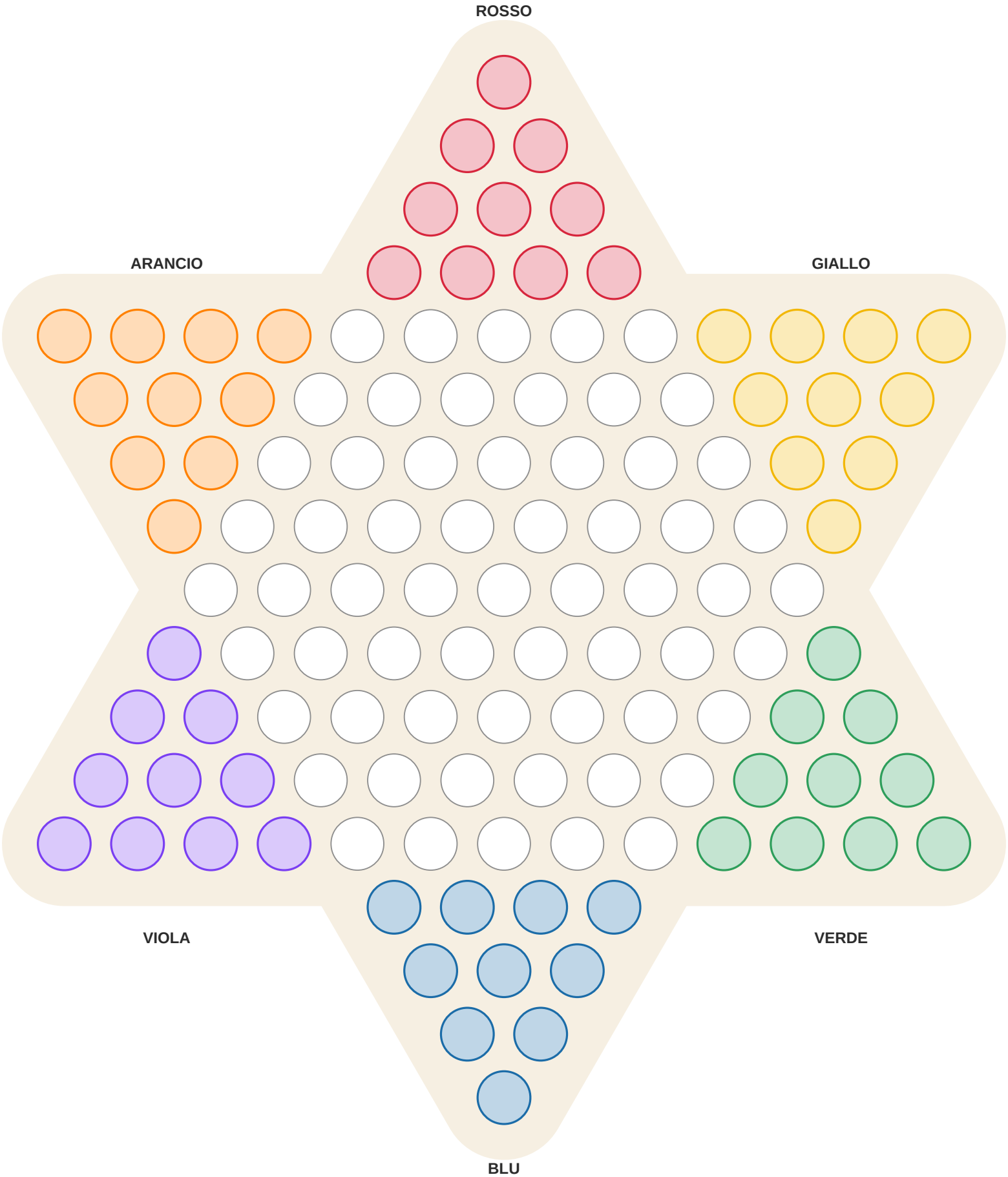
Dama cinese — tabellone a colori

onedayquiz.com

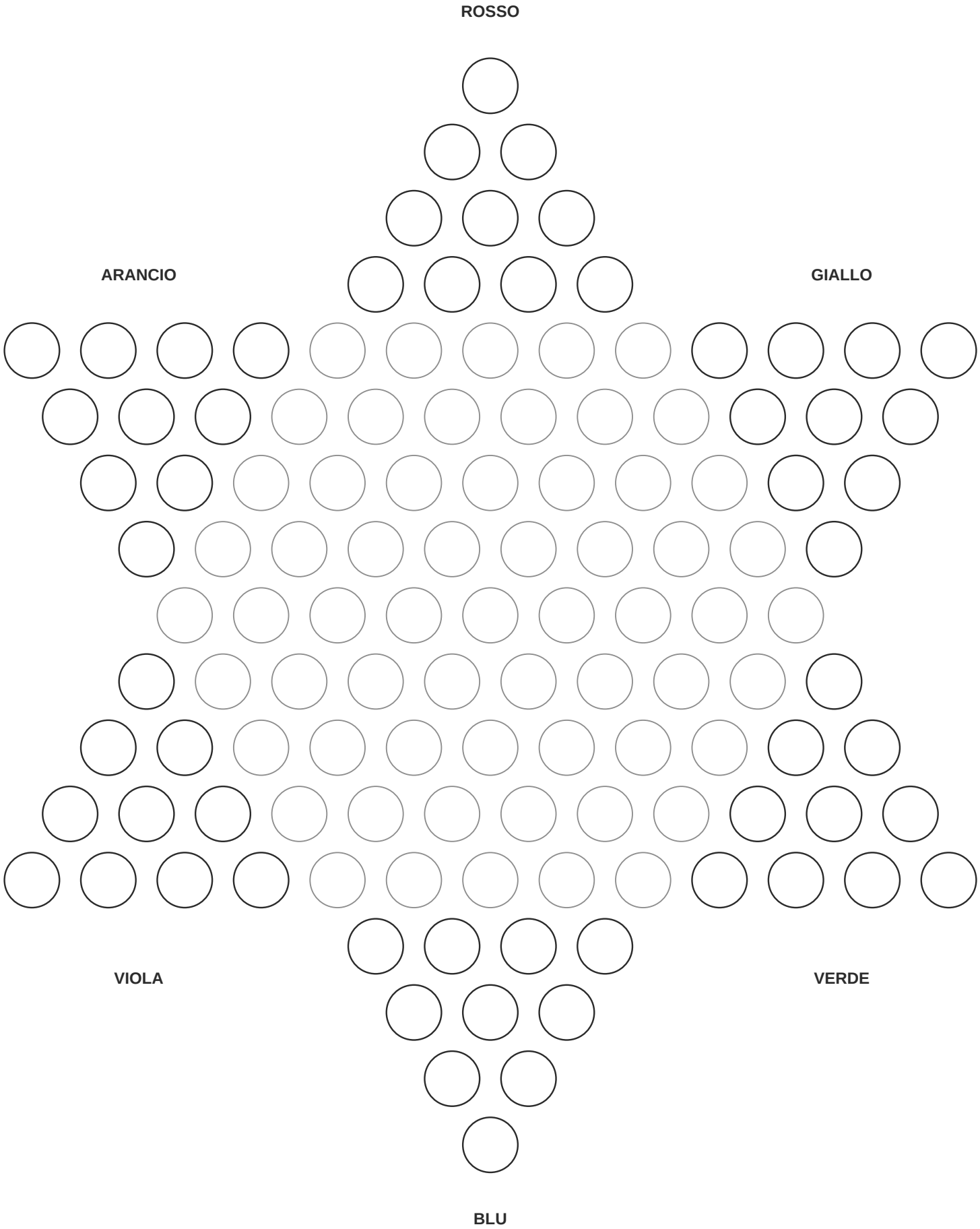
Stampa al 100% (senza adattare alla pagina): le caselle sono pensate per i segnalini della pagina 3.



© OneDayQuiz — materiale originale per uso personale. Regole complete: onedayquiz.com/regole-della-dama-cinese/

Dama cinese — tabellone a risparmio d'inchiostro

Stampa al 100% (senza adattare alla pagina): le caselle sono pensate per i segnalini della pagina 3.

