

DAMAS – Reglas del juego

Las damas es un juego para dos personas en un tablero de 64 casillas de 8x8 celdas (el mismo que se utiliza para jugar al ajedrez). El tablero se coloca de manera que cada jugador tenga una casilla blanca en su parte inferior derecha.

Cada jugador dispone de 12 piezas de un mismo color (unas blancas y las otras negras) que al principio de la partida se colocan en las casillas negras de las tres filas más próximas a él. El objetivo del juego de damas es capturar las fichas del oponente o acorralarlas para que los únicos movimientos que puedan realizar sean los que lleven a su captura (excepto las damas rusas, la variante *poddavki*, en la que gana quién se queda sin fichas o las que tiene están bloqueadas).

Se juega por turnos alternos. Empieza a jugar quien tiene las fichas claras (blancas). En su turno cada jugador mueve una pieza propia.

Las piezas se mueven (cuando no comen) una posición hacia delante hacia atrás en diagonal a la derecha o a la izquierda, a una posición adyacente vacía.

Al momento de comer piezas del oponente, se pueden comer varias en un mismo turno de forma diagonal hacia la derecha e izquierda, adelante y atrás. Soplar (o comer) no es obligatorio, es una decisión del jugador de turno.

Fin de la partida

Una partida de damas finaliza cuando se llega a una de estas dos situaciones:

- Pierde quien se queda sin piezas sobre el tablero.
- Si el jugador se equivoca 3 veces, pierde.
- Si cuando llega el turno de un jugador, este no puede mover puesto que todas las piezas que le restan en juego están bloqueadas, se distinguen tres reglas, dependiendo del estilo practicado:
- Cuando un jugador conserve solo una ficha puede realizar un movimiento extra luego de mover su ficha.
 - Tablas.
 - Pierde a quien le corresponde el próximo movimiento.
 - Gana quien más piezas tenga. A igual número de piezas gana quién más reinas/damas tenga y, si en esto también se empata, la partida termina en tablas.
- El jugador que tenga muy pocas piezas puede retirarse del juego.
- Chancho: cuando en el turno de un jugador este ya no tiene espacios para poder mover sus fichas y por ende pierde la partida.²

La partida también puede terminar en tablas (empate) si ambos jugadores quedan con un número muy reducido de piezas, tal que por muchos movimientos que se hagan no se resolvería la partida. La dama/reina siempre tiene prioridad para comer antes que cualquiera otra ficha. También la dama solo se mueve un cuadro tras cada captura. Una pieza normal puede capturar a la dama final.

AJEDREZ – Reglas del juego

El tablero de ajedrez

El es un cuadrado dividido en 64 casillas (denominadas escaques) también cuadradas, con distribución 8 x 8, alternando claras y oscuras. Las casillas o escaques de color claro se llaman **blancas** y las de color oscuro **negras**.⁴ Las ocho líneas verticales de escaques se denominan **columnas** y las ocho líneas horizontales de escaques se denominan **filas**. Se denomina **diagonal** a una sucesión de escaques del mismo color en línea recta que va desde un borde del tablero hasta otro adyacente.⁵

Paso 2. Cómo mover las piezas de ajedrez

Hay 6 tipos de piezas y cada uno tiene su propia forma de moverse. Una pieza no puede moverse atravesando a otra (aunque el caballo sí puede saltar sobre las demás) y nunca puede desplazarse a una casilla ocupada por otra pieza de su color. Sin embargo, las piezas pueden moverse a las casillas ocupadas por las piezas del adversario para capturarlas. De hecho, las piezas se mueven por el tablero para ocupar una casilla con uno de estos tres objetivos:

- capturar una pieza rival (reemplazándola al ocupar la casilla en la que esta se encontraba)
- defender a las piezas de su propio bando para evitar que sean capturadas
- controlar las casillas importantes del tablero.

Cómo se mueve el Rey

El rey es la pieza más importante, pero también una de las más débiles. El rey sólo puede avanzar una casilla en cualquier dirección: hacia arriba, hacia abajo, hacia los lados o en diagonal. En ningún caso el rey puede moverse a una casilla en la que estaría en jaque, es decir, en la que pudiera ser capturado. Recuerda que cuando el rey está directamente amenazado por otra pieza, se dice que está "en jaque".

