

AFRICAN QUEEN
la dama africana
Per due giocatori dagli 8 anni in su

African Queen è una variante della nostra dama, resa più dinamica dalla presenza di pezzi di due tipi che vengono utilizzati su caselle diverse.

MATERIALE

1. Una **scacchiera** 7x7 composta alternativamente da caselle piane e forate.
2. 28 **pezzi** di due forme diverse: con il fondo piatto e con il fondo convesso. Quelli con il fondo piatto possono essere giocati solo sulle caselle piane (se si prova a metterli su una casella forata cadono attraverso il foro), quelli con il fondo convesso possono essere giocati solo sulle caselle forate (se si prova a metterli sulle caselle piane non stanno in piedi). Ogni giocatore ha 7 pezzi di ciascun tipo.
3. 6 anelli magici.

PREPARATIVI

Ognuno dispone i propri pezzi lungo le prime due traverse e riceve tre anelli che conserva davanti a sé sul tavolo.

LA MOSSA

Tutti i pezzi possono muovere:

- a) In avanti, diagonalmente, di un passo (come nella dama tradizionale) oppure
- b) saltando sopra un proprio pezzo (come nella dama cinese), in avanti ortogonalmente oppure in avanti diagonalmente o anche lateralmente, ma non all'indietro. È possibile effettuare più salti in successione, ma non è consentito combinare i due tipi di mossa.

LA PRESA

Tutti i pezzi possono mangiare pezzi avversari saltando in avanti diagonalmente (come nella dama tradizionale), oppure ortogonalmente (saltando pezzi dell'altro tipo) sia in avanti che di lato. Si possono effettuare più catture in successione e si possono combinare le catture con la mossa a salto sopra i propri pezzi (in altri termini si può saltare sia su proprie pedine che su pedine avversarie, rimuovendo solo quelle avversarie).

I pezzi catturati vengono rimossi dal tavoliere

La presa è obbligatoria a meno che non sia necessario saltare sopra propri pezzi (in altri termini non si è mai costretti a saltare sopra propri pezzi).

LA PROMOZIONE

La promozione NON avviene come nella dama tradizionale raggiungendo l'ultima traversa della scacchiera. È infatti possibile promuovere una pedina in qualsiasi momento prima di muovere ponendo sulla pedina uno degli anelli magici. Una pedina promossa può muovere anche all'indietro e mangiare, sempre saltando, in tutte le direzioni, in senso diagonale o ortogonale, in avanti, di lato e anche indietro. I pezzi promossi possono essere mangiati anche da pezzi normali. Quando un pezzo promosso viene catturato l'avversario si impadronisce del suo anello.

FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce quando uno dei due giocatori non ha più pedine o non può più muovere, come nella dama tradizionale.