

## 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.<sup>1</sup>



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**:

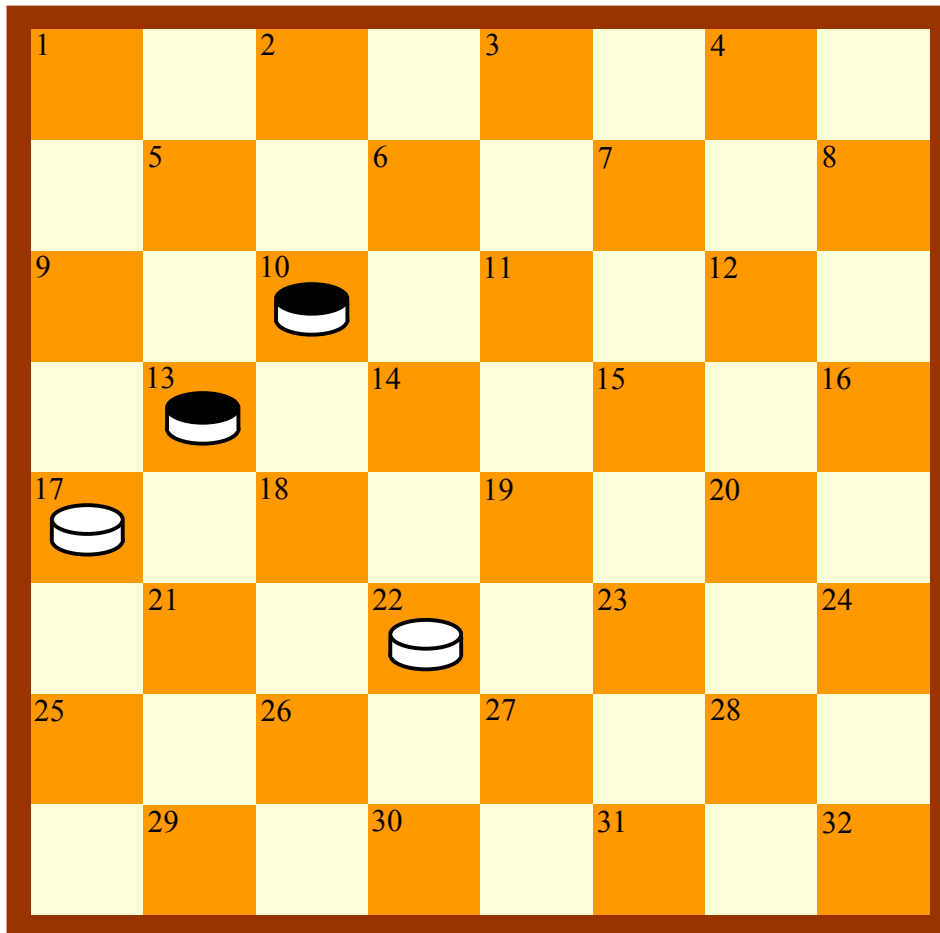
*a) Il giocatore è obbligato alla "presa" dei pezzi avversari (di valore uguale o inferiore) che hanno una casella scoperta dietro di sé e che vengono a contatto con un suo pezzo". La presa consiste nel portare il proprio pezzo nella prima casella scoperta dietro il pezzo avversario e nel togliere il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

