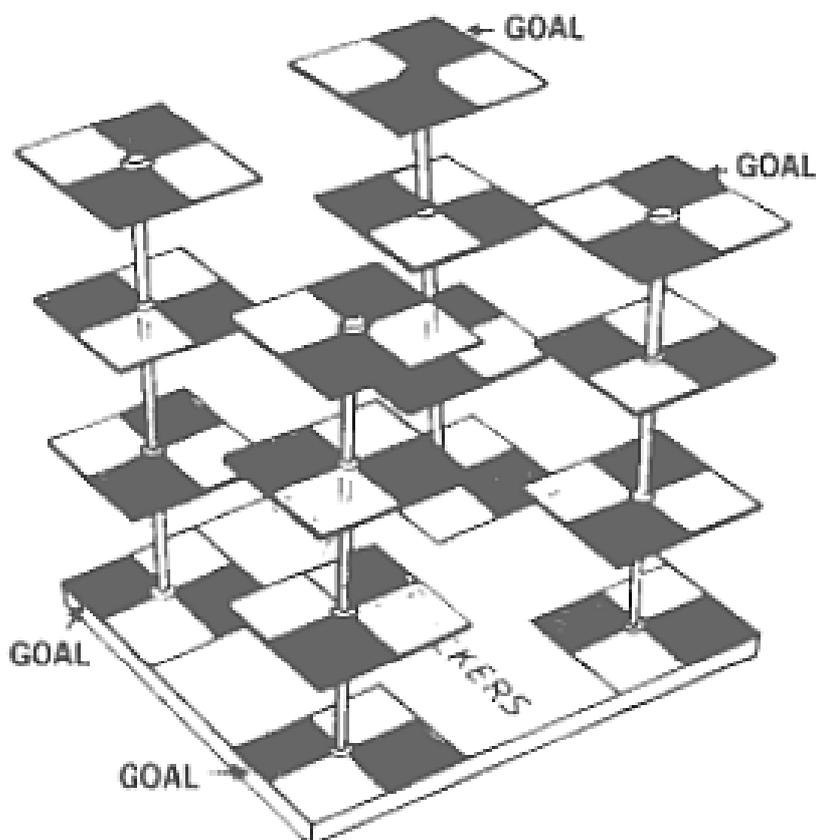


## **Dama Spaziale (o Dama 3D)**

*Circolo STIC degli Scacchi Tridimensionali*



# Indice generale

Introduzione.....	2
Teoria.....	2
Regole.....	3
Inizio del Gioco.....	3
Movimento delle Pedine.....	3
Fila di Dama.....	3
Salti (Catture).....	3
Soffiare.....	3
Fine del Gioco.....	3
Strategie di Gioco.....	4
Note.....	4
Immagine da Star Trek.....	4
Alcuni Riferimenti.....	5

## Introduzione

Dopo gli scacchi tridimensionali e la klin zha dei Klingon, direttamente (o quasi...) dagli episodi di Star Trek ecco un gioco da tavolo che rende futuribile il gioco della dama che molti già conoscono.

Il gioco della Dama Spaziale (o Dama 3D) nasce nel 1965 e, in Star Trek (che inizia poco dopo), viene sfruttato in alcuni episodi, per arrivare poi fin quasi ai giorni nostri in alcuni episodi di TNG!

- In *"The Naked Time"* (Cfr. <http://www.hypertrek.info/index.php/tos07?&ndx=324>), e in altri episodi, si possono notare spesso alcuni membri dell'equipaggio che giocano a Dama Spaziale nella sala ricreazione dell'Enterprise.
- In *"By Any Other Name"* (Cfr. <http://www.hypertrek.info/index.php/tos50?&ndx=324>) una scacchiera della Dama Spaziale viene rotta durante una colluttazione.
- Il gioco della Dama Spaziale si vede anche nell'episodio *"Charlie X"* (*"Il Naufrago delle Stelle"*, Cfr. <http://www.hypertrek.info/index.php/tos08?&ndx=324>) e in altri episodi, così come si vede anche in vari momenti sullo sfondo del bar di prora dell'Enterprise del Capitano Picard, sempre con qualcuno impegnato a giocare... ma sull'Enterprise non hanno niente da fare?!

Come si vede nella figura in alto (tratta da un episodio di Star Trek), la scacchiera è decisamente diversa da quella tradizionale di 8x8 caselle che, almeno qui sulla Terra, conoscono tutti, anche quelli che non sanno giocare. In questo caso la scacchiera è composta da 4 aree verticali separate, ciascuna composta da 4 piccole scacchiere di 2x2 caselle ciascuna, comunque per un totale di 64 caselle.



