

8. Smamma

Si può sposare Dama col Biliardo? Si può, si può. Il risultato è «Smamma», voce dialettale romanesca che significa «Vattene!».

GIOCATORI: due.

MATERIALE DI GIOCO: 12 pedine di Dama per ciascun giocatore.

OBIETTIVO: divertirsi e vincere raggiungendo un determinato punteggio concordato in precedenza.

SCHIERAMENTO DI PARTENZA

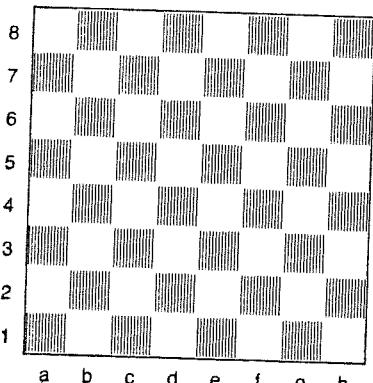


figura n. 30

All'inizio la scacchiera è vuota.

Regole di gioco:

Prima fase

1. All'inizio la scacchiera è vuota.
2. Comincia il Nero.

I giocatori alternativamente piazzano, una alla volta, tutte le proprie pedine sulla scacchiera in caselle a piacere. Ogni casella deve essere occupata da una sola pedina.

In questa *Prima fase* non si possono effettuare degli Smamma.

Seconda fase

3. Comincia ancora il Nero.

I giocatori muovono le pedine proprie e altrui con la tecnica dello Smamma.

Lo Smamma è possibile solo quando due o più pedine nemiche occupano caselle adiacenti, e la pedina da far smammare ha alle spalle una casella vuota.

4. La pedina che attacca muove di una casella dando una spinta

(detta Smamma) alla pedina nemica.

La pedina nemica si sposta, scalando di un posto e andando a occupare la casella vuota verso la quale era stata spinta.

La pedina che attacca occupa invece la casella della pedina fatta smammare (vedi figure nn. 31 e 32).

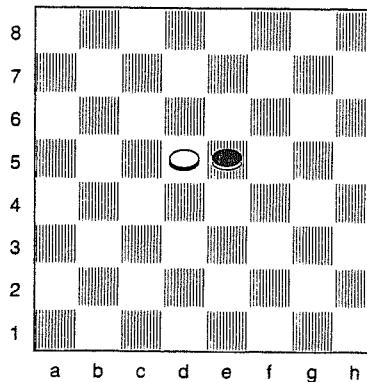


figura n. 31

La pedina bianca in d5 può far smammare la pedina nera in e5.

Controsmamma

5. La pedina fatta smammare non può dare un Controsmamma immediatamente alla pedina avversaria, ma deve aspettare un turno.
6. Da sottolineare che lo Smamma può avvenire sia in direzione ortogonale (avanti, indietro o di lato) che in diagonale.

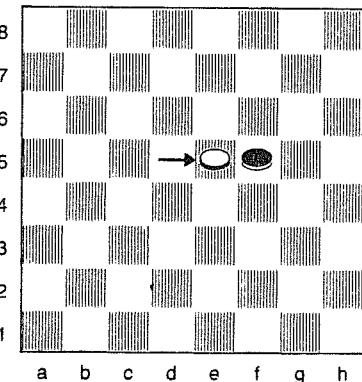


figura n. 32

Ecco come si presenta la posizione dopo lo Smamma: la pedina nera scala in f5, la pedina bianca va in e5.

7. Due pedine in linea dello stesso colore possono far smammare una pedina nemica adiacente o due pedine nemiche adiacenti in linea. Se fanno smammare una sola pedina, questa scala di due caselle vuote, se ci sono. Le due pedine, invece, di una sola casella ciascuna.
8. Il suddetto movimento si uniforma alla seguente regola generale: più pedine in linea dello stesso colore possono far smammare un numero pari o inferiore di pedine nemiche, adiacenti e in linea, di tante caselle quant'è la differenza numerica tra i due gruppi di pedine + 1 (vedi figure nn. 33-34-35-36).

