

Questo gioco è uno dei tanti che si possono giocare su una comune scacchiera, utilizzando le pedine della dama.

Il gioco non ha nulla a che vedere con gli scacchi e la dama.

### Il regolamento

**Giocatori**, due.

**Materiale**, un tavoliere 8x8, 12 pedine bianche e 12 pedine nere.

**Situazione iniziale**, le 12 pedine vengono sistemate sul tavoliere come in figura 1:

**Pile di pedine**, in questo gioco le pedine possono essere posizionate una sopra l'altra a formare delle pile di pedine.

L'altezza della pila può variare da 1 pedina ad un massimo di 8 pedine, non si possono avere pile formate da più di otto pedine.

**Rimozione pila**, quando una pila raggiunge l'altezza di 8 pedine viene rimossa dal gioco. La pedina in cima alla pila rimossa viene messa da parte e servirà per decidere il vincitore. Da notare che durante la partita si potranno ritirare al massimo tre pile.

**Scopo del gioco**, il vincitore è colui che ha la maggioranza delle pedine messe da parte durante la fase rimozione pila.

Il numero totale di pedine è tre, quindi ci sarà sempre un vincitore.

**Movimento base**, il gioco si svolge solo sulle caselle nere. Quando una pila non è adiacente ad nessun'altra pila allora il proprietario della pedina alla base della pila ha la possibilità di muoverla in una delle caselle adiacenti in diagonale, figura 2.

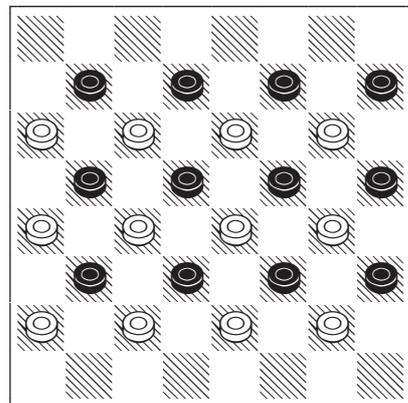


Figura 1

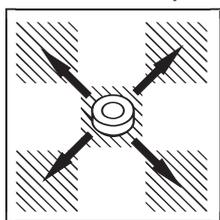


Figura 2

Si è obbligati a muovere tutta la pila. Una pila può essere divisa solo quando si unisce con un'altra pila.

**Movimento di vicinanza**, la distanza tra due pile si misura in quante mosse le due pile si incontrerebbero. Quando si effettua una mossa bisogna muovere la pila nella direzione della pila più vicina. Esempio in figura 3 (sono rappresentate solo le pedine alla base della pila), la pedina bianca in alto si può muovere solo nelle due direzioni indicate.

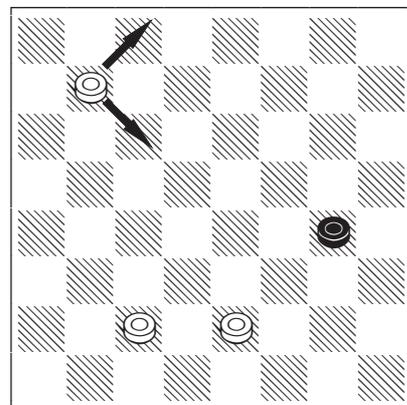


Figura 3

Se due o più pile sono alla stessa distanza allora il giocatore può scegliere in quale direzione muoversi.

**Unione di pile**, se due pile sono adiacenti allora il giocatore di turno le può unire. Il giocatore prende una sua pedina dalla pila e la sposta, insieme a tutte le pedine sopra di essa, nella pila adiacente, rispettando le due seguenti condizioni:

- 1) La pedina deve essere mossa ad una altezza maggiore di quella di partenza.
- 2) Non si può formare una pila con più di 8 pedine, cioè pile alte 9 o più pedine sono proibite. Esempi:

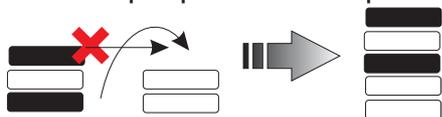


Figura 4

In figura 5 la pedina nera nella pila di sinistra non può muoversi perché va contro la condizione 1, mentre la pedina alla base può muoversi, con il risultato di formare una pila alta 5.

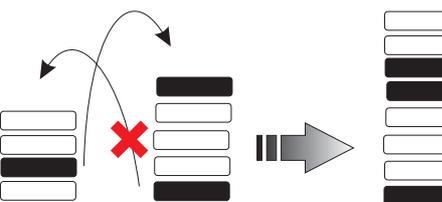


Figura 5

In figura 6, il nero non può unire la sua pedina a livello 1 (pila sinistra) perché andrebbe contro la condizione 2 (si formerebbe una pila di 9 pedine). Il nero può invece muovere la sua pedina a il livello 2 (pila destra), in questo caso si formerebbe una pila alta 8 pedine e che sarà tolta dal gioco, dando un punto al giocatore bianco (vedi rimozione pila).

Una pila che è adiacente ad un'altra non può essere mossa in una casella adiacente.

**Obbligo di mossa**, se un giocatore può fare una mossa deve farla, anche se questa porta un vantaggio all'avversario.

**Nota dell'autore**, si ha libertà di distribuire, giocare questo gioco, comunque si prega di non cambiarne il nome, le regole e di attribuire il gioco a *Mark Steere*.