37-31 36x18 2. 33x4
	16.06	1. 30-24 46x30 2. 35x4
	Quiz	Soluzioni
	17.03	1. 30-25 36x09 2. 25x03
	17.04	1. 44-39 25x43 2. 48x17
	17.05	1. 49-35 15x24 2. 35x46
18.01		1. 43-38 33x42 2. 48x37x28x19
18.02		1. 30-24 29x20 2. 25x14x23x32 1. 30-24 19x30 2. 25x34x23x32
19.01		1. 20-47
19.02		1. 27-49
20.01		1. 33-29 24x33 2. 44-40 35x44 3. 50x6
20.02		1. 39-34 40x29 2. 19-14 9x20 3. 15x31
20.03		1. 43-38 33x42 2. 41-37 42x31 3. 36x29
20.04		1. 32-28 23x32 2. 43-38 33x42 3. 48x8
20.05		1. 42-37 41x32 2. 34-30 35x24 3. 11-7 1x12 4. 21-17 12x21 5. 16x9
21.01		1. 35-30 34x25 2. 24-20 25x14 3. 5x3
21.02		1. 33-28 46x23 2. 30-24 19x30 3. 25x5
	22.02	1. 47-41 36x47 2. 30-24 47x20 3. 25x3
	22.03	1. 46-41 37x46 2. 10-5 46x10 3. 5x3
23.01		1. 35-30 36x47 2. 30-25 47x20 3. 3x25
23.02		1. 46-41 37x46 2. 30-24 46x30 3. 35x13
24.01		1. 29-24 19x30 2. 25x34
24.02		1. 44-39 34x43 2. 49x38
24.03		1. 5-37 26x42 2. 48x37
24.04		1. 31-27 43x21 2. 16x27
24.05		1. 32-27 22x42 2. 47x49
26.01		38-32 L'opposizione è in favore del Bianco 1. 38-32 12-18 2. 32-28
26.02		L'opposizione è in favore del Bianco
26.03		Dopo il cambio l'opposizione si inverte ed il Bianco vince.
	27.02	1. 39-34 40x20 2. 25x5
	27.03	1. 47-41 14x46 2. 29-24 20x29 3. 45x5
	28.02	1. 50-44 6x50 2. 1-6
	28.03	1. 49-44 28x50 2. 34-30 35x24 3. 15x6