

Damas Internacionais

As regras das Damas Internacionais foram oficializadas em 1947 pela Federação Mundial de Damas, para que se pudesse organizar o primeiro campeonato mundial. As regras foram elaboradas a partir do jogo das Damas Polonesas, criado no fim do século XVII.

Neste jogo da coleção **Ludens Planet**, a ilustração homenageia a internacionalização do jogo de Damas, conhecido nos quatro cantos do mundo.



O jogo

- É um jogo de confronto estratégico para 2 jogadores.
- Usa-se um tabuleiro de 100 casas pretas e brancas intercaladas, 20 peças claras e 20 escuras.

Objetivo

Capturar ou imobilizar todas as peças do adversário.

Início da partida

- O tabuleiro deve ser orientado de forma que cada jogador esteja com uma casa preta a esquerda na sua primeira linha.
- Cada jogador escolhe uma cor e coloca suas peças nas casas pretas das quatro primeiras fileiras, como na **fig.01**.
- As peças brancas sempre começam.
- Os jogadores podem combinar, ou não, que cada peça tocada deverá ser jogada.

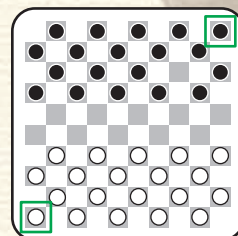


fig.01

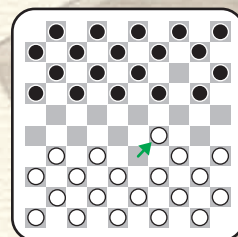


fig.02

Movimentos

Cada um na sua vez, os jogadores movimentam apenas uma peça podendo ser uma Pedra ou uma Dama.

A Pedra

- A pedra sempre avança uma casa, se essa estiver livre, para frente e no sentido diagonal **fig.02**.

A Dama

- Quando uma Pedra atinge a **primeira linha** do adversário (linha de coroação), ela se torna **Dama** **fig.03**. Para diferenciar a Dama das Pedras, o adversário entrega uma Pedra (já capturada) e a coloca em cima da Pedra a ser coroada.
- A Dama pode andar quantas casas quiser para frente e para trás, na mesma diagonal **fig.03**.

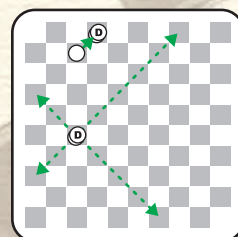


fig.03

Captura

• Para todas as peças, a captura é sempre **obrigatória**. Se um jogador não nota a possibilidade de captura e movimenta uma outra peça, seu adversário pode cancelar a jogada dele e pedir a execução da captura. Não tem “soprado” nas regras oficiais. Se a oportunidade de captura não for notada por nenhum dos jogadores, essa obrigação continua nas próximas jogadas.

- Uma Pedra captura pulando por cima da peça adversária **fig.04**, respeitando as seguintes condições :

- A captura é feita em diagonal,
- A Pedra deve iniciar seu pulo na casa adjacente à peça capturada.
- A casa de chegada deve ser vazia e adjacente à peça capturada. De fato, duas peças lado a lado, na mesma diagonal, não podem ser capturadas **fig.04**.

- A Dama captura saindo e parando em qualquer casa livre que esteja na mesma diagonal à peça capturada **fig.05**.

- As Pedras e as Damas podem capturar **para frente e para trás**.
- As Pedras e as Damas podem se capturar entre si.
- Nenhuma peça pode pular por cima de uma peça da mesma cor.

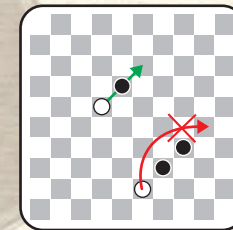


fig.04

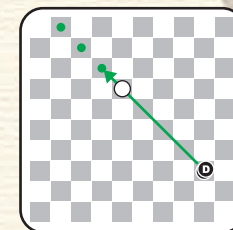


fig.05

Capturas Múltiplas

- Duas peças, ou mais, podem ser capturadas na mesma jogada.
- Se há mais de uma possibilidade de captura múltipla, é obrigatório capturar o **maior número** de peças. É a “Lei da Maioria”. Nessa contagem, a Dama conta como uma Pedra **fig.06**.
- A Pedra que, durante a captura múltipla, passa por uma casa de coroação, não poderá ser promovida à Dama e deverá continuar sua captura múltipla como Pedra **fig.07**.
- Durante a captura múltipla, a Dama pode pular várias casas para mudar de direção **fig.08**.
- Na execução da captura múltipla, não é permitido passar mais de uma vez por cima de uma peça já capturada **fig.09**. Por isso, as peças capturadas só podem ser retiradas do tabuleiro depois de completar a captura múltipla.

