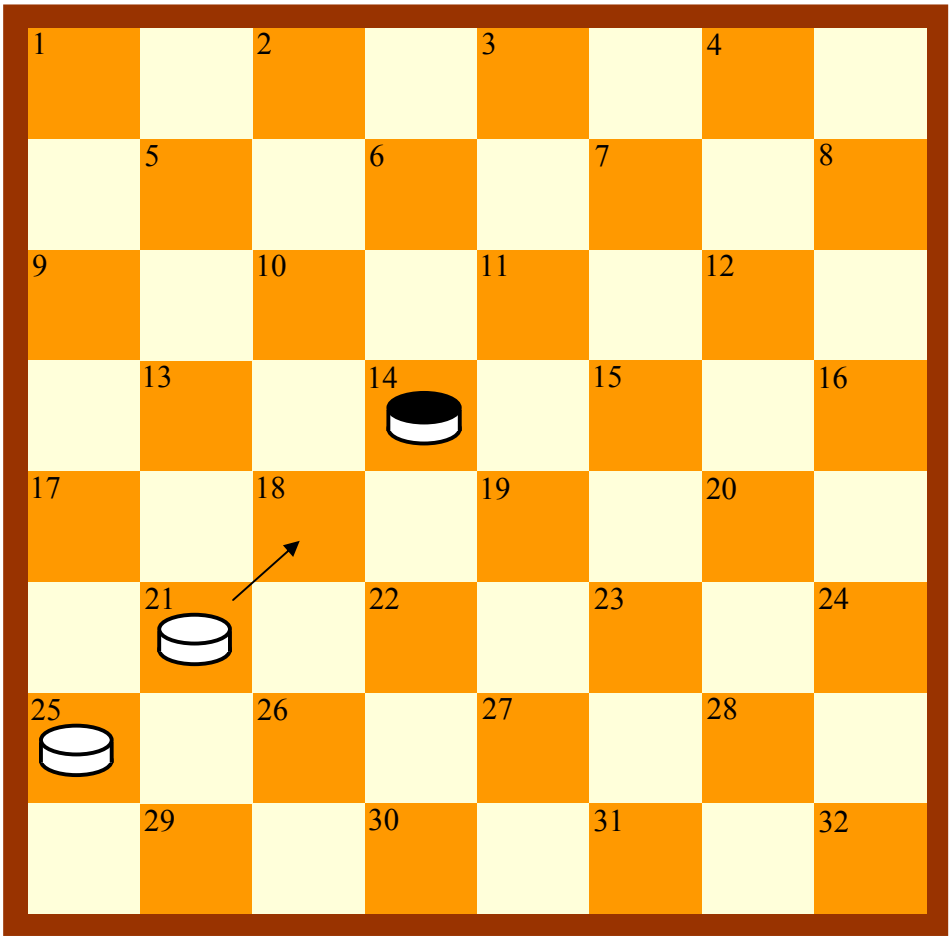
IL CAMBIO

In questo capitolo definiamo la manovra più ricorrente nel gioco della dama: il **cambio**.

Si definisce "**cambio**" quella manovra con cui si obbliga un pezzo avversario alla presa, per riprenderlo con la mossa successiva. Non vi è alcun vantaggio numerico: nel cambio gli avversari prendono un egual numero di pezzi.

Nel diagramma 13.01 è riportato un esempio di cambio:

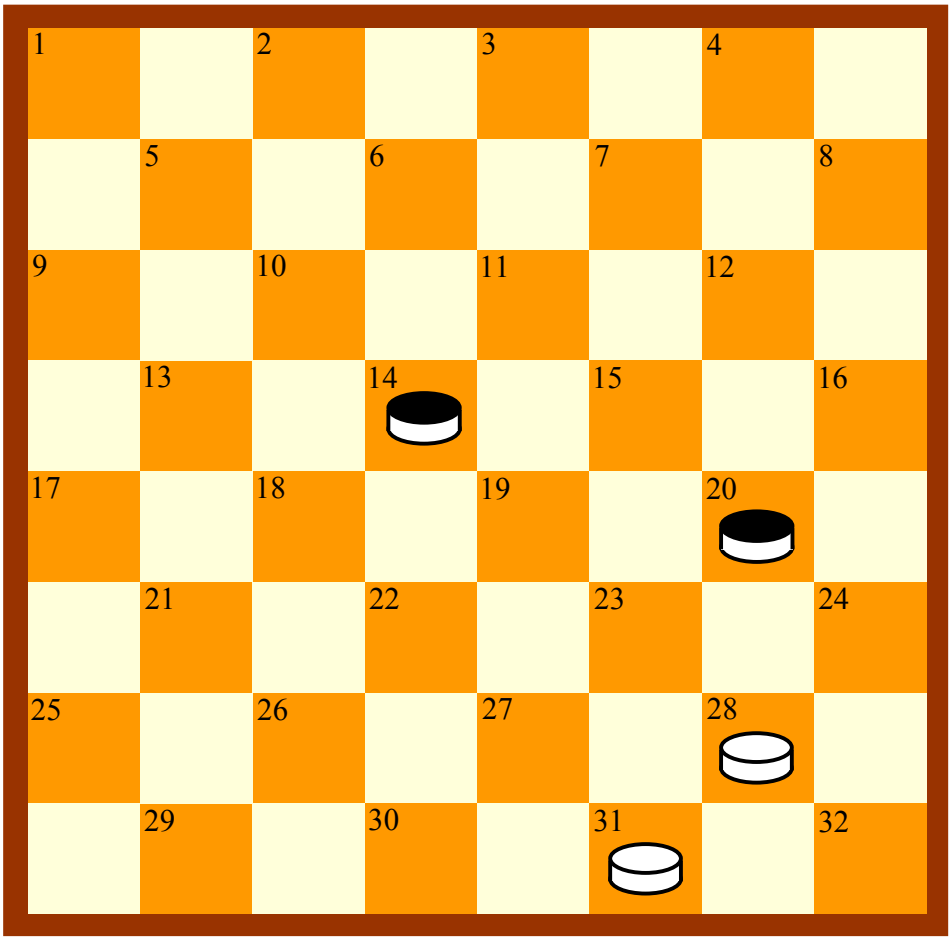
Diagramma 13.01



Con 21-18 il bianco obbliga il nero alla presa 14x21 e prende a sua volta con 25x18 (il segno "x" indica che si sta effettuando una presa).

Il cambio non è sempre un'operazione indolore: a volte può essere usato per vincere, come nel diagramma 13.02.