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



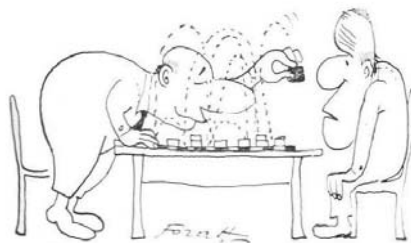


## Diagramma 4.02

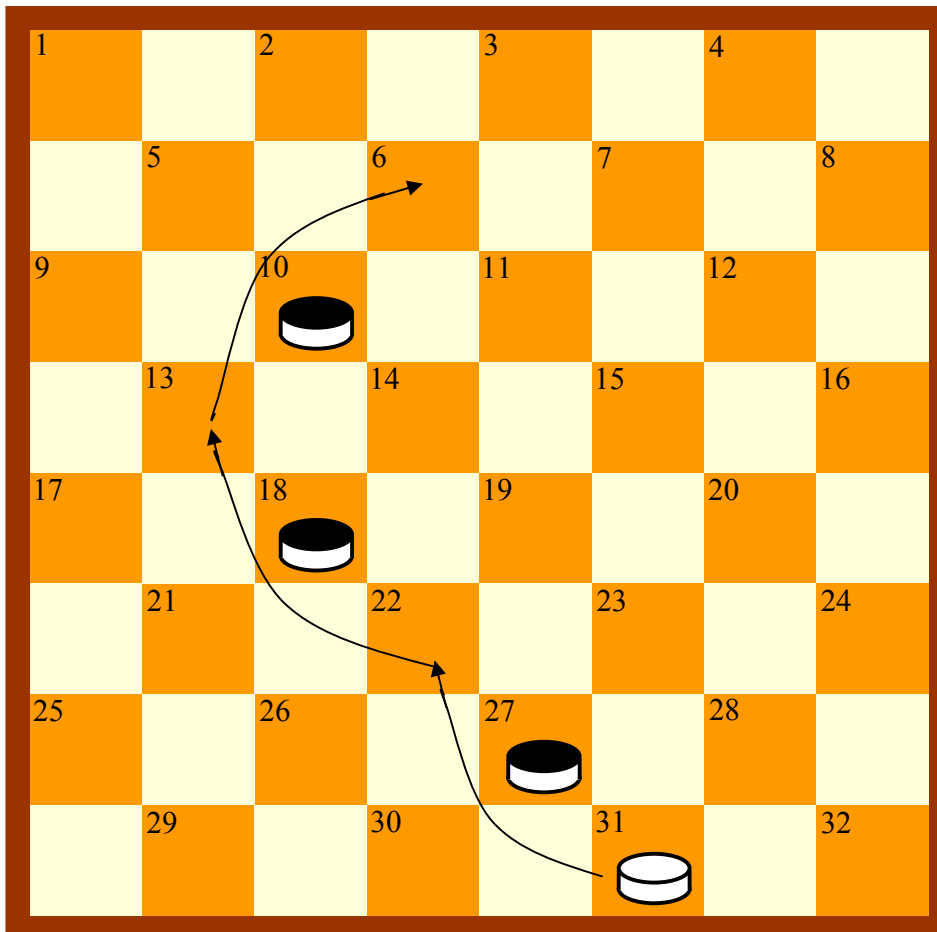


Ecco la posizione a cui si arriva dal diagramma precedente, dopo la presa.

