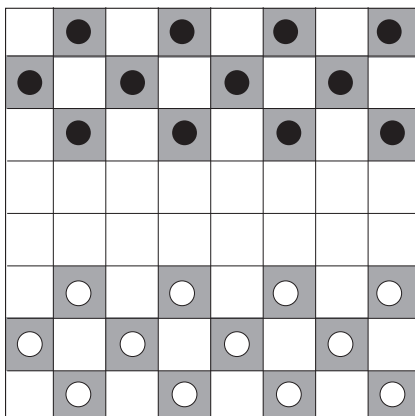


LAS DAMAS

REGLAS DEL JUEGO



Preparar el tablero de juego

El tablero está configurado de modo que el cuadrado inferior izquierdo para cada jugador sea de color oscuro. Cada jugador coloca sus piezas en los cuadrados de color oscuro. Antes de que comience el juego, habrá dos líneas vacías en el medio del tablero que separan los dos lados. Son las blancas las que empiezan, como en el ajedrez, a diferencia de Otelo o Go.

Mover las piezas

Las piezas se mueven en diagonal, del jugador al oponente. Sólo mueven una casilla a la vez, excepto cuando hay una captura (ver más abajo).

Capturar la pieza de un oponente

Cuando una casilla vecina en la diagonal está ocupada por una pieza del oponente y hay una casilla libre detrás de ella, esa pieza puede ser capturada. Por lo tanto, es retirado del juego.

La pieza movida puede capturar varias piezas siempre que pueda colocarse en el tablero entre capturas.

Una captura se puede realizar hacia adelante o hacia atrás.

La regla de "soplar, no jugar" fue abolida en 1911: cuando puedes tomar, debes tomar, sin importar las consecuencias. Si hay más de una forma de realizar una o más capturas, se debe aplicar la regla de la cantidad: debes realizar tantas capturas como sea posible.

Promocionar un peón a reina

La promoción se produce cuando un peón llega a la última fila: automáticamente se convierte en reina. Es costumbre colocar dos peones uno encima del otro para representar una reina.

Sin embargo, si un peón pasa la última fila durante una captura múltiple, se convierte en reina sólo si termina la incursión en una casilla de promoción.

La reina

La reina puede moverse en cualquier dirección siempre que siga las diagonales.

La dama toma como el peón pero tiene la ventaja de poder atravesar varias casillas vacías.

Al realizar una captura múltiple, está prohibido retirar las piezas capturadas a medida que se realiza el raid. Deben ser retirados, por orden de captura, una vez colocada la reina. Este punto es importante porque permite la realización de una trampa llamada "jugada turca", que permite tomar la dama contraria.

Finalmente, la reina puede detenerse, después de su última captura, en la casilla de su elección, si por supuesto tiene varias casillas libres.

En la variante llamada "Damas" que se juega en 64 casillas (la mayoría de los juegos disponibles en Internet), la reina sólo puede mover una casilla a la vez (como un peón normal), pero tiene el privilegio de moverse y tomar hacia atrás.

Fin del juego

Un jugador ha perdido la partida si no le quedan piezas en juego, o si tiene que jugar y todas sus piezas están bloqueadas, es decir, no puede mover ni capturar.

Un jugador también puede abandonar el juego si siente que no tiene posibilidades de ganar o incluso de empatar.
juego de empate

Un empate, o rendición, es cuando uno de los jugadores se lo ofrece a su oponente y este lo acepta.

En los juegos oficiales, el árbitro también aplica las siguientes reglas para indicar un empate:

- Cuando ocurre por tercera vez la misma posición de las piezas, y le toca jugar al mismo jugador.
- Si durante veinticinco movimientos no se ha producido captura ni movimiento de peón.
- Si en posición de una reina contra tres reinas, contra dos reinas y un peón, o contra una reina y dos peones, ambos jugadores habrán realizado dieciséis movimientos cada uno.
- Si en posición de una reina contra dos reinas, o una reina contra una reina, no hay más juego.