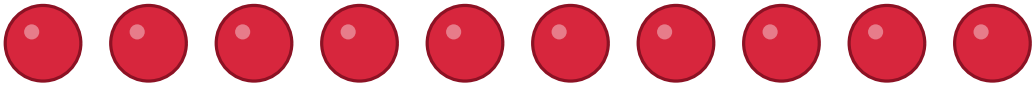


© OneDayQuiz — materiale originale per uso personale. Regole complete: onedayquiz.com/regole-della-dama-cinese/

Dama cinese — segnalini da ritagliare

Stampa al 100% su carta o cartoncino, ritaglia i dischi lungo il bordo e appoggiali sulle caselle del tabellone. Ogni giocatore usa 10 segnalini dello stesso colore. Per giocare in due bastano due colori.

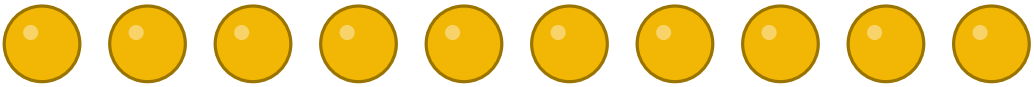
rosso



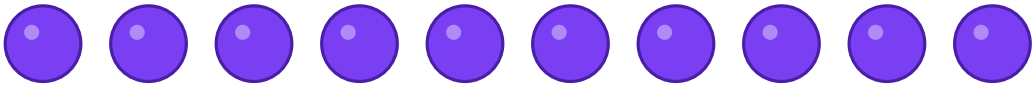
blu



giallo



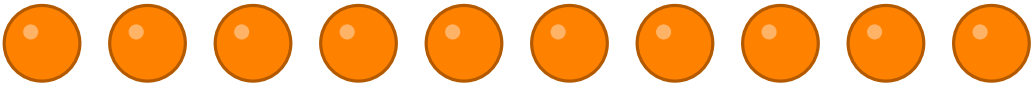
viola



verde



arancio



Suggerimento: incolla la pagina su un cartoncino prima di ritagliare, così i segnalini restano rigidi.

© OneDayQuiz — materiale originale per uso personale.

Dama cinese — le regole in breve

Obiettivo

Portare tutte le tue 10 pedine dalla punta della stella in cui partono alla punta opposta, prima degli altri.

Il tabellone

Stella a sei punte con 121 caselle: dieci in ciascuna punta e 61 nell'esagono centrale. In due si usano due punte opposte; in sei, tutte le punte. Non si gioca in cinque.

Come si muove

- A ogni turno muovi **una sola pedina**: o un passo, o uno o più salti.
- **Passo:** in una delle sei caselle adiacenti libere, avanti, di lato o indietro.
- **Salto:** sopra una pedina adiacente (tua o avversaria), nella casella libera subito oltre, sulla stessa linea. Una sola pedina per salto: non si scavalcano due pedine di fila.
- **Salti concatenati:** dopo un salto puoi continuare con altri salti, anche cambiando direzione, nella stessa mossa. Puoi fermarti quando vuoi.
- Nessuna pedina viene mangiata: le pedine saltate restano dove sono.

Come si vince

Vince chi per primo riempie il triangolo di arrivo. Se un avversario resta fermo in una casella del tuo triangolo, nel gioco online OneDayQuiz vale questa regola: vince chi, dopo la propria mossa, ha il triangolo di arrivo completamente occupato con almeno una pedina propria dentro (le pedine avversarie ancora lì contano come caselle occupate). Con un set fisico accordatevi prima: esistono varianti.

Cinque consigli

- Costruisci «scale» di pedine a distanza di una casella: permettono salti lunghi.
- Non mandare avanti una pedina sola: senza appoggi resta ferma.
- Non lasciare pedine indietro nel triangolo di partenza.
- Usa come ponte anche le pedine dell'avversario.
- Presidia il centro del tabellone: è il crocevia della maggior parte delle catene.