

Damas

Anglo-Americana

Manual de usuario

Autor

Freddy González

Índice

Introducción e historia.....	3
Reglas generales del juego	3
Tablero.....	3
Bases del juego	4
Capturas múltiples.....	4
Coronación.....	4
Fin de juego	5
Crear un nuevo juego.....	5
Mover una ficha	5
Mover una ficha en modalidad “...vs PC” o “PC vs...”	6
Cambiar la modalidad de juego.....	6
Fin del juego	6
Menú de ayuda	7

Introducción e historia



Se dice que las Damas es la madre de los juegos de mesa. El juego de Damas, como lo conocemos hoy, remonta sus orígenes al año 1400 AC y en Egipto era llamado "Alquerque". En Tebas, un fresco recrea a Ramsés III aparentemente jugando a las damas con una mujer. Esta imagen muestra que hasta poderosos guerreros griegos, como los héroes de la Guerra de Troya: Aquiles y Ajax (retratados en esta porcelana del siglo sexto A.C), también batallaban sobre un tablero de damas.

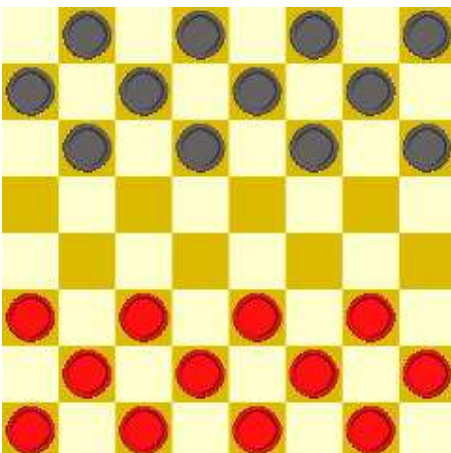
"Draughts" fue llamado en Europa. Libros describiendo métodos de juego fueron publicados ya en 1547, en España.

Existe una gran cantidad de versiones diferentes de este juego en el mundo, considerando distintas medidas de tablero y la aplicación de diversas reglas. La versión presentada aquí es la que se conoce como Damas Anglo Americana.

Las damas es un juego para dos jugadores, que se juega sobre un tablero de 8 x 8 casilleros y 12 fichas para cada jugador, que se colocan sobre los casilleros negros.

Reglas generales del juego

- **Tablero**



El tablero debe colocarse de forma que ambos jugadores tengan una casilla clara a la derecha.

Las doce fichas de un color están en las tres primeras filas en forma alternada sobre los casilleros oscuros. Repite lo mismo, con las otras doce fichas sobre el otro lado del tablero, otra vez poniendo todas las piezas sobre los casilleros oscuros.

- **Bases del juego**

Las fichas rojas siempre comienzan el juego, y los jugadores alternan su turno desde ese momento.

Estos son los puntos básicos del juego:

- ❖ Las fichas se mueven en diagonal, un casillero hacia delante, siempre sobre una casilla oscuras.
- ❖ Si todos los casilleros oscuros que están en diagonal a una ficha están ocupados por otras fichas, esa pieza que intentamos mover está bloqueada y debemos mover otra.
- ❖ Las fichas no pueden moverse hacia atrás a menos que hayan sido "coronadas".
- ❖ Una ficha contraria es capturada saltando sobre ella (siempre en diagonal) hasta un casillero desocupado justo detrás de la pieza que está siendo capturada, sacando a ésta fuera del tablero.

Varias fichas pueden ser capturadas en una sola movida, siempre y cuando cada salto sea reglamentario. En otras palabras, mientras te mantengas moviendo hacia adelante y en diagonal, y tengas casilleros vacíos y contiguos detrás de las piezas contrarias, puedes seguir saltando y comiendo.

Muchos jugadores dedican bastante tiempo planificando cómo realizar estos movimientos. Es muy importante el bloquear las fichas de tu contrincante. Si una ficha contraria puede ser capturada, el jugador al que le toca mover debe comerla, y no puede realizar una movida que no incluya captura alguna. Si, después de haber comido, la ficha está en posición de realizar otra captura (ya sea en la misma línea diagonal o en otra), debe realizarla. Los saltos múltiples son considerados como movimientos múltiples: si una ficha salta hacia un casillero desde el cual puede realizar un próximo salto, el jugador conserva su turno luego de soltar el botón del mouse, y debe continuar efectuando el salto siguiente.

- **Capturas múltiples**

Una ficha no puede finalizar su movimiento en una casilla desde la cual puede realizar otra captura adicional. Ambas, ficha y dama, deben capturar fichas, damas o una combinación de fichas y damas.

El jugador que tenga más de una forma de efectuar un movimiento de captura, puede elegir el movimiento que considere más conveniente, no es obligación capturar la mayor cantidad de fichas o damas.

