

## Dama Italiana – Le 10 regole per giocare

1. La damiera si compone di **64 caselle** alternate per colore, bianche e scure, e va posizionata con **l'ultima casella in basso a destra di colore nero**.
2. Ciascun giocatore dispone all'inizio di 12 pedine, di colore diverso da quelle dell'avversario (bianche o nere), collocate sulle prime tre righe di caselle scure poste sul proprio lato della damiera. Il nero occupa le caselle dal n. 1 al n. 12, il bianco quelle dal n. 21 al n. 32. La scelta del colore fra i giocatori si effettua per sorteggio.  
**Inizia a giocare sempre il bianco.**
3. La pedina si muove sempre in diagonale sulle caselle scure di una casella alla volta e soltanto in avanti. Quando una pedina raggiunge una delle caselle dell'ultima riga viene promossa, diventa dama e deve essere contraddistinta con la sovrapposizione di un'altra pedina prelevata tra quelle non in gioco.
4. Ogni **pedina può mangiare quelle avversarie** che si trovano in avanti, sulla casella diagonale accanto alla propria e che abbiano la casella successiva libera. Dopo la presa, se incontrano in diagonale altre pedine con la successiva casella libera, si deve continuare a mangiare senza togliere la mano dalla pedina stessa. In tal caso la presa si chiama multipla. Le pedine prese vanno tolte dalla damiera.
5. La dama si muove anch'essa di una casella alla volta, sempre in diagonale, in tutte le direzioni possibili, mangiando sia le pedine che le dame avversarie.
6. In caso di presa è obbligatorio mangiare i pezzi. L'antica regola del "soffio", ossia quella di catturare il pezzo avversario che pur avendone diritto, per distrazione o per scelta non aveva mangiato, è stata abolita dalla Federazione Dama nel 1934.
7. **Avendo più possibilità di presa si debbono rispettare obbligatoriamente nell'ordine le seguenti priorità:**
  - a. **è obbligatorio mangiare dove ci sono più pezzi;**
  - b. **a parità di pezzi di presa tra pedina e dama, quest'ultima è obbligata a mangiare;**
  - c. **la dama sceglie la presa dove si mangiano più dame;**
  - d. **a parità di condizioni si mangia dove s'incontra prima la dama avversaria.**
8. "Pezzo toccato = Pezzo mosso": il giocatore che, nel proprio turno di gioco, tocca un proprio pezzo sulla damiera è obbligato a muoverlo. Se si vuole aggiustare un pezzo messo male sulla damiera bisogna prima avvertire l'avversario dichiarando "accomodo" o "acconcio" e attendere l'assenso dell'avversario.
9. Si vince per abbandono dell'avversario, che si trova in palese difficoltà, o quando si catturano o si bloccano tutti i pezzi avversari.
10. Si pareggia in una situazione di evidente equilibrio finale per accordo dei giocatori o per decisione dell'arbitro a seguito del conteggio di 40 mosse richiesto da uno dei due giocatori. Il conteggio delle mosse si azzera e riparte da capo tutte le volte che uno dei due giocatori muove una pedina o effettua una presa.