

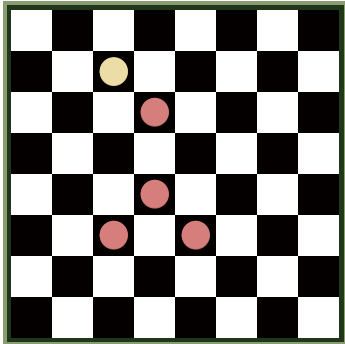
Condizioni di Vittoria

La partita termina quando:

- Tutti i pezzi dell'avversario sono stati catturati.
- L'avversario non ha più mosse valide disponibili.

Un pareggio può essere dichiarato anche se:

- Se la stessa sequenza di mosse si ripete esattamente tre volte di fila.
- Nessuna cattura o promozione avviene dopo 40 mosse consecutive.



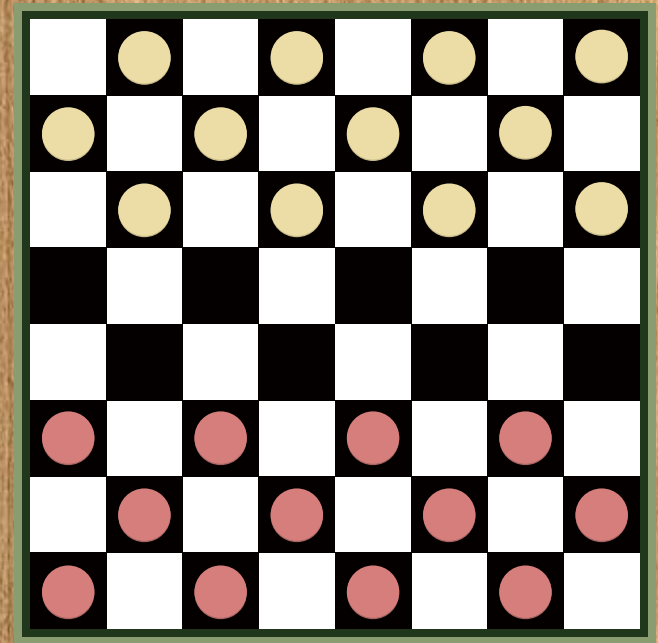
**YELLOW
MOUNTAIN
IMPORTS**

www.ymimports.com

Version 1-6

© 2025 Yellow Mountain Imports Inc.

Introduzione a Checkers



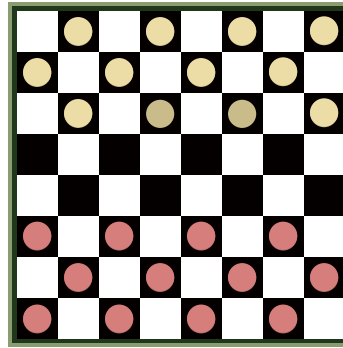
Introduzione a Checkers/Dama

Checkers (conosciuto come Dama in molte regioni) è un classico gioco di strategia per due giocatori, giocato su una scacchiera 8x8 composta da caselle chiare e scure alternate. Solo le caselle scure vengono utilizzate per il gioco. Ogni giocatore inizia con 12 pezzi, posizionati sulle tre file più vicine al proprio lato. L'obiettivo è catturare tutti i pezzi dell'avversario o bloccarli impedendo loro qualsiasi mossa.

Il gioco incoraggia il pensiero strategico, la pianificazione anticipata e l'anticipazione delle mosse dell'avversario. È facile da imparare ma offre una notevole profondità tattica, risultando avvincente sia per i principianti sia per i giocatori esperti.

L'Attrezzatura

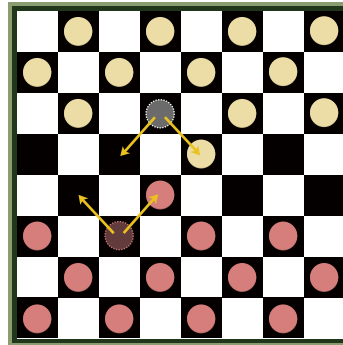
- **La Scacchiera:** Il gioco si svolge su una scacchiera composta da 64 caselle alternate tra chiare e scure, disposte in 8 righe e 8 colonne. Solo le caselle scure sono utilizzate. La casella in basso a sinistra deve essere scura.
- **Posizione Iniziale:** All'inizio del gioco, ciascun giocatore posiziona 12 pezzi sulle caselle scure delle tre file più vicine. Le due file centrali restano vuote. Questo crea tre file complete di pezzi per ciascun lato.
- **Pedine (Pezzi Base):** Le pedine si muovono in diagonale di una casella in avanti e non possono muoversi all'indietro, a meno che non siano dame.
- **Dame (Pezzi Promossi):** Quando una pedina raggiunge la riga più lontana del campo avversario, viene promossa a dama. La promozione viene spesso indicata sovrapponendo un secondo pezzo. La dama può muoversi e catturare in diagonale avanti e indietro, ma solo di una casella per volta, salvo durante una sequenza di catture.



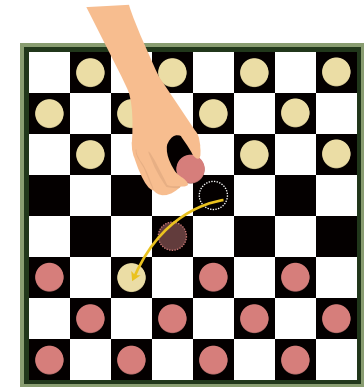
Svolgimento del Gioco

Il gioco procede a turni alternati. Il giocatore con le pedine scure inizia sempre per primo.

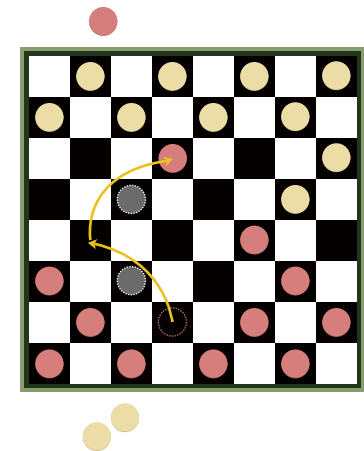
- **Movimento:** Le pedine si spostano in diagonale di una casella in avanti su una casella scura libera. Non possono muoversi all'indietro, a meno che non siano diventate dame.



- **Cattura:** Se una pedina avversaria si trova su una casella diagonale adiacente e la casella immediatamente successiva è libera, è possibile saltare sopra l'avversario e catturare il pezzo. Il pezzo catturato viene rimosso dal gioco.



- **Catture Multiple:** Dopo una cattura, se possibile, il giocatore deve completare tutta la sequenza di catture possibile nello stesso turno. Questa regola vale per pedine e dame.



- **Regola della Cattura Obbligatoria:** Se è possibile catturare un pezzo, il giocatore è obbligato a farlo e deve completare l'intera sequenza disponibile nello stesso turno. Se ci sono più opzioni di cattura, il giocatore può scegliere liberamente quale sequenza seguire, ma deve completarla.
- **Promozione:** quando una pedina raggiunge la riga più lontana del campo avversario, diventa una dama e può muoversi e catturare in entrambe le direzioni.