

## 17. Ponte

*Nel gioco, come nella vita, chi può « farsi » un Ponte, se la spassa.*

GIOCATORI: due.

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

OBIETTIVO: divertirsi e vincere immobilizzando o catturando tutte le pedine nemiche.

SCIHERAMENTO DI PARTENZA

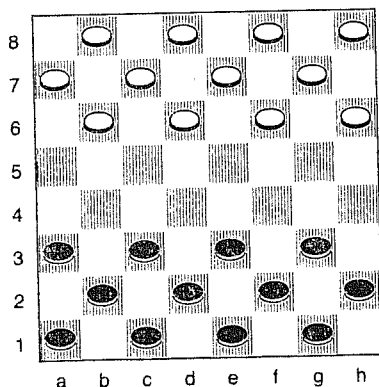


figura n. 70

### Regole di gioco

1. Balza subito agli occhi la convenienza di costruire dei Ponti. Cos'è un Ponte?

Un Ponte è una sequenza di pedine che collega una sponda all'altra della scacchiera in diagonale o in verticale.

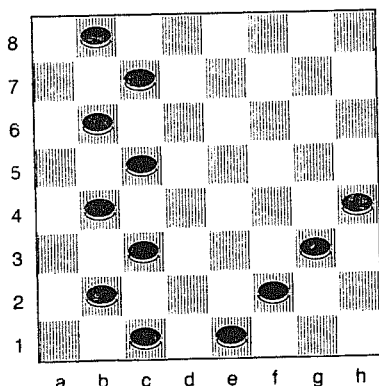


figura n. 71

*Due esempi di Ponte. Per essere valido, un Ponte deve collegare una sponda all'altra della scacchiera con pedine adiacenti.*

*Ponte diagonale: pedine in e1-f2-g3-h4.*

*Ponte verticale: pedine in c1-b2-c3-b4-c5-b6-c7-b8.*

2. La pedina che fa parte di un Ponte può attraversare il Ponte in una mossa (fig. 72). Anche una pedina che arrivi a un Ponte può attraversarlo in una mossa (fig. 73). Attenzione: il Ponte deve essere del proprio stesso colore. In pratica, il Ponte realizza un prezioso risparmio di mosse.

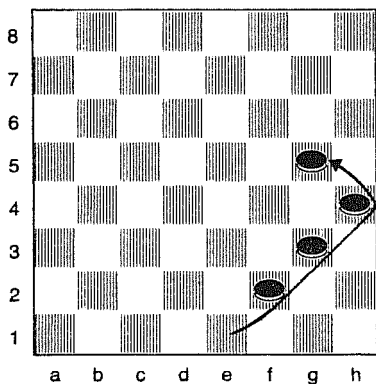


figura n. 72

*Attraversamento di un Ponte: la pedina del Ponte in e1, con una sola mossa, attraversa il Ponte portando si in g5.*

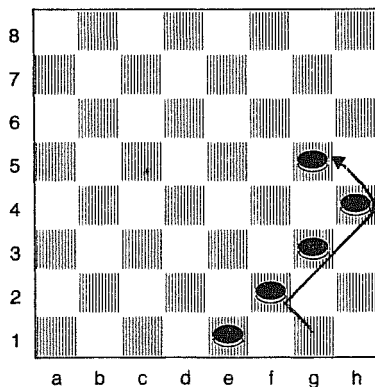


figura n. 73

*Attraversamento di un Ponte: la pedina in g1, che non faceva parte del Ponte, lo attraversa in una mossa e si porta direttamente in g5.*

na saltata che fa parte del Ponte non viene catturata ma rimane tranquillamente al suo posto.

5. Muove per primo il Nero. I movimenti, la cattura e la promozione a Dama avvengono rispettando le regole di Dama.
6. Un Ponte è invulnerabile anche agli attacchi di una Dama.
7. Un Ponte può essere formato indifferentemente da pedine e Dame insieme e mantiene tutte le proprietà di un Ponte normale di pedine.
8. Se l'uscita dal Ponte è occupata da una pedina « amica » il giocatore deve scegliere un'uscita intermedia (vedi figura n. 75). In realtà, tutte le uscite si equivalgono, ma quella più lontana

dal punto di entrata permette un risparmio maggiore di mosse.

9. Se, all'uscita del Ponte, c'è una pedina «nemica», il giocatore può scegliere tra:

- a. abbandonare il Ponte all'altezza di un'uscita intermedia;
- b. catturare la pedina saltandola se, alle spalle di questa, c'è una casella vuota (v. fig. n. 76).

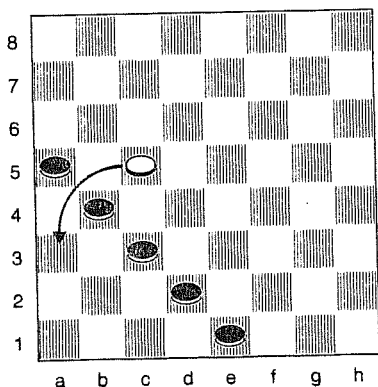


figura n. 74

*La pedina nemica non può attraversare un Ponte avversario per la sua lunghezza, ma può valicarlo come se si trattasse di una normale pedina. La pedina saltata non viene catturata, ma rimane al suo posto.*

figura n. 76

*La pedina nera in e1 cattura la pedina bianca in f4 uscendo in g3, saltando la pedina bianca e andando ad occupare la casella e5. Tutto questo in una sola mossa!*

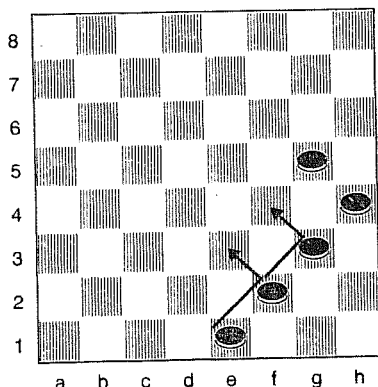


figura n. 75

*Se l'uscita del Ponte è occupata da una pedina «amica», il giocatore deve uscire a un'uscita intermedia a scelta (questo può farlo comunque, anche se tutte le uscite del Ponte fossero libere).*

10. Vince il giocatore che riesce a immobilizzare o a catturare tutte le pedine nemiche.

