

SCUOLA - REGOLE PRINCIPALI GIOCO DAMA

- 1) SILENZIO E RISPETTO DELL'AVVERSARIO
- 2) ALL'INIZIO DELLA PARTITA SI DA' LA MANO ALL'AVVERSARIO E SI DICE "BUON GIOCO"; ALLA FINE DELLA PARTITA (ANCHE SE ABBIAMO PERSO) SI DA' ANCORA LA MANO ALL'AVVERSARIO, COMPLIMENTANDOSI CON LUI.
- 3) SI GIOCA SULLE CASELLE SCURE DI UNA DAMIERA DI FORMA QUADRATA 8x8, COMPOSTA QUINDI DA 64 CASELLE, ALTERNATIVAMENTE CHIARE E SCURE
- 4) I PEZZI SONO DISTINTI IN PEDINE E DAME. UNA PEDINA DIVENTA DAMA QUANDO RAGGIUNGE LA BASE AVVERSARIA. SE, NEL RAGGIUNGERE LA BASE OPPOSTA, SI TROVA CON UNO O PIU' PEZZI DA MANGIARE, DEVE FERMARSI E FAR GIOCARE L'AVVERSARIO.
- 5) LA PEDINA MUOVE ESCLUSIVAMENTE IN AVANTI E IN DIAGONALE, DI UNA SOLA CASELLA PER OGNI MOSSA.
- 6) QUANDO ABBIAMO DAVANTI UN PEZZO AVVERSARIO CHE HA UNA CASELLA LIBERA ALLE SPALLE, QUEL PEZZO VIENE MANGIATO E SI OCCUPA LA CASELLA LIBERA DIETRO IL PEZZO MANGIATO; LA PEDINA MANGIA SOLO ALTRE PEDINE: LA DAMA MUOVE AVANTI E INDIETRO E MANGIA SIA PEDINE CHE DAME
- 7) SE CI SONO ALTRE CASELLE LIBERE DIETRO PEZZI AVVERSARI, SI CONTINUA A MANGIARE, CON LE STESSE MODALITA'.
- 8) QUANDO, MANGIANDO, LA PEDINA ARRIVA A DAMA, DEVE FERMARSI E ATTENDERE LA MOSSA DELL'AVVERSARIO.
- 9) MUOVE SEMPRE PER PRIMO IL BIANCO; DOPO IL NERO E COSI' VIA
- 10) UN PEZZO TOCCATO VA MOSSO OBBLIGATORIAMENTE, LADDOVE POSSIBILE. SE LASCIATO RIMANE SU QUELLA CASELLA
- 11) SE VUOI TOCCARE UNA PEDINA MALMESSA SULLA DAMIERA, PER SISTEMARLA, DEVI DIRE "ACCONCIO" O "AGGIUSTO", MA DEVI DIRLO PRIMA DI TOCCARLA.
- 12) OGNI GIOCATORE HA 12 PEDINE
- 13) MANGIARE E' OBBLIGATORIO E NON SI SOFFIA (SOFFIO ABOLITO NEL 1934)
- 14) SI MANGIA SEMPRE IL MAGGIOR NUMERO. A PARITA' DI NUMERO DI PEZZI DA MANGIARE, SI MANGIA CON LA DAMA. A PARITA' DI NUMERO DI PEZZI DA MANGIARE E DI QUALITA' DEGLI STESSI, SI MANGERÀ DOVE SI INCONTRA PER PRIMA LA DAMA.
- 15) LE CASELLE SONO NUMERATE DA 1 A 32
- 16) IN BASSO A DESTRA DOBBIAMO AVERE LA CASELLA SCURA (1 E 32), CHE SI CHIAMA CANTONE
- 17) I BISCACCHI (4-8 E 25-29) SONO A SINISTRA
- 18) VINCE COLUI CHE CHIUDE O MANGIA TUTTI PEZZI AVVERSARI. NEI CASI IN CUI NESSUNO DEI DUE CI RIESCA, LA PARTITA FINISCE PARI