Diagramma 13.02

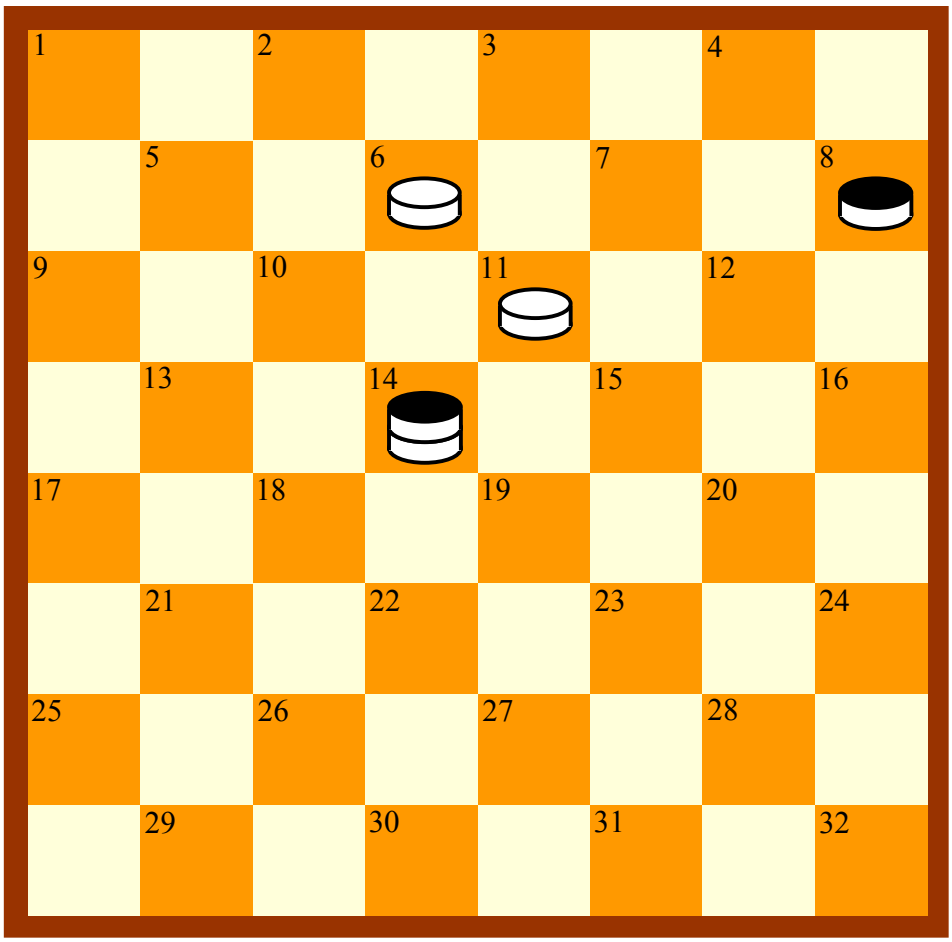


1) 28-23 20x27
2) 31x22 alla mossa successiva la pedina in 14 sarà mangiata

Il Bianco vince sfruttando *l'opposizione favorevole* della pedina bianca in 22 contro la pedina nera in 14.

Anche nel diagramma 13.03 il B. vince con un cambio.

Diagramma 13.03

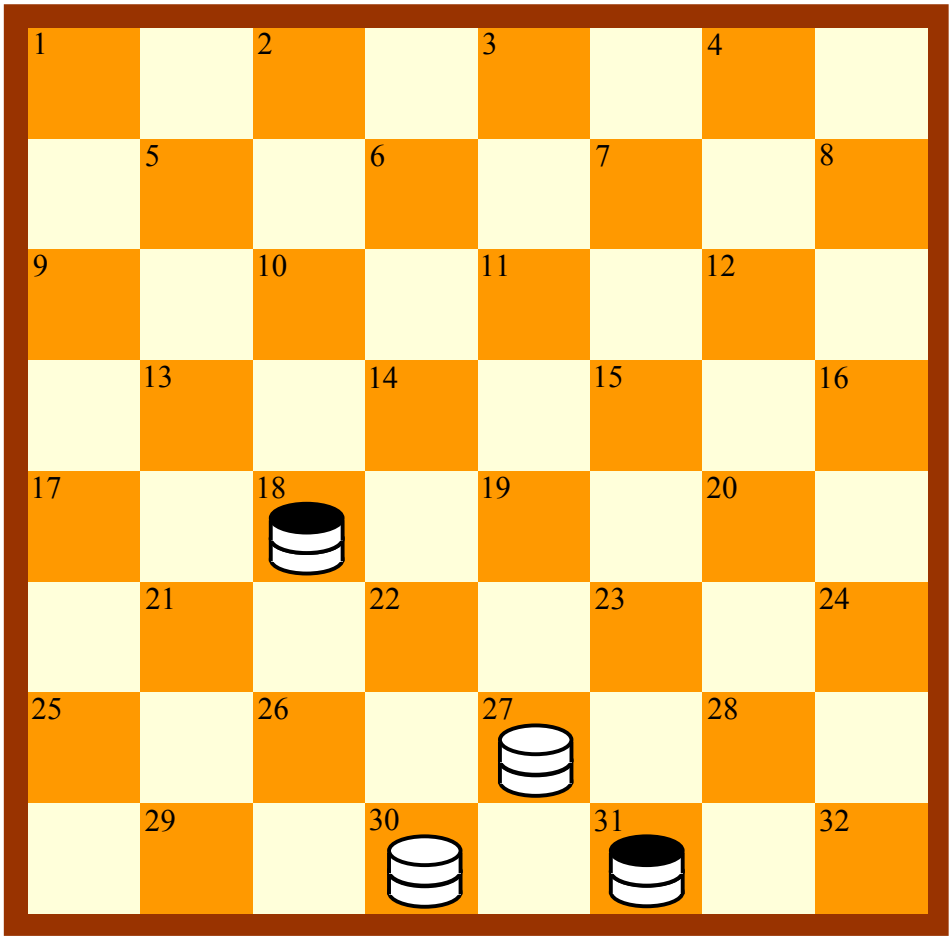


La dama nera ha attaccato poco avvedutamente una pedina bianca avanzata, e paga l'azzardo!