Insieme a Terrace<sup>1</sup> e ai giochi di carte tanto cari agli Ufficiali della NCC-1701-D (poker sopra tutti), la Dama Spaziale è uno dei pochi giochi che Star Trek non ha inventato e poi introdotto nella realtà ma che, anzi, ha preso direttamente dalla realtà per trasformarli poi in giochi fantascientifici.

In compenso, Star Trek ha inventato molti altri giochi, alcuni dei quali poi effettivamente entrati a far parte della realtà (Cfr. <http://www.hypertrek.info/index.php/main?&ndx=206>).

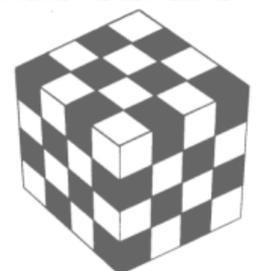
Gli scacchi tridimensionali, la dama spaziale e la klin zha Klingon sono tre giochi che ogni buon trekker dovrebbe conoscere e che, sicuramente, fanno anche una bella figura se messi in mostra nel "salotto buono".

## Teoria

La Dama 3D si gioca in un'arena spaziale ben definita con una scacchiera progettata per consentire il movimento tra punti fissi all'interno di questo spazio.

Se si prendono 32 cubi neri e 32 cubi bianchi e li si dispongono a formare un cubo più grande, come quello mostrato in figura, si ha l'idea base del gioco della Dama Spaziale.

Anche se i giocatori agiscono su una superficie piana, in realtà le caselle rappresentano le aree di spazio dei cubi. I pezzi, quindi, si muovono all'interno dello spazio del cubo grande, secondo le regole della dama.



La ragione per cui si è preferito disporre di 4 aree separate, nel creare la scacchiera, piuttosto che di una grande area è semplicemente per una questione di comodità di gioco.

La Figura 1 mostra uno schema della scacchiera della Dama Spaziale.

<sup>1</sup> Il sito di Terrace non risulta più online a partire dal 30 Aprile 2006. Si possono trovare alcuni riferimenti a questo gioco tramite Wikipedia [http://en.wikipedia.org/wiki/Terrace\\_\(board\\_game\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Terrace_(board_game)) o a questi indirizzi: <http://www.geocities.com/~karlvonl/JavaTerrace.html>, <http://www.gamerz.net/~pbmserv/terrace.html>, <http://www.boardgamegeek.com/game/2872> e, infine, anche tramite l'Internet Archive e la Wayback Machine: <http://web.archive.org/web/20060430064332/http://www.terracegames.com/index.html>.

# Regole

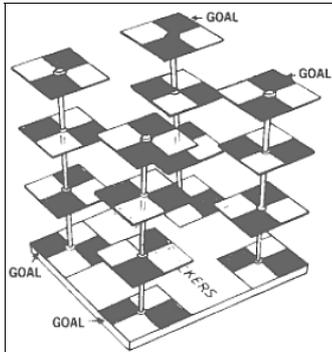


Figura 1 - Dama Spaziale

## Inizio del Gioco

La Dama Spaziale è un gioco per due giocatori. Ogni giocatore inizia il gioco con 8 (otto) pezzi ciascuno, pezzi chiamati "uomini" (o pedine) che sono di colore rosso o nero. La scelta del colore è da estrarre a sorte.

Le pedine sono posizionate sulle caselle colorate, con le pedine nere sempre nella parte bassa della scacchiera e le pedine rossa nella parte alta (come si vede nella fotografia a sinistra del capitolo Note). Questo è importante poiché il movimento dipende dalle rispettive posizioni iniziali. Il rosso muove sempre per primo.

## Movimento delle Pedine

Le pedine si muovono sempre in direzione delle caselle di Dama (indicate con "GOAL", in Figura 1). In altre parole le pedine rosse muovono diagonalmente in avanti, diagonalmente in basso in avanti oppure diagonalmente di lato. Il nero, al contrario, muoverà diagonalmente in avanti, diagonalmente in alto in avanti oppure diagonalmente di lato. Tutte le pedine muovo di una sola casella per ogni turno e ciascuna mossa può essere costretta in un tempo limite tra 1 (uno) e 3 (tre) minuti, una volta che entrambi i giocatori abbiano familiarizzato con il gioco. Se un giocatore, durante il suo turno, tocca una delle sue pedine, allora deve muovere quella pedina, a meno che il movimento sia impossibile. La Figura 2 mostra un esempio dei movimenti (multipli) che una pedina rossa può eseguire partendo dalla casella in alto a destra (o che una pedina nera può compiere eseguendo i movimenti al contrario): in sostanza, una pedina che parte da una delle caselle in verde, seguendo i percorsi in rosso, raggiunge la casella verde direttamente collegata. Naturalmente il movimento valido dipenderà dal colore della pedina.