Cómo se mueve la Dama

La dama (reina) es la pieza más poderosa. Puede moverse en cualquier dirección (hacia adelante, hacia atrás, hacia los lados o en diagonal) y tantas casillas como se quiera; siempre y cuando no pase por encima de una pieza de su color. Como ocurre con todas las piezas, si la dama captura una pieza rival, su movimiento ha terminado. Observa cómo la dama blanca captura a la dama negra y obliga a moverse al rey negro.

Cómo se mueve la Torre

La torre puede moverse tantas casillas como quiera, pero sólo hacia adelante, hacia atrás o hacia los lados. ¡Las torres son piezas especialmente poderosas cuando trabajan juntas y se protegen mutuamente!

Cómo se mueve el Alfil

El alfil puede moverse tan lejos como quiera, pero siempre en diagonal. Cada alfil comienza en una casilla de un color (claro u oscuro) y debe permanecer toda la partida en ese color. Los dos alfines trabajan bien juntos porque se cubren las debilidades mutuamente.

Cómo se mueve el Caballo

Los caballos se mueven de una manera muy diferente a la de las otras piezas: avanzan dos casillas en una dirección y luego una más en un ángulo de 90 grados, dibujando en su desplazamiento una letra "L" sobre el tablero. Los caballos también son las únicas piezas que pueden saltar sobre otras.

Cómo se mueve el Peón

Los peones tienen la particularidad de que se mueven y capturan de diferentes maneras: se mueven hacia adelante, pero capturan en diagonal. Los peones sólo pueden avanzar una casilla en cada jugada, a excepción de su primer movimiento en el que puedan avanzar dos casillas. Los peones sólo pueden capturar una casilla situada en diagonal y frente a ellos. Nunca pueden retroceder, ni siquiera para capturar una pieza. Los peones no pueden moverse si en su camino encuentran una pieza que ocupe la casilla situada directamente frente a ellos y tampoco pueden capturarla.

Paso 3. Descubre las reglas especiales del ajedrez

Hay unas reglas especiales de ajedrez que pueden no parecer lógicas al principio. Fueron creadas para hacer el juego más divertido e interesante.

Cómo coronar un peón en ajedrez

Los peones tienen otra habilidad especial: si llegan al otro extremo del tablero pueden convertirse en cualquier otra pieza, excepto en un rey (a esta jugada se le llama **coronación** o promoción).

Un error común es considerar que los peones sólo pueden ser canjeados por una pieza que haya sido previamente capturada por el adversario. Pero eso no es cierto. Generalmente, un peón que corona se convierte en una dama. Solo los peones pueden promocionar.

Cómo capturar al paso ("en passant")

La última regla sobre los peones se llama captura "en passant", que en francés significa "al paso". Si un peón avanza dos casillas en su primer movimiento, y al hacerlo se sitúa al lado de un peón rival, este peón enemigo tiene la opción de capturar al primero ocupando la casilla que aquel hubiera ocupado si solo hubiera avanzado una casilla.

El peón blanco pasa por una casilla controlada por las negras y permite la captura al paso.

Esta jugada especial debe hacerse inmediatamente después del movimiento del primer peón, de lo contrario la opción de capturar ya no estará disponible. Observa el siguiente ejemplo para entender mejor esta extraña, pero importante regla.

Cómo se hace un enroque

Hay otra regla especial denominada enroque. Esta jugada te permite hacer dos cosas importantes en un solo movimiento: situar al rey en una posición más segura y sacar a la torre de su esquina para ponerla en juego. En un solo turno el jugador puede mover al rey dos casillas hacia un lado y, al mismo tiempo, la torre situada en la esquina de ese lado, se coloca junto al rey en la casilla ubicada en el lado opuesto. (Ver el siguiente ejemplo). Sin embargo, para poder hacer un enroque se deben cumplir las siguientes condiciones:

- Debe ser la primera jugada de aquel rey
- Debe ser la primera jugada de aquella torre
- No puede haber ninguna pieza entre el rey y la torre
- El rey no puede estar en jaque ni pasar por una casilla amenazada

Si el enroque se hace con la torre más cercana al rey se llama **enroque corto** o enroque flanco de rey. Cuando el enroque se hace hacia el otro lado se denomina **enroque largo** o enroque flanco de dama. Independientemente del tipo de enroque, el rey solo se mueve dos casillas en esta jugada.

