

DAMAS

EL CASTILLAR

Campeonato de
Multijuegos

Uriandia

EL CASTILLAR
DAMAS

Reglas del Juego para:

2 JUGADORES

3 JUGADORES

4 JUGADORES

5 JUGADORES

6 JUGADORES

7 JUGADORES

8 JUGADORES

9 JUGADORES

10 JUGADORES

EL JUEGO

- El juego del Tres en Raya es un juego de mesa en el que, para poder jugar, requiere:
 - ❖ Un tablero con una superficie ajedrezada de 64 casillas (8x8).
 - ❖ 24 fichas de dos colores a elegir (negras y blancas).

ANTES DE JUGAR

- Primeramente, cada jugador elegirá el color que desee para que pueda obtener las 12 fichas de ese color. Si hay discusión por un color, se la jugarán a los dados. El que obtenga una mayor puntuación tras sumar la tirada de dos dados, será el que elija color.
- El tablero se colocará de tal forma que, cada jugador tenga delante de él una casilla blanca en la esquina inferior derecha.
- Antes de empezar, cada jugador colocará sus fichas "peones" en las casillas oscuras del tablero, empezando por poner cuatro en la fila más cercana al jugador, y las otras ocho en las siguientes dos filas.
- Tras realizar el sorteo, hacer el calendario de partidas, y después de saber quiénes se enfrentan, hay que decidir quién empieza moviendo.
- Para el saque inicial, se decidirá mediante el juego de los dados. El que obtenga una mayor puntuación tras sumar la tirada de dos dados, será el que comience sacando. Si hay empate hay que lanzar de nuevo.

CÓMO JUGAR

- Cada jugador, en su turno correspondiente, moverá un Peón hacia delante (siempre por la casilla oscura), a la casilla más próxima que pueda, siempre y cuando ésta esté vacía, y lo hará en diagonal hacia la izquierda o hacia la derecha, pero nunca hacia atrás.
- Si en un turno, una ficha, en su recorrido, encuentra a otra de distinto color, y detrás de ésta no hay ninguna, la ficha de turno en cuestión deberá saltarla por encima y al caer al otro lado, habrá comido a esa ficha, por lo que será retirada. No podrá saltar sobre dos fichas, pero sí de forma discontinua, es decir, primero una y luego la siguiente.

- Si tras comer a una, inmediatamente tiene la oportunidad de comer a otra, aunque para ello tenga que cambiar de trayectoria, podrá hacerlo, siendo además, una jugada perfecta.

Por ejemplo: una ficha blanca avanza hacia la izquierda y se encuentra con un peón negro.

Se lo come, y tras saltarlo encuentra a otro muy próximo.

La ficha blanca, para comer a la siguiente, avanzará yendo hacia la derecha.

- La meta del juego es comerse los unos a los otros, y dejar al rival sin fichas. Las fichas eliminadas se dejan fuera del tablero, a un lado, apartadas.
- Si un jugador tuviera la oportunidad de comer y no lo hace, esa ficha se eliminaría. En otra situación similar, si tuviera la oportunidad de comer no a una, sino a dos fichas en distintas situaciones en el tablero, y se decanta por una de ellas, la otra no sería eliminada, ya que ha cumplido con su cometido.
- Una vez que un jugador llegue con sus peones al otro lado del tablero, esa ficha se convierte en Dama, por lo que habrá que coger una de las eliminadas y ponerla encima de ésta, para señalar que ésta es la Dama (Reina).
- La Dama tiene el privilegio que puede ir hacia atrás las casillas que quiera, pero sólo en una dirección, por lo que, si ha optado por ir a la izquierda, hasta el siguiente turno no podrá girar a la derecha. Excepto... si tras comer a una, encuentra a otra cambiando la dirección. Por lo tanto, puede cazar a varias, siempre que éstas no estén juntas. En cambio, no podrá pasar por encima de sus propias fichas.
- El juego se termina cuando un jugador se queda sin fichas, por lo que habrá perdido. También, puede darse el caso en el que ningún jugador pueda hacer movimientos, por lo que la partida se declararía en "tablas", es decir, un empate.
- El ganador de la partida contabilizará las fichas que han sobrevivido, y las sumará a la de anteriores rondas. Este recuento sólo se aplicará en caso de empate en la liguilla.
- En caso de "tablas", cada uno contabilizará sus fichas, aunque uno tenga más que el otro. Si se da el caso de que hubiera una Reina, ésta vale por dos fichas.