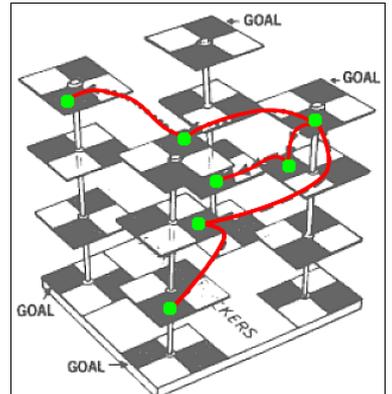


Figura 2 - Movimento Pedine

## Fila di Dama

Le caselle indicate con "GOAL" in figura sono quelle su cui le pedine possono atterrare per diventare "dama"; per questo motivo si posiziona una pedina supplementare sulla pedina che raggiunge il "GOAL", trasformandola così in dama. Una dama ha delle regole speciali: non deve obbedire alla regola che prevede il movimento solo verso il "GOAL" ma può muovere ovunque nello spazio di gioco, una casella per ogni movimento, sempre sulle caselle colorate.

## Salti (Catture)

La Figura 2 e la Figura 3 mostrano alcune delle possibilità di movimento delle pedine. Se una casella libera è posizionata dietro una pedina avversaria allora il giocatore può posizionare la propria pedina su questa casella libera catturando ed eliminando dal gioco la pedina avversaria, proprio come nella dama tradizionale. La Figura 3 mostra un esempio di movimento da GOAL a GOAL. Seguendo il percorso in rosso e atterrando ad ogni mossa nelle caselle indicate in verde, il giocatore rosso può muovere dal suo GOAL (in alto) al GOAL sul quale potrà trasformare la sua pedina in dama. Allo stesso modo, invertendo i movimenti, il giocatore nero potrà muovere dal suo GOAL (in basso) al GOAL sul quale potrà trasformare la sua pedina in dama. Le dame possono compiere i salti allo stesso modo in cui muovono, senza essere obbligati a seguire la direzione di movimento (verso il GOAL) imposta alle pedine.

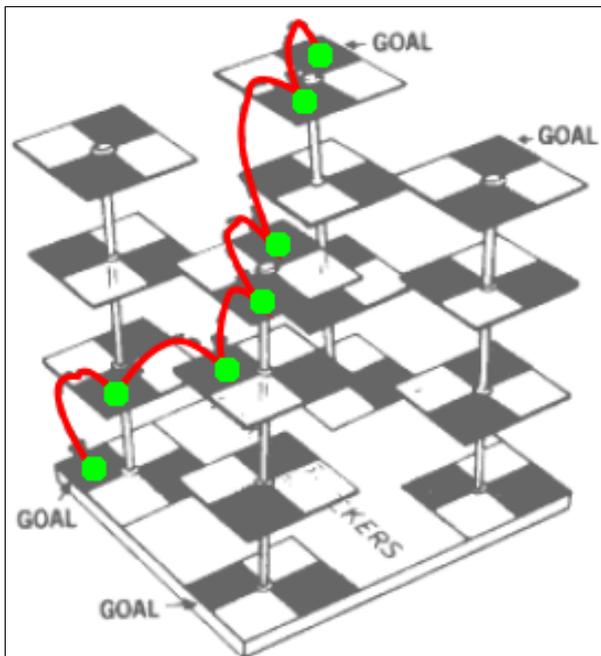


Figura 3 - Esempio: percorso da GOAL a GOAL

## Soffiare

Quando una pedina può compiere un salto (e, quindi, catturare una pedina avversaria) ma il giocatore non esegue questa mossa l'avversario, al suo turno, ha una di queste tre opzioni:

1. Può ignorare il problema, muovendo una sua pedine qualsiasi con una normale mossa;
2. Può chiedere che la cattura sia eseguita da parte dell'avversario;
3. Può prendere la pedina avversaria che doveva eseguire la cattura e toglierla dal gioco.

Le dame devono essere soffiate.

## Fine del Gioco

Il gioco termina quando un giocatore ha catturato ed eliminato dal gioco tutte le pedine dell'avversario. Il gioco termina anche se un giocatore riesce a bloccare le pedine dell'avversario in

modo che quest'ultimo, al suo turno di gioco, non abbia alcuna mossa disponibile. Il pareggio può avvenire quando entrambi i giocatori hanno poche pedine rimaste e eseguono 20 mosse a vuoto (senza alcuna cattura) nel tentativo di inseguire e catturare le pedine avversarie. Una regola alternativa a quella precedente consiste nel calcolare il punteggio al termine di un pareggio contando come 2 punti una dama e come 1 punto una pedina semplice. Dopodiché si giocherà un'ulteriore partita: nel caso di vittoria la vittoria va al giocatore vincente, nel caso di ulteriore pareggio si contano ancora i punti e si può assegnare la vittoria al giocatore che nelle due partite ha fatto più punti... oppure continuare con un'ulteriore partita di spareggio, ecc.

