



¿CÓMO HACER Y JUGAR UN JUEGO DE DAMAS?

Este clásico “Juego de Damas” ¡es muy entretenido y fácil de hacer! Y lo mejor, es que lo puedes llevar a donde quieras... ideal para estas vacaciones.

Consejo

Reutilizando tela de un solo tono, tapas de bebidas, botones o cualquier elemento circular, podrás armar tu propio tablero para jugar en tu casa.

■ TABLERO

Materiales

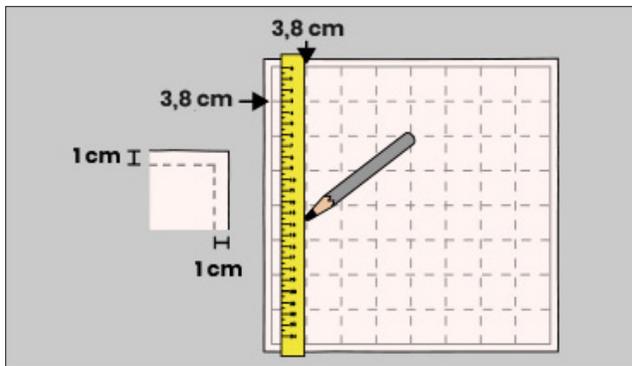
- Tela de 33 x 33 cm
- 24 fichas de madera
- Cinta para enmascarar de 3,8 cm
- Pintura acrílica
- Mini envase para agua y pintura

Herramientas

- Regla
- Lápiz mina
- Pincel

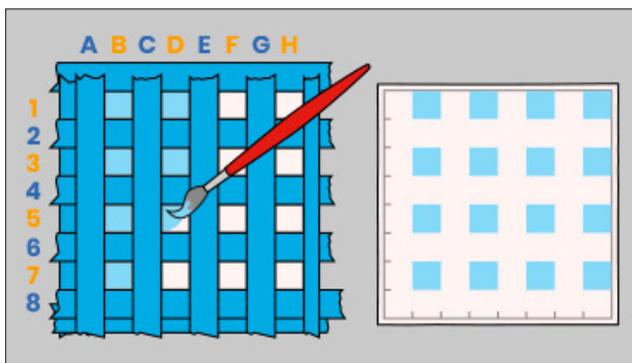
Pasos a seguir

1 MEDIR Y MARCAR



Deja la tela sobre la mesa. Marca un margen de 1 cm en todo el borde y sobre las líneas de los márgenes realiza marcas cada 3,8 cm.

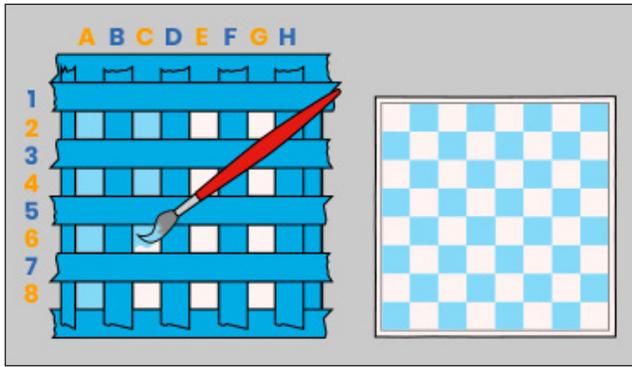
2 PINTAR TABLERO



Antes de comenzar a pintar debes usar la cinta para enmascarar, cubriendo lo siguiente:

- 1) Todas las orillas de 1 cm.
- 2) Las columnas A, C, E y G.
- 3) Las líneas 2, 4, 6 y 8.

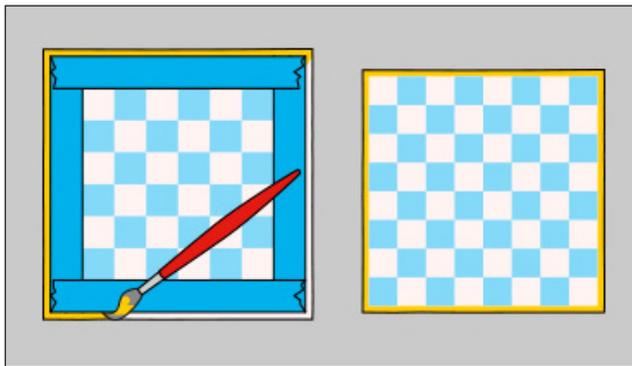
Ahora puedes pintar los espacios no cubiertos, deja secar y luego retira la cinta.