1) 06-03! (il B. è a dama)
1) ……. 14x07
2) 03x12 B.V.

Anche nel diagramma 13.04 è riportato un altro esempio di vincita per cambio.

Diagramma 13.04

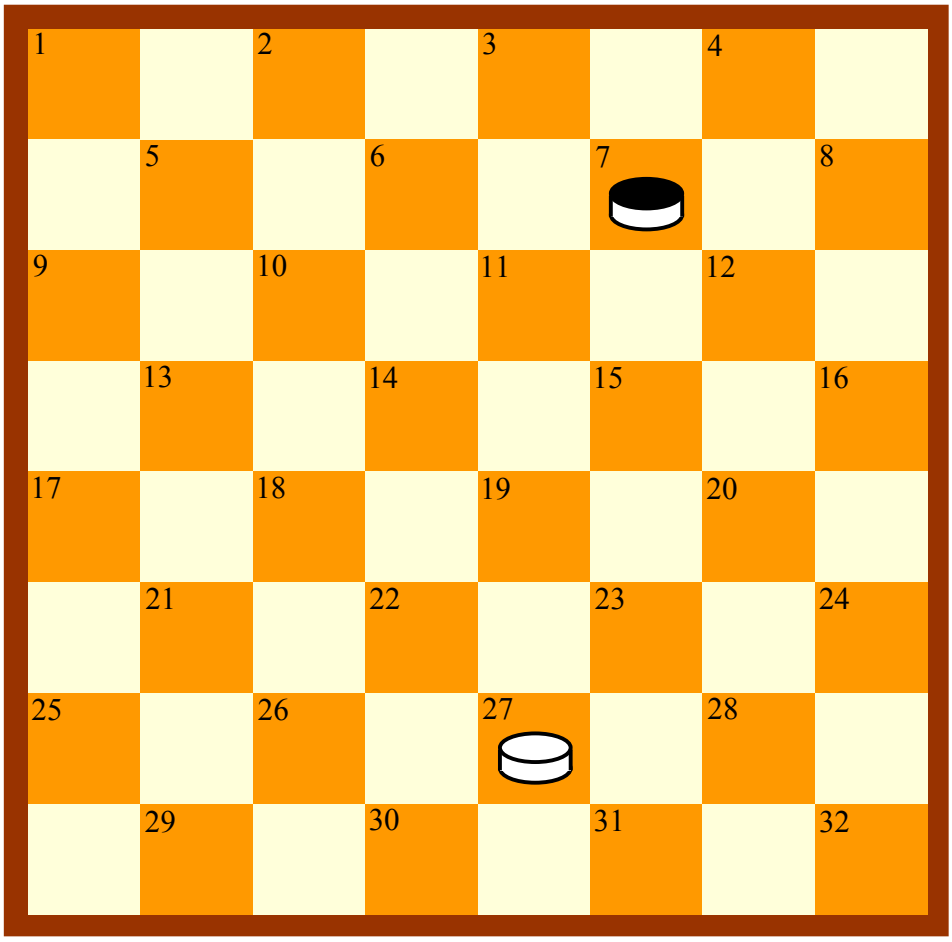


1) 27-22 18x27
2) 30x23 B.V.

La dama nera in 31 rimane chiusa per opposizione

@@@@@@@

Diagramma 13.05



Ecco un possibile seguito:

1) 27-23 07-12
2) 23-20 12-16

(il Nero sfrutta la sponda)

3) 20-15 16-20

ecc. il Nero si rifugia nel biscacco.

Se il Nero sbaglia la prima mossa perde inesorabilmente:

1) 27-23 06-11??
2) 23-19 B. vince per opposizione

Ricorda

1. Chi è costretto ad indietreggiare ha l'opposizione a sfavore.
2. Solo con il favore della mossa si possono "chiudere" i pezzi avversari.
3. Non sempre il favore della mossa consente di vincere un finale.