

## Componenti del gioco

- una **scacchiera** di dimensione **8x8**
- **due giocatori**, uno avrà le pedine bianche uno le pedine nere
- un **numero di pedine** uguale a **64**

## Preparazione iniziale

- Si piazzano **4 pedine al centro: due nere e due bianche**, alternate in **diagonale** (formando una croce).

Il nero è il primo a giocare.

## Svolgimento del turno

1. Il **giocatore** di turno deve **piazzare** una pedina del proprio colore **su una casella vuota**, in modo che:

- La **pedina** posizionata **intrappoli una o più pedine avversarie** tra la nuova pedina e un'altra pedina dello stesso colore.
- L'**intrappolamento** può avvenire in **qualsiasi direzione**: orizzontale, verticale o diagonale.

2. Tutte le **pedine avversarie intrappolate** vengono **girate** e diventano del colore del giocatore che ha mosso.

3. Se un giocatore **non** può fare alcuna **mossa valida**, deve **passare il turno**.

## Fine della partita

- La **partita finisce** quando:
  1. La **scacchiera è piena**, oppure
  2. **Nessuno** dei due giocatori **può muovere**.
- Si contano le pedine: **chi ha più pedine** del proprio colore **vince**.

## Regole aggiuntive importanti

- **Non si può passare il turno** se si ha almeno una **mossa valida**.
- È possibile **girare pedine** in **più direzioni** contemporaneamente con **una sola mossa**.
- Le **pedine** non vengono mai tolte dal gioco, **solo girate**.