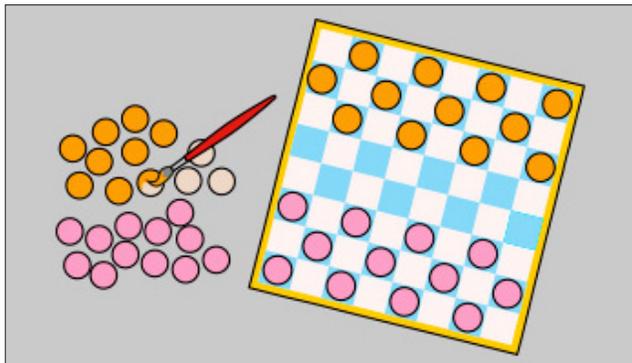
Usando nuevamente la cinta, ahora debes cubrir:

- 1) Todas las orillas de 1 cm.
- 2) Las columnas B, D, F y H.
- 3) Las líneas 1, 3, 5 y 7.

Pinta los espacios no cubiertos, deja secar y luego desprende las cintas.



Para terminar nuestro tablero, coloca cinta para enmascarar dejando el margen a la vista. Pinta de otro color, deja secar y retira la cinta.



Para finalizar, pinta 12 fichas de un color y 12 de otro. Déjalas secar. ¡Ahora a jugar!

Consejo

Este juego de salón estimula la paciencia, concentración, lógica y la tolerancia a la frustración.

■ INSTRUCCIONES PARA JUGAR A LAS DAMAS

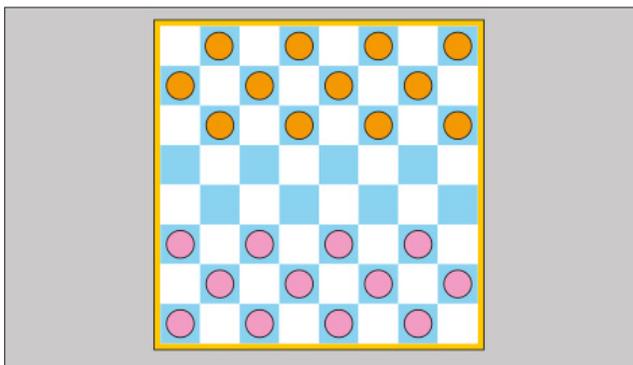
A continuación te enseñaremos en simples pasos para niños a jugar el clásico y entretenido “Juego de Damas”, el que ayuda en la elaboración de estrategias y también la planificación y toma de decisiones.

1 DETERMINAR QUIÉN JUGARÁ PRIMERO

Esto se puede decidir por medio del juego *cachipún, lanzando al aire una moneda, tirando un dado, o cualquier otro método que prefieran.

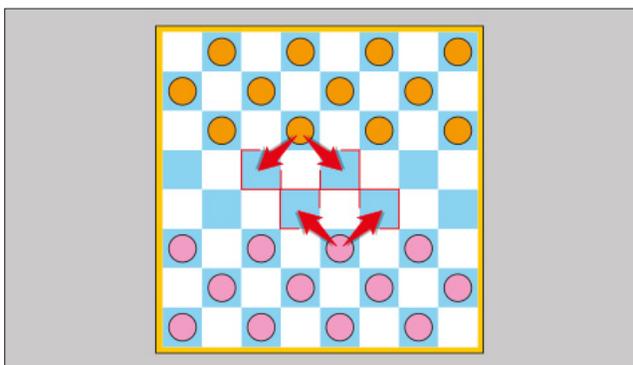
El jugador que gane la partida jugará con las fichas blancas o las más claras.

2 CÓMO UBICAR EL TABLERO Y LAS FICHAS



- El tablero se debe colocar de forma que cada jugador tenga un cuadrado blanco a su derecha.
- Cada jugador recibirá 12 fichas de un color, llamadas peones, las que deben ubicar en las casillas negras, como muestra la imagen.

