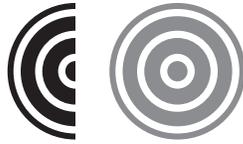
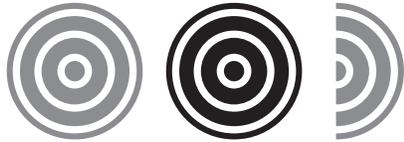


# Juego de Damas

♦ Línea azul ♦♦♦



## Reglas de Juego

### OBJETIVO

Comer todas las fichas del adversario o dejar inmovilizadas las que queden en el tablero.

### COMPONENTES

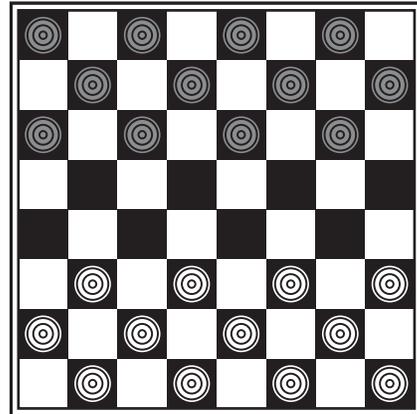
1 tablero, 24 fichas plásticas, 1 reglamento.

### PREPARACIÓN

Para comenzar, se sortea el color de cada jugador y se ubican las fichas en el tablero.

### A JUGAR

El jugador que tenga las fichas negras comienza el juego moviendo una de ellas hacia una casilla negra contigua,



siempre en diagonal y hacia adelante. A continuación, su adversario hará su jugada siguiendo las mismas reglas.

### COMER

Cuando dos fichas contrarias quedan inmediatamente enfrentadas y detrás de

una de ellas queda una casilla vacía, el jugador en su turno salta a ese espacio y come la ficha del adversario, que queda fuera de juego.

La partida prosigue de este modo, comiendo fichas siempre que sea posible. Se pueden comer varias fichas en una misma jugada.

### SOPLAR

Cuando un jugador está en condiciones de comer una ficha pero no lo hace por descuido u otro motivo, su adversario podrá soplar la ficha que estaba en esa posición retirándola del tablero. Si le resulta conveniente, también podrá obligarlo a comer su propia ficha o renunciar a ambos derechos.

### DAMA

Cuando un jugador logra alcanzar un cuadro del borde del adversario coloca sobre la ficha una de las que habían quedado fuera de juego. De este modo, la convierte en Dama.

La Dama puede comer todas las fichas y todas las Damas contrarias que se encuentren "indefensas", es decir que se encuentren a su paso sobre las diagonales que domina, a la derecha o a la izquierda y hacia adelante o hacia atrás, siempre que las fichas o Damas a comer tengan una casilla libre tras de sí. Además, la Dama puede saltar varias casillas libres detrás de la pieza comida para cambiar la dirección y seguir comiendo.

### REGLAS ADICIONALES

Cuando un jugador tiene dos oportunidades simultáneas para comer con sus fichas deberá optar por una de ellas. Pero si tiene esas posibilidades con una ficha y una Dama, deberá jugar la Dama.

Un jugador no podrá mover una ficha más de dos veces seguidas sobre los dos mismos cuadros.

### FINAL DE LA PARTIDA

El jugador que coma todas las fichas del adversario o deje sin posibilidad de movimiento las que queden en el tablero será el ganador.

### Será empate cuando:

- Todas las fichas se bloqueen entre sí.
- El juego quede reducido a dos piezas contrarias (una ficha contra otra ficha o una Dama contra otra Dama).
- El juego quede reducido a dos Damas contra una Dama y no se resuelva en cinco jugadas.

Para comentarios escribinos a [sac@ruibalgames.com](mailto:sac@ruibalgames.com)

**Fabricado por Ruibal S.R.L.**

Rivera Indarte 2986, Buenos Aires.

Arte y diseño: María M. Aramburu, Facundo Segura.



[www.ruibalgames.com](http://www.ruibalgames.com)