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!) <sup>2</sup>



**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.

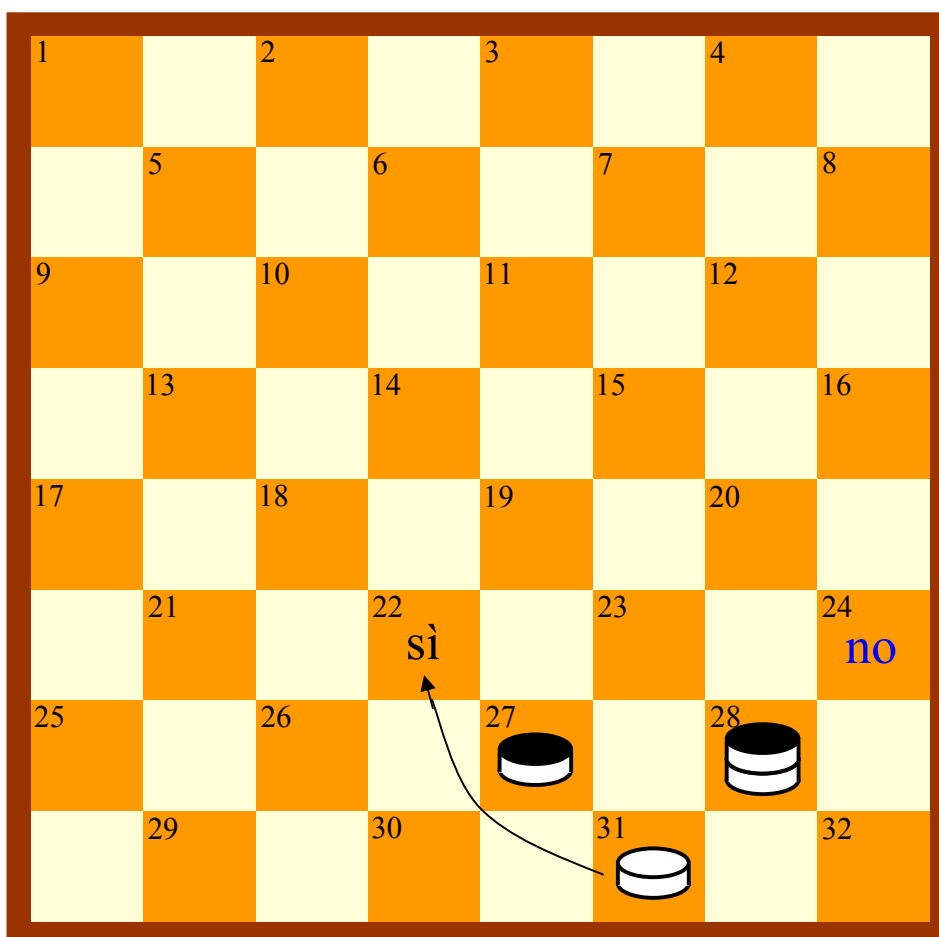
Poiché la pedina muove solo in avanti e la dama sia avanti sia indietro, ecco un'altra **regola** di presa:

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

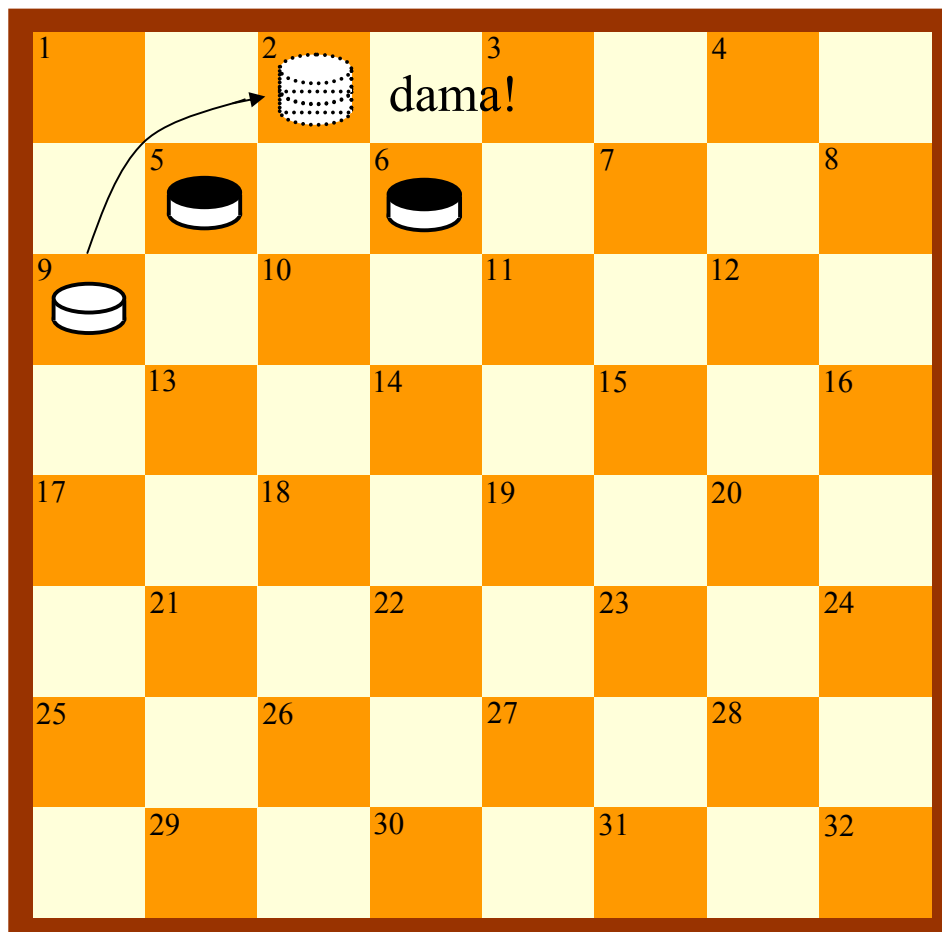


Esauriamo il panorama delle modalità di presa con i diagrammi seguenti. In essi riportiamo un esempio di **presa di pedina con arrivo sulla base avversaria e contemporanea damatura**.

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



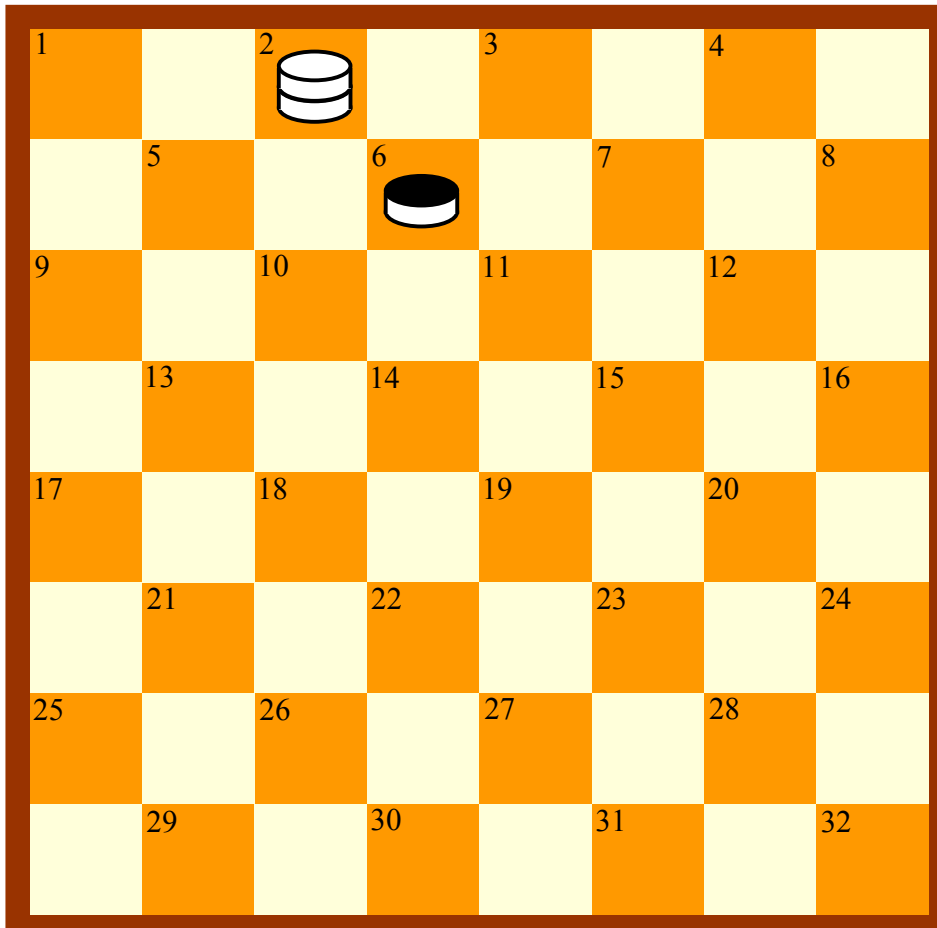
**Diagramma 4.05**



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"

---

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

<sup>2</sup> Disegno di Forattini pubblicato su "Tra dame e pedine" di Ghelardo Ghelardini