Paso 4. Averigua quién hace la primera jugada en ajedrez

El jugador con las piezas blancas siempre es el primero en mover. Por lo tanto, antes de la partida generalmente se echa a suertes qué jugador controlará las blancas, por ejemplo, lanzando una moneda al aire o adivinando el color del peón oculto en la mano de uno de los jugadores. Las blancas realizan la primera jugada, seguida del primer movimiento de las negras, después mueven blancas de nuevo, y así

sucesiva y alternativamente hasta el final de la partida. El jugador que mueve primero (blancas) tiene una pequeña ventaja porque puede llevar la iniciativa y atacar inmediatamente.

Paso 5. Revisa las normas de cómo ganar una partida de ajedrez

Hay varias formas de terminar una partida de ajedrez: con jaque mate, en tablas (empate), rendirse, perder por tiempo...

Cómo dar jaque mate

El objetivo del juego es dar jaque mate al rey del adversario. Esto ocurre cuando el rey está en jaque y no puede salir de esa situación. Solo hay tres formas por las que un rey puede escapar de un jaque:

- moverse a una casilla segura (¡aunque no puede enrocarse!)
- bloquear el jaque interponiendo otra pieza de su propio bando
- capturar la pieza que amenaza al rey.

Si un rey no puede escapar del jaque, la partida ha terminado. Generalmente el rey no es capturado o retirado del tablero, simplemente la partida se declara finalizada.

Cómo empatar una partida

A veces, las partidas de ajedrez terminan sin un ganador, pero en empate (denominado tablas). Hay 5 razones por las que una partida puede terminar en tablas:

- La posición llega a un punto muerto en el que es el turno de un jugador, pero su rey no está en jaque y sin embargo, no puede hacer ningún movimiento reglamentario. Esto se conoce comúnmente como "ahogado".
- Los jugadores pueden acordar Tablas y dejar de jugar
- No hay suficientes piezas en el tablero para forzar un jaque mate (ejemplo: un Rey y un Alfil contra otro Rey)
- Un jugador declara Tablas si la misma posición se repite tres veces (aunque no necesariamente tres veces seguidas)
- Se han efectuado 50 movimientos y ninguno de los jugadores ha movido un peón ni capturado una pieza

Paso 6. Estudia las estrategias básicas del ajedrez

Hay cuatro cosas sencillas que todo jugador de ajedrez debe saber:

Protege a tu rey

Desplaza a tu rey hacia la esquina del tablero, porque suele ser un lugar más seguro. No tardes en hacer el enroque. Por lo general, deberías enrocarte tan rápido como sea posible. Recuerda que no importa lo cerca que estés de dar jaque mate a tu rival si antes van a dar jaque mate a tu propio rey.

No regales piezas

¡No pierdas piezas por falta de atención! Cada pieza es valiosa en sí misma y no podrás ganar una partida si no tienes piezas para dar jaque mate. Hay un sistema fácil que la mayoría de jugadores utiliza para hacer un seguimiento del valor relativo de cada pieza de ajedrez. ¿Cuánto valen las piezas de ajedrez?

- Un peón vale 1
- Un caballo vale 3
- Un alfil vale 3
- Una torre vale 5
- Una dama vale 9
- El rey es infinitamente valioso

- Al final de la partida, estos puntos no significan nada. Se trata simplemente de un sistema que puedes utilizar para tomar decisiones durante la partida y que te ayuda a saber cuándo debes realizar una captura, un intercambio de piezas o, simplemente, hacer otro movimiento.

Controla el centro del tablero

Tienes que intentar controlar el centro del tablero con tus piezas y peones. Si controlas el centro, tendrás más espacio para mover tus piezas y tu adversario tendrá más difícil encontrar buenas posiciones para las suyas. En el ejemplo anterior, las blancas hacen buenos movimientos para controlar el centro mientras que las negras realizan malas jugadas.

Utiliza todas tus piezas de ajedrez

¡En el ejemplo anterior las blancas tienen todas sus piezas en la partida! Tus piezas no hacen nada si permanecen ancladas en la primera fila. Trata de desplegar todas tus piezas para que puedas utilizarlas cuando vayas a atacar al rey enemigo. Emplear solo una o dos piezas para atacar no será suficiente para derrotar a un adversario digno.

BACKGAMMON – Reglas del juego

- **Objetivo del juego**

El backgammon es un juego de recorrido para dos jugadores.