Por ejemplo: sobre el tablero quedan tres negras, cuatro blancas y una Reina blanca.

Se contarán como 3 negras y 6 blancas.

- Otro tipo de situaciones similares a las ya mencionadas, como la de cazar varias fichas seguidas, están explicadas en el vídeo demostrativo del presente juego.



DAMAS

RESTRICCIONES

- Cuando un jugador haya colocado su ficha en la casilla deseada, ésta será inamovible, y pasará el turno al siguiente. Como excepción, sólo podrá cambiar de ficha, cuando sus dedos sigan sujetando dicha ficha, por lo que la volvería a colocar en la casilla de origen. Pero, en el momento que los despega, se acabó el turno.

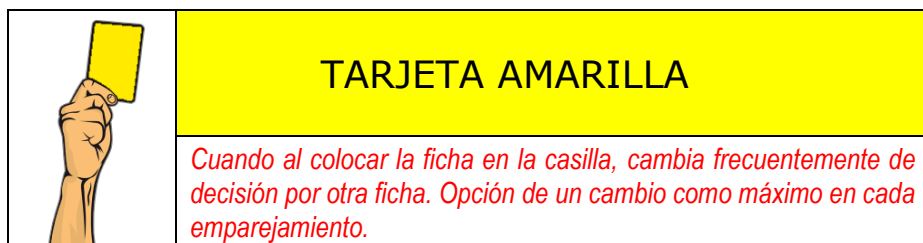
OBJETIVO

- El objetivo del juego es intentar cazar las fichas del contrario para hacer que éste se quede sin ellas y pierda, y al mismo tiempo intentar llegar al otro extremo para convertir las fichas en Damas/Reinas.

PUNTUACIÓN

- Para saber cómo hacer el cuadro clasificatorio y el reparto de puntos, seguir leyendo el apartado correspondiente de las reglas del juego para 3-4-5-6-7-8-9-10 jugadores.

SANCIONES



- El juego de las Damas es un juego de mesa en el que participan 2 jugadores mientras que el resto espera su turno.
- El formato de juego es mediante liguilla, enfrentándose todos contra todos, como en el fútbol.
- Para conocer las reglas del juego, hay que leer el capítulo para **2 jugadores**.

.....



- Cuando ya han jugado todos contra todos, se decidirá a modo de **clasificación** general de liga, como en el fútbol.
- El cuadro clasificatorio se compone de:
 - o J: Partidas Jugadas
 - o G: Partidas Ganadas (3 ptos./victoria)
 - o E: Partidas Empatadas (1 pto./empate)
 - o P: Partidas Perdidas (0 ptos./derrota)
 - o F: Fichas no eliminadas
 - o Ptos.: Puntos sumados

DESEMPATE

- Si se diese el caso de empate a puntos, se resolvería en este orden:
 - o 1) Más Fichas no eliminadas (F)
 - o 2) Más partidas ganadas (G)
 - o 3) Por orden alfabético (si fuese intrascendente)
 - o 4) Menos sanciones (Juego Limpio – Fair Play)
 - o 5) Aplicarle el average particular entre los implicados
 - o 6) Jugar una nueva partida para desempatar
- Si tras analizar el average del punto 5, persistiese el empate porque haya más de dos jugadores implicados, en ese momento se analizaría y estudiaría el caso.

PUNTUACIÓN FINAL

- La puntuación final del podio (3 jugadores):

	ORO	5 ptos.
	PLATA	2 ptos.

- La puntuación final del podio (4 ó más jugadores):

	ORO	5 ptos.
	PLATA	3 ptos.
	BRONCE	1 pto.

- Ejemplo de Clasificación de Liga para 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 ó 10 jugadores:

Pos.	Jugador/a	J	G	E	P	Ptos.	F
1.	GILIPOLLAS	9	6	2	1	20	30
2.	HORTERA	9	6	1	2	19	24
3.	IMBÉCIL	9	5	1	3	16	21
4.	JOROBADO	9	5	0	4	15	15
5.	LERDA	9	4	1	4	13	18
6.	MANGARRÁN	9	4	0	5	12	12
7.	NEANDERTAL	9	2	3	4	9	24
8.	ÑOÑO	9	1	2	6	5	15
9.	OBTUSO	9	0	1	8	1	6
10.	PALURDO	9	0	0	9	0	0

10 Jugadores