

Reglas Damas

Gustavo Andrés Méndez Hernandez
Daniel Hamilton-Smith Santa Cruz
Juan Diego Osorio Hernández
Juan Felipe marin florez

Abril 2019

1. Inicio Del juego

- Se dispone de un tablero de casillas cuadradas de 8x8 con filas y columnas enumeradas de 0 a 7.
- Se disponen de fichas blancas en todas las casillas cuyas coordenadas en el tablero sumen un numero par, y cuya fila se encuentre entre 0 y 2 (incluidos).
- Se disponen de fichas negras en todas las casillas cuyas coordenadas en el tablero sumen un numero par, y cuya fila se encuentre entre 5 y 7 (incluidos).
- Al inicio del juego todas las fichas son sencillas.
- A cada jugador se le asigna aleatoriamente un color de fichas para jugar.
- El jugador de las fichas blancas realiza el primer movimiento.

2. Movimientos

Cada jugador realiza un movimiento por turno

- Para las fichas simples solo se permiten movimientos diagonales a una casilla en dirección al oponente.
- Las fichas coronadas pueden moverse en diagonal a una casilla, en cualquier dirección.
- Una ficha puede moverse en una diagonal de dos casillas si la casilla final a la que se mueve esta libre y si en la casilla intermedia se encuentra una ficha del oponente. Cuando esto sucede se considera un movimiento de captura y la ficha del oponente se retira del tablero.

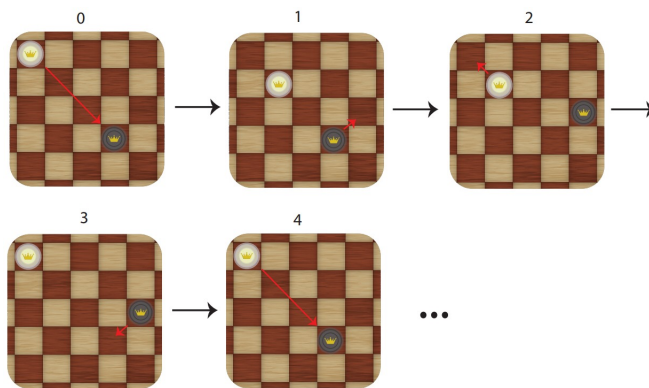
- Si se puede realizar un movimiento de captura se debe realizar un movimiento de captura(si hay múltiples movimientos de captura el jugador elige cual realizar).
- Una ficha puede realizar múltiples movimientos de captura si al terminar un primer movimiento de captura se encuentra en posición para realizar un segundo. Si se da la oportunidad de que esto se haga el jugador debe hacerlo(si se tienen múltiples movimientos de captura el jugador elige cual realizar).

3. Coronación

Sucede cuando una ficha simple llega al extremo opuesto del tablero, en este caso esta ficha pasa de ser simple a ser coronada.

4. Escenarios de victoria

- Si al finalizar un turno el oponente no tiene fichas sobre el tablero, este se considera derrotado.
- Si en el turno de un jugador este no puede realizar ninguna jugada valida este se considera derrotado.
- Con el fin de reducir la cantidad de empates: Si se repite un mismo ciclo de jugadas mas de 5 veces gana el jugador con mas fichas. Si ambos jugadores tienen el mismo numero de fichas, es empate. Un ejemplo de ciclo es el siguiente:



- Realizar cualquier jugada no valida resultara en una derrota y la victoria para el adversario.
- Si un jugador no juega en el tiempo establecido(determinado de antemano) este se considera derrotado y se le concede la victoria al oponente.