El tablero de backgammon se compone de 24 triángulos (también llamados picos o casillas). Seis casillas juntas forman un cuadrante o tablero interno. Las casillas del 1 al 6 conforman el cuadrante interno o home board. Las casillas del 7 al 12 conforman el cuadrante externo o outer board.

El juego también se compone de 15 fichas para cada jugador, dos dados, un cubilete y un dado especial de apuestas. Los jugadores mueven sus fichas por el tablero según lo que indiquen los dados.

Para ganar el jugador debe llevar todas sus fichas a su cuadrante o tablero interno, y después sacarlas del tablero. Las fichas se mueven en el sentido de las agujas del reloj. El primer jugador que saque las 15 fichas gana la partida.

- **Inicio del juego**

Al principio de la partida se colocan las fichas como se muestra a continuación:

Para empezar, los jugadores tiran un dado cada uno a la vez. El que saque el número más alto empieza la partida aprovechando esa misma tirada de los dos dados. En caso de empate, los dos jugadores vuelven a tirar los dados.

Mover las fichas

Los jugadores se turnan para tirar los dados y mueven una o varias fichas un determinado número de casillas (triángulos) según la puntuación de cada uno de los dados. Por ejemplo, si saca un 2 y un 4, usted puede:

- Avanzar 2 casillas con una ficha y 4 con otra.
- Avanzar 4 casillas con una ficha y 2 con otra.
- Avanzar primero 2 casillas y luego 4 con la misma ficha.
- Avanzar primero 4 casillas y luego 2 con la misma ficha.

¡Ojo! Si mueve la misma ficha, no puede avanzar 6 casillas de golpe. Hay que mover la ficha de dos veces obligatoriamente: primero 4 casillas y luego 2 o viceversa.

En el caso de que el jugador saque dobles (ej: 3 y 3), se considera un tiro doble y el jugador debe mover sus fichas como si hubiese tirado cuatro dados iguales. Es decir, una tirada 3-3 permite al jugador mover sus fichas 3 casillas cuatro veces.

Casilla ocupada

Para poder mover una ficha, la casilla de destino no puede estar ocupada. Una casilla está ocupada cuando ya hay al menos dos fichas contrarias.

Las fichas se pueden mover libremente a:

- una casilla vacía.
- una casilla ocupada por una o más fichas del mismo color.
- una casilla ocupada por **una sola** ficha contraria.

Capturar una ficha

Si se mueve una ficha a una casilla ocupada por una sola ficha contraria, se captura esa ficha y se coloca en la barra del tablero, quedando así fuera del juego.

Liberar una ficha

Si un jugador tiene una o más fichas en la barra, tiene que volver a ponerlas en juego antes de poder mover las otras fichas. Para liberar una ficha hay que tirar los dados y mover la ficha a una casilla que no esté ocupada. Las fichas capturadas entran en el juego por el extremo del tablero interno del contrincante.

Si al tirar los dados no es posible mover las fichas capturadas a casillas vacías, no se podrán liberar las fichas. Entonces se pierde el turno y habrá que esperar al siguiente para volver a intentarlo.

Sacar las fichas

Sólo se pueden sacar las fichas del tablero cuando el jugador tenga todas sus fichas en su tablero interno (bear off).

Cuando se saca una ficha, no se puede volver a meter. Si a un jugador le capturan una ficha cuando ya ha empezado a sacarlas de tablero, no puede sacar más fichas hasta que libere la ficha capturada y la vuelva a llevarla a su tablero interno.

- **Puntuación y apuesta**

La apuesta inicial de una partida es 1 punto. Ese punto se lo lleva el primer jugador que saque todas sus fichas del tablero. Sin embargo, uno de los jugadores puede doblar la apuesta en cualquier momento de la partida. Entonces su contrincante puede:

- Retirarse: abandona la partida inmediatamente y pierde el punto.
- Aceptar la doblada: la partida continúa y se dobla la apuesta.

Importante: sólo el jugador que haya aceptado la doblada puede volver a doblar la apuesta.

El ganador de la partida gana los puntos en juego.

Se puede ganar de tres maneras:

- Sacando las fichas del tablero antes que el contrincante.
- Si el contrincante abandona.
- Doblando la apuesta con el dado de apuestas y que el contrincante abandone.