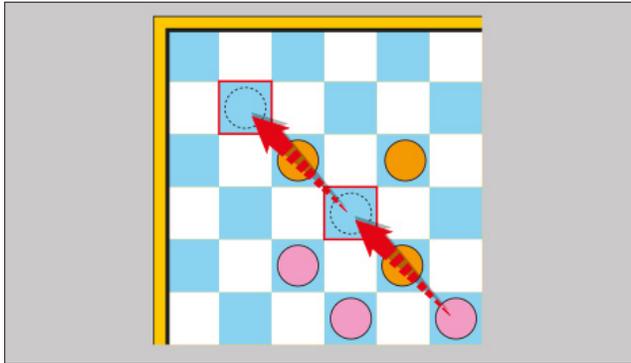
3 COMIENZA EL JUEGO



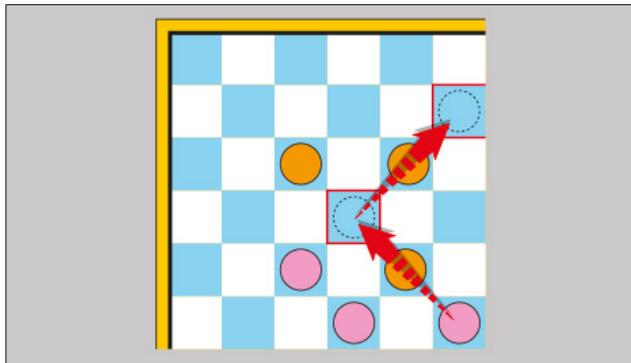
- El jugador con los peones de color más claro comienza el juego.
- Los peones solo se pueden mover en los espacios oscuros en dirección diagonal hacia adelante, nunca hacia atrás.
- Solo se realiza un movimiento por turno.
- No se puede ocupar la casilla ubicada por otra pieza.

* Ver el anexo, con las instrucciones del “cachipún”.

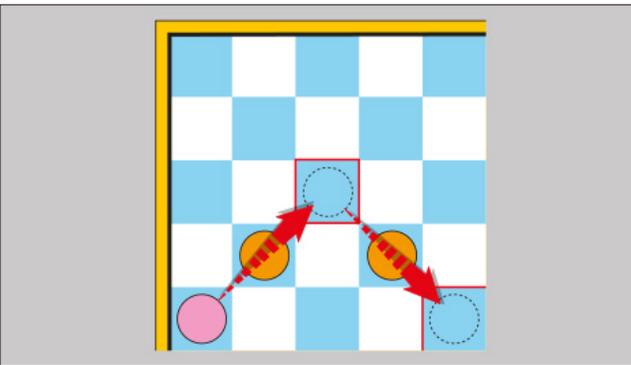
4 CÓMO CAPTURAR O “COMERSE” LAS FICHAS DEL OPONENTE



a) **Una captura de ficha** del oponente solo se puede realizar cuando un peón (ficha rosada en la ilustración) está **en posición diagonal a tu ficha** (en la imagen, la ficha naranja), y detrás de él, en la misma dirección diagonal, hay una casilla que se encuentra vacía.



b) **Doble captura:** Si la nueva posición permite **capturar una nueva ficha del oponente** saltando en la misma dirección diagonal, esto se debe realizar de inmediato, y continuar capturando peones contrarios (fichas naranjas en la imagen) **hasta que no se pueda seguir saltando** (por ejemplo, cuando tu ficha se encuentra con dos cuadros en blanco seguidos, o con el final del tablero). Todas las figuras capturadas o “comidas” se deben retirar del tablero cuando finalice el turno del salto.

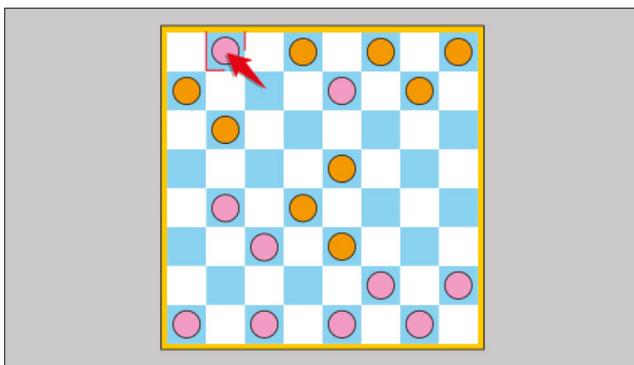


c) **Movimiento hacia atrás:** Si existe la posibilidad de comer o capturar una ficha en dirección contraria (hacia atrás), puedes mover hacia allá tu peón. Si no hay fichas del oponente que comer, este movimiento no se puede hacer.