- **Coronación**

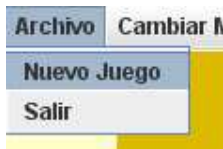
Cuando una ficha logra alcanzar el lado opuesto (el de su oponente), se la transforma coronándola como dama. Las damas deben capturar las fichas contrarias si tienen la oportunidad de hacerlo, tal como lo hacen las fichas, pero ellas pueden moverse y comer hacia atrás.

Las damas pueden moverse y capturar de la misma manera que las otras fichas pero también pueden moverse y capturar hacia atrás.

- **Fin de juego**

El juego es ganado por el jugador que logre comer todas las fichas del oponente, en caso de que se algún jugador no pueda realizar ningún movimiento el ganador se determinará por el numero de fichas de cada jugador, si son iguales por el numero de reinas. Si casualmente se tiene la misma cantidad de fichas y de reinas cada jugador se declara un empate.

Crear un nuevo juego



Para crear un nuevo Juego se debe ir al menú **Archivo>Nuevo Juego**. Una vez ahí se hace click y se abrirá una pequeña ventana donde se configurará la modalidad del juego.

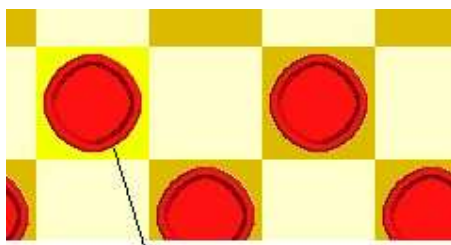
Existen 4 modalidades de juego:

- H vs H: Tanto las rojas como las negras serán controladas por el usuario.
- H vs PC: Las fichas rojas serán controladas por el usuario y las negras por el computador.
- PC vs H: Las fichas negras serán controladas por el usuario y las rojas por el computador.
- PC vs PC: Tanto las fichas rojas como las negras serán controladas por el computador.



Una vez elegida alguna de estas modalidades se presiona el botón “Comenzar juego” para iniciar la partida o “Cancelar” para mantenerse en la partida actual.

Mover una ficha

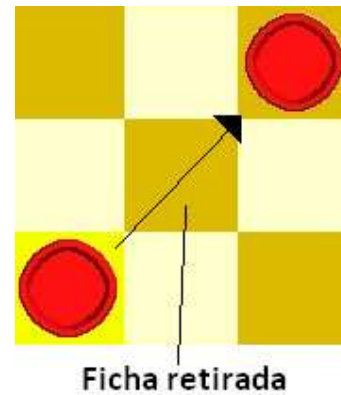


Ficha marcada o seleccionada

Si es el turno del usuario el jugador debe hacer click sobre la ficha que desea mover para marcarla, el color del fondo se colocara amarillo intenso lo cual significa que la ficha ha sido seleccionada. Las fichas que no pueden ser movidas durante ese turno son imposibles de marcar. Una vez marcada la pieza que se desea mover se hace click en la casilla hacia donde se moverá, si es una casilla valida la ficha cambiara de posición y pasara el turno al contrincante.

Si se captura una ficha oponente, ésta será retirada automáticamente del tablero. En caso de que pueda seguir capturando se le concede otro turno al jugador, donde solo podrá mover la ficha que ha realizado el último movimiento (Capturas múltiples).

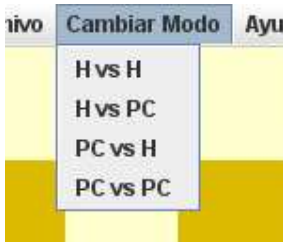
En caso de que se haya llegado a la última casilla la ficha será coronada de manera automática.



Mover una ficha en modalidad "...vs PC" o "PC vs..."

Durante el turno del usuario los movimientos se realizan tal como fue explicado anteriormente. Si el turno corresponde al computador, éste no moverá su ficha inmediatamente después de la última jugada (De esta manera el usuario podrá cambiar la modalidad del juego en el momento que desee). Para que el computador realice el movimiento se debe hacer click sobre el tablero, si el computador captura y le corresponde otra jugada esperará otro click para continuar con la captura múltiple.

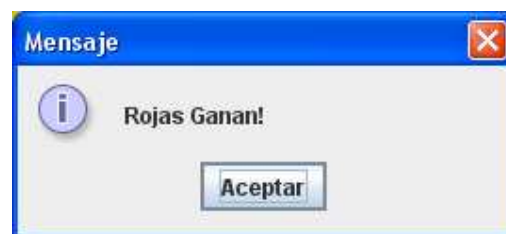
Cambiar la modalidad de juego



Si se desea cambiar la modalidad de juego en algún momento de la partida solo se debe ir a la barra de menú y elegir la opción "Cambiar Modo". Se desplegará un menú con las cuatro modalidades de juego, se elige a la que se desea cambiar y el juego continuará con la nueva modalidad elegida.

Fin del juego

El final de una partida se detectará automáticamente cuando se realiza el último movimiento. Aparecerá una ventana anunciando al ganador de la partida o un empate en caso de que lo sea.



Menú de ayuda

Contiene una única opción que mostrara información acerca de la aplicación.