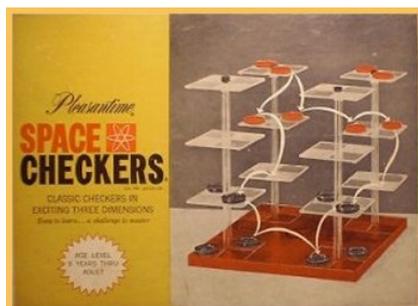
## Strategie di Gioco

Questo gioco può essere paragonato al gioco della dama tradizionale ma le somiglianze terminano qui. Una pedina del gioco tradizionale può scegliere di muovere tra non più di due caselle e la dama solo in una casella di quattro, al massimo, disponibili.

La pedina della Dama Spaziale può scegliere di muovere in una di cinque caselle disponibili ad ogni turno e la dama ha invece ben 11 possibilità di movimento! Si può osservare che a causa delle numerose possibilità di movimento e del minore numero di pezzi, la Dama Spaziale non ha così tante condizioni di pareggio come la dama tradizionale. La strategia ideale è quella di ottenere le dame il più presto possibile, sacrificando il minor numero possibile di proprie pedine. Si deve poi fare attenzione ai percorsi più lunghi o più corti disponibili per raggiungere il proprio GOAL e può essere utile cercare di ipotizzare due o tre mosse futuribili per disporre al meglio i propri pezzi. Soprattutto, si deve fare attenzione alle posizioni dei propri pezzi, proprio a causa delle maggiori possibilità di movimento.

## Note

Le regole presentate qui, con tutto l'occorrente per giocare, sono state pubblicate, per la prima volta, da Pleasantine Games (Pacific Game Co.) nel 1965 e ripubblicate poi nel 1971 con una scatola differente. La figura di sinistra mostra la scatola dell'edizione del gioco pubblicata nel 1965 mentre la figura a destra mostra la scatola della ripubblicazione del gioco avvenuta nel 1971. La figura centrale mostra la scatola del 1965 con la scacchiera, i pezzi e le istruzioni che contiene. Le figure sono state tratte dalla pagina InterNet <http://www.abstractstrategy.com/space-checkers.html> e dalla pagina InterNet <http://www.geocities.com/phaserresource/SpaceCheckers.html>.



Una copia (cartacea) delle regole originali è disponibile (sempre su InterNet), al costo di \$4 (tramite carta di credito e PayPal), sul sito: <http://www.darwingsgamecloset.com/rules-page-9.html> (alla voce "Space Checkers" verso metà pagina). Le regole sono disponibili su InterNet anche gratuitamente, in formato PDF, ottenute digitalizzando le regole del 1965: <http://12.181.168.102/rules/spacecheckers/index.pdf>.

## Immagine da Star Trek

Di seguito un'immagine dell'episodio "The Naked Time", per dare un'idea di come i membri dell'equipaggio dell'Enterprise giocassero sia con gli scacchi tridimensionali che con la Dama Spaziale.



## ***Alcuni Riferimenti***

Qui sono riportati alcuni riferimenti per chi fosse interessato agli altri giochi da tavolo legati a Star Trek.

### **Scacchi Tridimensionali**

- Regole Originali di Andrew Bartmess – <http://my.ohio.voyager.net/~abartmes/tactical.htm>;
- Circolo STIC degli Scacchi Tridimensionali – [http://www.stic.it/scacchi/stic\\_circolo.html](http://www.stic.it/scacchi/stic_circolo.html);
- Regole di Andrew Bartmess sulla pagina di Bradley A. “Bag” Grigor – <http://www.grigor.org/startrek.htm>;
- Scacchi Tridimensionali su Wikipedia – [http://it.wikipedia.org/wiki/Scacchi\\_tridimensionali](http://it.wikipedia.org/wiki/Scacchi_tridimensionali);
- Scacchi Tridimensionali su Fondazione Vulcaniana – <http://www.fondazionevulcaniana.it/fondazione/vulcanopedia/usiecost/usiecost/scacchi3d.html>;
- Three-dimensional Chess su Wikipedia – [http://en.wikipedia.org/wiki/Three-dimensional\\_chess](http://en.wikipedia.org/wiki/Three-dimensional_chess);
- 3D Chess from Star Trek su ChessVariants.Com – <http://www.chessvariants.com/3d.dir/startrek.html>;

### **Klin Zha**

- The Authorized Klin Zha Homepage – <http://www.tasigh.org/takzh/>;
- Italian Klin Zha Society – <http://www.klinzha.it/>;
- Klin Zha su ChessVariants.Com – <http://www.chessvariants.org/shape.dir/klinzha/klinzha.html>;
- Klin Zha Kinta – <http://www.geocities.com/Area51/Starship/3090/klinzhakinta.html>;