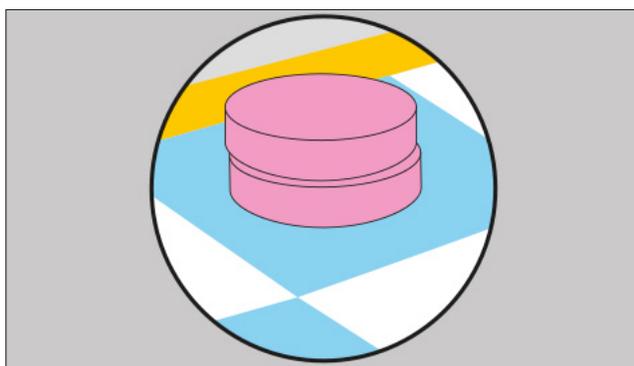
d) **Captura obligatoria:** Cuando exista la oportunidad de “comerse” una ficha del oponente siempre se debe capturar. **Si el jugador no realiza el movimiento**, el otro jugador podrá “soplar” la figura que no comió al

tener posibilidad (o que pudiendo comer más de una ficha, optó por la jugada con menos capturas). **“Soplar”** significa que el oponente “se come” la ficha que no completó la jugada y tiene derecho a tomar el turno de juego.

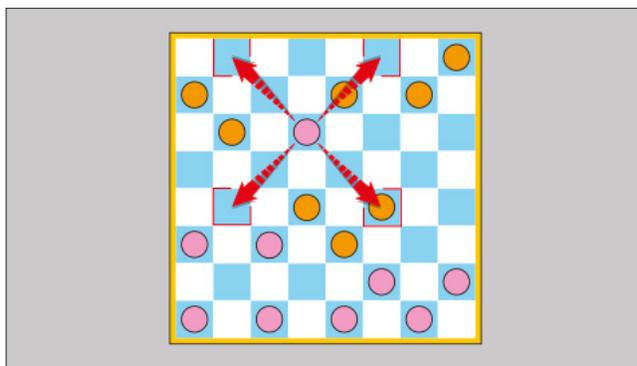
5 CÓMO SE CONSIGUE UNA "DAMA"



a) Una Dama se consigue cuando un jugador llega con un peón al extremo opuesto del tablero. Para reconocerla como "Dama" se corona, poniendo sobre ella otra ficha del mismo color. Por ejemplo, una que haya sido capturada con anterioridad, como en la imagen a continuación.



b) La Dama **puede moverse en forma diagonal en las cuatro direcciones** saltando uno o varios casilleros. Puede **capturar peones** del oponente en las cuatro direcciones, y la distancia entre la ficha del oponente puede ser inmediatamente vecina o puede estar lejos, a varios casilleros. Cuando la Dama realiza un salto múltiple debe haber siempre un casillero libre después de la ficha que va a "comer". Sin embargo, **no puede saltar piezas propias ni dos piezas juntas**.



c) No existe límite en cuanto a las Damas que pueda tener un jugador.
d) Las Damas pueden ser capturadas o "comidas" como cualquier peón.

6 CUÁNDO SE ACABA EL JUEGO

El juego es ganado cuando uno de los jugadores logra conseguir cualquiera de estas situaciones:

- El jugador contrario se queda sin las figuras.
- El jugador contrario no puede mover sus figuras.

Se da un empate cuando:

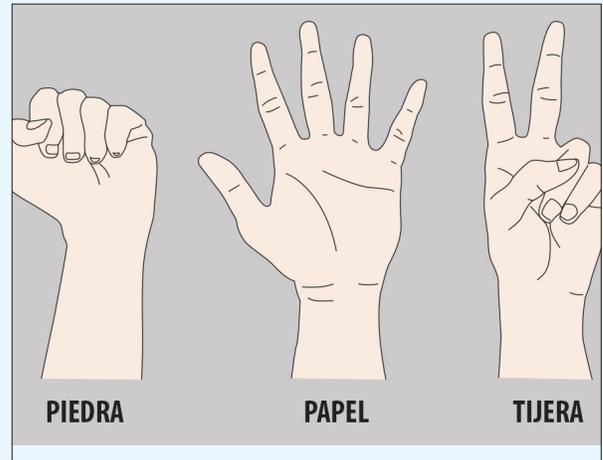
- Cuando quedan pocas figuras, lo que impide seguir jugando y resolver la partida.

Anexo

Instrucciones del "Cachipún"

Típico juego usado para saber quién o quienes harán algo, inician un juego o definir algún asunto, similar al uso de la moneda. Se compite de a dos jugadores, donde cada uno debe elegir, poniendo la mano detrás de la cabeza, sacar piedra, papel o tijera, tratando de adivinar qué va a sacar el oponente para ganarle. Cada uno de los elementos tiene la posibilidad de ganar sobre 1 de los demás:

- Piedra vence a la tijera, rompiéndola.
- Papel vence a la piedra, envolviéndola.
- Tijera vence al papel, cortándolo.



¡Esperamos haber resuelto todas tus dudas y que te diviertas mucho con este clásico y entretenido Juego de Damas!