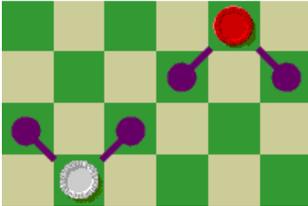
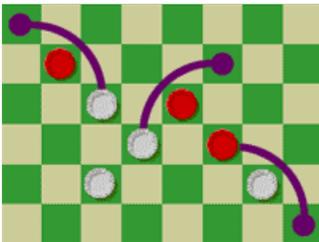


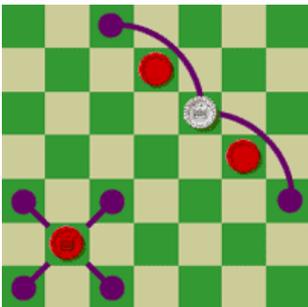
Dama Italiana



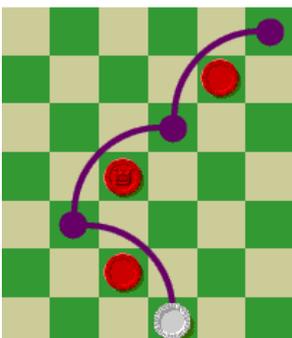
Il gioco della Dama nasce probabilmente attorno all'anno Mille nelle regioni meridionali della Francia. L'incontro si svolge tra due giocatori disposti ai lati opposti di una damiera, che muovono alternativamente i propri pezzi: un giocatore ha i pezzi bianchi, l'altro quelli neri. Il termine "pezzo" sta ad indicare una "pedina", ossia una singola damina, che rappresenta la dotazione iniziale di ciascun giocatore, oppure una "dama", cioè una pedina che ha raggiunto l'ultima fila. Una pedina può spostarsi in avanti (cioè verso l'avversario) lungo una diagonale, di una casella alla volta, per occupare una casella vuota; le mosse possono avvenire solo sulle caselle scure non occupate da altri pezzi.



Se una casella lungo la diagonale della pedina è occupata da un pezzo dell'avversario e se la casella successiva lungo la stessa direzione è vuota, la pedina può mangiare il pezzo dell'avversario e collocarsi nella casella vuota. Il pezzo "nemico" viene catturato e rimosso dalla damiera. **Attenzione:** soprattutto nelle versioni del gioco su Internet, non sempre è obbligatorio mangiare; negli altri casi, qualora il giocatore non elimini la pedina avversaria (per distrazione o volontà), il suo pezzo viene "soffiato", cioè escluso dal gioco. Nella figura sono illustrate due possibili mosse per il Bianco e una per il Rosso (di solito, i colori della Dama sono il bianco ed il nero).



Una pedina diventa una dama quando raggiunge l'ultima fila di caselle, cioè la fila più vicina all'avversario. A questo punto, la pedina viene "incoronata" con una pedina catturata in precedenza, in modo da distinguere la dama dai pezzi comuni (le damine). Le dame possono muoversi e catturare esattamente come previsto per le pedine, ma possono anche spostarsi e mangiare nella direzione opposta. In genere, le pedine non possono mangiare la dama, anche se le regole americane (valide per quasi tutte le versioni della dama su Internet) stabiliscono che non esistono preclusioni all'eliminazione dei pezzi (cioè la damina **può mangiare la dama**).



Se il giocatore dopo aver catturato un pezzo avversario si trova nella posizione per eliminare un'altra pedina "nemica", su una delle due diagonali, può compiere un doppio balzo. La cattura di due pezzi avversari in una sola mossa è nota come doppia cattura, la cattura di tre pezzi in una volta sola è chiamata tripla cattura e così via. Nell'immagine a sinistra ed in quella soprastante sono illustrate le triple catture di pedine e di una dama rosse. Il giocatore a cui vengono catturati tutti i pezzi o che, al suo turno di mossa, è impossibilitato a muovere, ha perso.