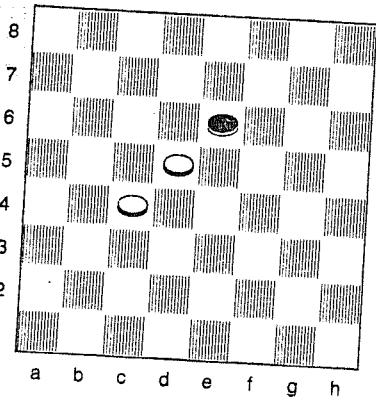


figura n. 33

Le due pedine bianche fanno smammare la pedina nera di due caselle ($2-1+1=2$).

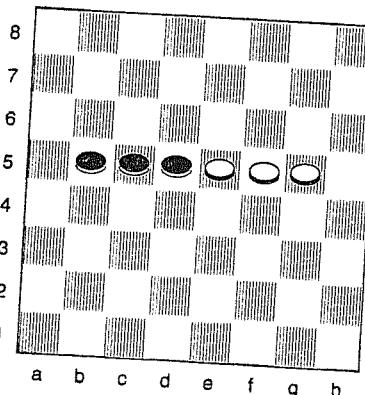


figura n. 35

Le tre pedine nere fanno smammare di una casella le tre pedine bianche ($3-3+1=1$).

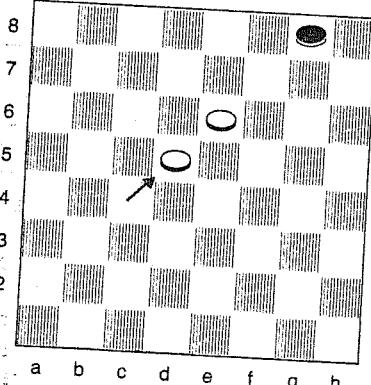


figura n. 34

Ecco come si presenta la posizione dopo lo Smamma: la pedina nera scala di due posti, le pedine bianche di un posto ciascuna.

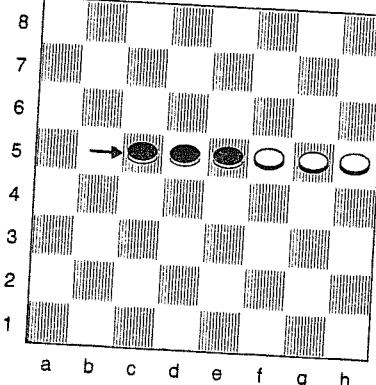


figura n. 36

Ecco come si presenta la posizione dopo lo Smamma: tutte le pedine scorrono di una casella.

9. Due casi particolari possono essere risolti senza l'aiuto di un notaio:

caso a. quando due o più pedine fanno smammare una o più pedine verso il bordo della scacchiera, ma non ci sono sufficienti caselle vuote, la pedina fatta smammare scorre per il numero di caselle vuote che ci sono e basta (vedi figura n. 37);

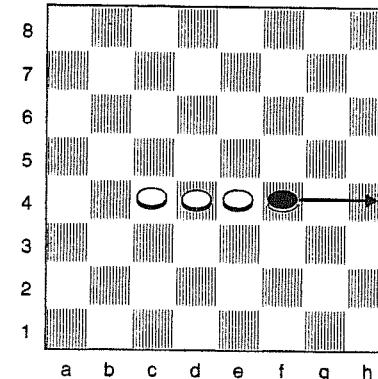


figura n. 37

Caso a. Lo Smamma verso il bordo della scacchiera sfrutta le caselle vuote a disposizione.

cienti caselle vuote, la pedina fatta smammare scorre per il numero di caselle vuote che ci sono e basta.

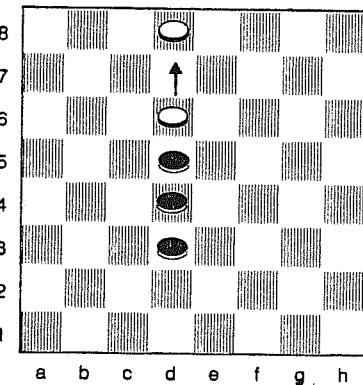


figura n. 38

Caso b. Lo Smamma verso altre pedine sfrutta le caselle vuote che ci sono e basta.

10. Quando, al proprio turno, il giocatore non può far smammare pedine avversarie, deve muovere una pedina a vuoto, cioè spostandola di una casella in una casella vuota.
La muove e segna un punto a suo svantaggio.

11. Perde la partita il giocatore che accumula 5 punti a proprio sfavore (o un punteggio di diversa entità previamente concordato fra i giocatori).