

LUDO & DAMAS

REGLAS DE JUEGO

LUDO

JUGADORES: 2 a 4

CONTENIDO

1 tablero, 1 dado, 16 fichas (4 de cada color).

PREPARACIÓN

Cada jugador toma cuatro fichas de un mismo color y las coloca en su prisión (el cuadrado grande de su color). A continuación, todos tiran el dado y el que saca el mayor puntaje comienza el juego. Se continúa luego en el sentido de las agujas del reloj. En caso de empate los que igualaron vuelven a tirar el dado.

LIBERAR LOS PEONES

Para liberar un peón es necesario sacar “6” o “1”. Para liberar al primer peón, cada jugador puede tirar el dado hasta tres veces, no siendo así para liberar al resto.

Si el jugador saca “1” la ficha es liberada, se coloca en la casilla de salida de su color y el turno pasa al siguiente jugador.

En caso de sacar “6”, la ficha es liberada y el jugador podrá tirar nuevamente el dado y avanzar lo que este indique, pasando luego el turno al siguiente jugador.

CONDICIONES GENERALES

- Si un jugador al avanzar cae sobre una ficha contraria, este último deberá volver a su prisión y el jugador tendrá que sacar “6” o “1”, en su turno, para poder volver a liberarlo.
- Siempre que un jugador saque “6” tendrá derecho a tirar nuevamente el dado.
- Si luego de liberar la primera ficha un jugador saca “6” o “1” puede elegir entre liberar una nueva ficha o avanzar cualquier otra.

FINAL DEL JUEGO

El ganador será el que, luego de recorrido todo el camino, logre colocar primero a sus cuatro fichas en la casilla final (casilla triangular). Cuando el jugador se encuentra en los últimos casilleros de su color ya no tiene obstáculos de sus adversarios, pero deberá sacar los puntos exactos para llegar a la casilla final. En caso contrario, retrocederá tantos puntos como se haya pasado y volverá a tirar en su turno hasta lograrlo.

DAMAS

JUGADORES: 2

CONTENIDO

1 tablero, 30 fichas.

Es un juego que requiere de dos jugadores. El tablero se debe situar de modo que el cuadrado de la esquina inferior izquierda sea oscuro. Cada jugador posee quince fichas.

PREPARACIÓN

Colocación de las fichas: las fichas se colocan siempre dentro de los cuadrados oscuros, quince a cada lado del tablero, según muestra la figura

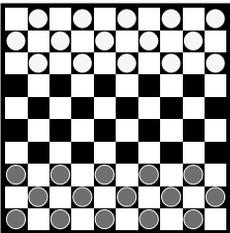


FIGURA 1

1. El primer movimiento lo efectúa el jugador que juega con las fichas oscuras.

CÓMO JUGAR

El objetivo del juego es capturar todas las fichas del adversario o bloquear todos sus movimientos. El jugador que realice el último movimiento, gana.

MOVIMIENTOS

Al principio del juego todas las fichas se mueven en diagonal y solamente hacia adelante, de un cuadrado oscuro hacia otro oscuro continuo.

Las fichas nunca pueden ubicarse sobre los cuadrados claros. Si una ficha llega a la línea de la “Dama” del adversario (la última fila del lado opuesto) ésta es “coronada”. La “coronación” consiste en colocar sobre dicha ficha otra del mismo color, conformando así una ficha llamada “Dama”. La “Dama” puede moverse hacia atrás y hacia adelante sobre los cuadrados oscuros que desee, siempre en diagonal.

SALTOS

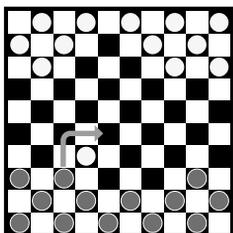


FIGURA 2

Una ficha debe saltar sobre otra ficha del oponente que se encuentra en un cuadrado continuo si detrás de esta hay un cuadrado vacío (fig. 2).

Cuando esto sucede, la ficha del oponente es “comida” o capturada y se saca del tablero. No se pueden saltar las propias fichas. Se puede saltar más de una ficha contraria si entre estas últimas existen cuadrados vacíos (fig. 3).

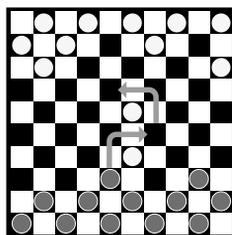


FIGURA 3

TOCAR Y MOVER

Una vez empezado el juego, cada jugador debe mover la ficha que toca.

LÍMITE DE TIEMPO

En general no hay límite de tiempo. En torneos oficiales el tiempo máximo por movimiento es de cinco minutos. Si no realizó ningún movimiento dentro de este tiempo pierde automáticamente la partida.



Visítanos:

www.didacta.com.uy

Escribinos:

info@didacta.com.uy

Seguinos en las redes:



[/Didacta](https://www.facebook.com/Didacta)



[Didacta uy](https://www.youtube.com/Didacta uy)



[/didacta.uy](https://www.instagram.com/didacta.uy)



[@didacta](https://twitter.com/@didacta)