

REGLAS DEL JUEGO DE

DAMAS

(2 jugadores)

. OBJETIVO DEL JUEGO:

El objetivo del juego es capturar todas las fichas del oponente o inmovilizarlas de manera que no puedan moverse sin ser capturadas. Al mismo tiempo hay que intentar llevar las fichas al lado opuesto del tablero para lograr que sean “coronadas” Damas. La estrategia general dice que “cuanto más rápido se capturan las fichas del rival sin perder las propias, más pronto se gana”. Esta es la regla de oro de las Damas.

. PREPARACIÓN:

El tablero se coloca entre los dos jugadores de manera que una casilla roja quede ubicada a la derecha de cada participante. Cada jugador coloca sus fichas en hileras de cinco sobre las casillas negras, en las tres primeras filas de su lado. El participante que juega con fichas rojas comienza la partida moviendo una de sus fichas que solo puede desplazarse una casilla a la vez y siempre en diagonal: hacia izquierda o derecha. No puede moverse hacia atrás ni hacia los lados.

. CORONACIÓN:

Si un peón consigue llegar hasta su última línea (primera fila del rival), se convierte automáticamente en Dama. Para distinguirla del resto de las piezas se la corona colocando otra ficha del mismo color sobre la primera. La Dama puede moverse en diagonal hacia adelante y hacia atrás todas las casillas que desee en un solo movimiento, siempre y cuando no salte por encima de ninguna de sus propias fichas. Si al finalizar una captura un peón se convierte en Dama, esta no puede seguir capturando piezas y deberá esperar un nuevo turno para hacerlo.

. CAPTURAS:

El peón captura en diagonal, saltando por encima de la ficha contraria que va a ser capturada, cayendo sobre la casilla inmediata posterior (en el sentido de la captura), siempre que el que captura esté en una casilla adyacente al capturado, y que la casilla inmediata posterior esté libre para terminar el movimiento. La captura con Dama es igual que con peón, **aunque puede capturar tanto hacia adelante como hacia atrás**. La captura en todos los casos es obligatoria: si al llegar el turno de un jugador una o más de sus piezas estuvieran en situación de realizar capturas, será obligatorio hacerlo no pudiendo optar por mover una pieza que no esté en esa situación. Tanto con Dama como con peón si tras una captura, la pieza en cuestión estuviera en situación de realizar una nueva captura ésta se llevará a cabo de forma encadenada, y así sucesivamente mientras se diera tal circunstancia. Su movimiento y su turno terminan cuando ya no hay más piezas para capturar.

. FINAL: Una partida termina cuando un jugador ha capturado todas las fichas del oponente o este no puede realizar ningún movimiento. Si ningún jugador puede ganar, es decir que ambos contrincantes tienen poquísimas fichas y son incapaces de atacar con éxito, es el momento de concluir la partida en tablas. Esto es muy frecuente en el juego de alto nivel.

JUGADAS Y MOVIMIENTOS

. Jerarquía de las casillas:

Las casillas centrales parecen mejores que las que están en los bordes. Desde el centro podemos llegar en pocos movimientos a cualquier punto del tablero mientras que si tenemos que atravesarlo de un lado a otro necesitaremos un mayor número de movimientos. Desde las casillas centrales tenemos un mayor alcance, dado que al tiempo que defendemos nuestro flanco, llegada la oportunidad, podemos lanzar un ataque más eficaz. Esto no significa que debamos mover todas nuestras piezas a las casillas centrales: solo las necesarias para garantizar el control que tendremos cuando el rival sea incapaz de colocar sus piezas en las casillas centrales y se vea obligado a ocupar las casillas menos favorables.

. Posesión del juego:

La posición de un jugador en el tablero está en clara ventaja sobre la del rival. Es decir que con una buena estrategia tiene la partida ganada. Para saber quién tiene el juego en sus manos es preciso realizar un cálculo mental: si sólo quedan dos

fichas, una propia y una del rival, el jugador debe contar las casillas existentes entre la ficha propia y la contraria. Si el número es impar, tiene el juego. En este caso debe intentar acercarse al contrario para bloquear su avance y buscar la ocasión para atacarlo. Si el número es par, el adversario tiene la ventaja. Entonces, la única esperanza es refugiarse en una doble esquina (que se corresponde con la que posee la casilla roja en la parte inferior derecha de cada jugador) y permanecer allí hasta que el juego se dirima en empate.

Cuando hay más de dos fichas en juego es preciso contar las piezas de ambos colores que están situadas en las columnas del tablero (ni filas ni diagonales) que poseen una casilla roja al final. Si el número resultante es impar y toca jugar al rojo, él tiene el juego; si el número es par, es el negro quien tiene más chances de ganar.

. Estrategias durante la partida:

El juego de Damas requiere de mucha práctica y capacidad mental para llegar a dominarlo por completo. A continuación se detallan una serie de reglas generales que ayudarán a los principiantes a defenderse ante rivales más experimentados:

Inicio de la partida:

En general realizar el movimiento de apertura no otorga una ventaja sobre el otro jugador, pero los primeros desplazamientos de fichas son importantes para el juego posterior. La fase inicial se caracteriza por la captura ficha-ficha y el juego está alternativamente en manos de uno y de otro. Hay una serie de consejos a seguir:

- Es preferible guardar las propias Damas y moverse hacia el centro del tablero que es donde tienen mayor movilidad.
- Desplazar de inmediato las fichas hacia los extremos del tablero las limita ya que desde allí sólo podrán moverse en una dirección.
- Mejor que adoptar criterios de posicionamiento es bloquear el avance del rival y atraerlo hacia pequeñas trampas.
- No hay que descuidar la última fila propia: si una ficha adversaria llega hasta ella, será coronada Dama. Para evitarlo es preferible mantener ocupadas esas casillas por las propias fichas el mayor tiempo posible. Este “puente” bloquea el avance enemigo.

Desarrollo del juego:

A mitad del juego hay que plantearse el avance del propio ejército, con la previsión

de que el enemigo intentará hacer lo mismo. Antes de sumergirse en esta segunda fase es bueno tomarse un momento para analizar la situación del tablero y tratar de descubrir el plan de ataque del rival. Es el momento de luchar por la coronación de las Damas.

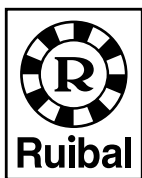
Uno debe aprender a conocer las trampas (las propias y las del rival) intentando avanzar jugadas mentalmente. Es preciso planear con tiempo para, por ejemplo, forzar al oponente a caer en una casilla en la que será devorado por el jugador con un ataque de captura múltiple.

Es muy importante mantener tantas fichas como el rival sobre el tablero. La falta de una sola ficha puede convertirse en una desventaja infranqueable. Conforme las fichas van menguando es preferible conservarlas concentradas y no dispersas.

Final de partida:

Habitualmente se llega a esta instancia con pocas fichas sobre el tablero. Es aquí cuando el jugador debe discernir quién posee el juego siguiendo los consejos mencionados anteriormente.

¡A jugar!



www.ruibalgames.com

Facebook: Ruibal juegos

Twitter: @RuibalJuegos