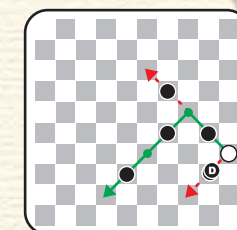


fig.06

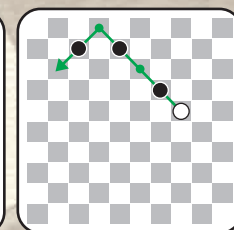


fig.07

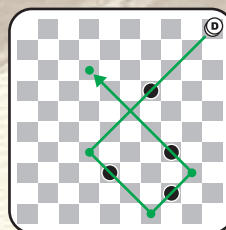


fig.08

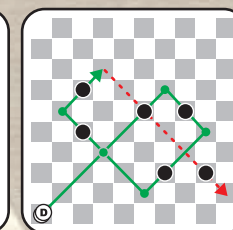


fig.09

Final de partida

- Ganha quem consegue capturar ou imobilizar todas as peças do adversário.
- A partida **empata** quando :
 - Cada jogador tiver pelo menos uma Dama e um dos jogadores voltar 3 vezes à mesma posição.
 - Ocorrerem 20 rodadas somente com movimentos das Damas e sem que haja captura ou movimento de Pedras.
 - Um jogador tiver 3 peças (pelo menos uma Dama) contra uma só Dama do adversário e passar 15 rodadas sem conseguir capturá-la.
 - Sobrar apenas uma Dama para cada jogador.

Dicas estratégicas

Armadilha para Dama : Na **fig.10a** o jogador move a Pedra branca a fim de ocasionar a captura múltipla do oponente. A Dama preta é obrigada a capturar as Pedras brancas e deve parar seu movimento bem atrás de uma Pedra branca, pois não pode pular por cima de uma peça já capturada **fig.10b**. Desta forma, a Dama preta é capturada pela Pedra branca **fig.10c**.

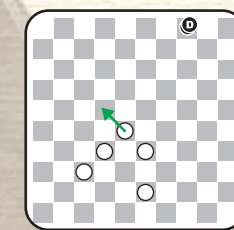


fig.10a

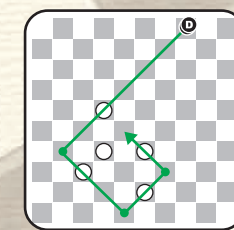


fig.10b

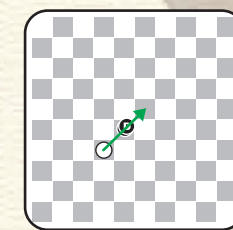


fig.10c

Técnica do confinamento : Consiste em fazer com que o adversário fique preso e sem possibilidade de movimento. Na **fig.11a**, o jogador branco avança uma Pedra e o jogador preto que se vê obrigado a capturá-la **fig.11b**. Após a captura, todas as peças pretas estão bloqueadas, terminando o jogo com uma vitória do jogador branco **fig.11c**.

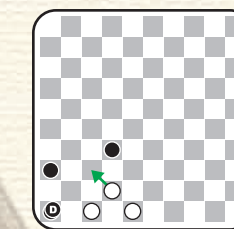


fig.11a

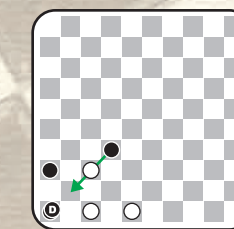


fig.11b

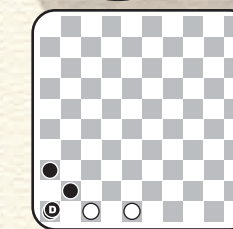


fig.11c



Descubra o planeta dos jogos no site
www.ludensplanet.com