

---

# Reglas del juego

---

# DAMAS

## americanas

---

2 jugadores

---

### Preparación

Se sortean los colores de las fichas para cada jugador. Las rojas inician la partida (ventaja que debe aprovecharse).

Se coloca el tablero ubicando la casilla roja abajo, a la derecha de cada participante.

Cada uno coloca sus fichas en filas de cuatro sobre las casillas negras, en las tres primeras filas de cada lado, paralelas al pecho de cada jugador.

### Desarrollo del juego

1. El poseedor de las fichas rojas abre el juego avanzando una ficha en diagonal a otra casilla negra libre (solamente se juega sobre casillas negras y siempre en diagonal).
2. Una vez que ha jugado el primer participante, lo hace el adversario, actuando del mismo modo.
3. Las fichas avanzan una casilla por vez a la izquierda o a la derecha, hacia adelante.
4. Cuando un jugador avanza una ficha colocándola inmediata a una adversaria dejando atrás de sí una casilla libre, la ficha del adversario puede saltar a este espacio vacío y llevarse la ficha mencionada. A esta operación se la denomina "comer" y el jugador que ha "comido" retira la ficha del tablero, considerándose perdida para el rival.
5. El juego prosigue de este modo, comiendo fichas siempre que sea posible. De una sola vez se pueden comer dos, tres o más fichas

si sus posiciones lo permiten, siempre saltando de una por vez hacia adelante.

6. Si un jugador en condiciones de comer una ficha no lo hace por descuido u otro motivo, el rival le "soplará" la ficha que estaba en esa posición, retirándola del tablero o lo obligará a comer, pudiendo también renunciar a ambos derechos. En el caso de que el jugador tenga dos oportunidades juntas para comer deberá optar por una de ellas y siempre la que más fichas coma. Si tiene una Dama y una ficha en condiciones de comer la misma cantidad, tiene la obligación de hacerlo con la Dama (ver punto 7).
7. Cuando un jugador consigue llegar con una de sus fichas a una casilla vacía de la última fila opuesta (o sea la primera del adversario), le coloca encima otra ficha del mismo color de las ya retiradas del tablero y la convierte en Dama.
8. La Dama come todas las fichas y todas las Damas contrarias que se hallen "indefensas", es decir que se encuentren a su paso sobre las diagonales que domina, pudiendo hacerlo a la derecha o a la izquierda, hacia adelante o hacia atrás, siempre que las fichas tengan tras de sí una casilla libre. La Dama puede saltar varias casillas libres detrás de la pieza comida para cambiar la dirección y seguir comiendo.
9. Ganará la partida quien coma todas las fichas del adversario o no le permita movimiento alguno a las restantes.
10. La partida se considera nula de derecho cuando el juego queda reducido a:
  - a) Una Dama contra una Dama.
  - b) Una Dama contra dos Damas, salvo que un jugador gane la partida en cinco jugadas.
  - c) Cuando en veinte jugadas tres Damas de un jugador no puedan vencer a una Dama contraria.

