

REGLAMENTO DEL BACKGAMMON

1. INTRODUCCIÓN

La duración de cada juego es corta, se juega por rondas o partidas. Gana el que llega a un número de puntos acordado, generalmente 5.

2. DESARROLLO

Cada lado del tablero tiene doce casillas, formadas por triángulos, son de colores alternos y están agrupados en cuatro cuadrantes de seis triángulos cada uno. Los cuadrantes son exteriores o interiores para cada jugador. Los cuadrantes exteriores y los interiores están separados por una barra.

Una partida de backgammon consta de dos fases: la fase de contacto, cuando las fichas más atrasadas de los jugadores aún pueden ser capturadas, y la fase de carrera, en la cual las fichas de los jugadores ya no pueden ser capturadas y el poder retirar las fichas sólo depende del valor de los dados.

Los puntos están numerados del uno al veinticuatro, y las fichas siempre se mueven de los puntos con la numeración más alta hacia los de más baja. Los dos jugadores mueven sus fichas en direcciones opuestas, así que el punto 1 para un jugador es el punto 24 para el otro.

El objetivo del juego consiste en liberar tus fichas antes que el oponente. Para liberar tus fichas del tablero, en el caso de las negras, se debe hacer avanzar las piezas hacia el cuadrante inferior derecho donde se reúnen antes de poder ser liberadas.

El juego comienza con una tirada de dados para decidir quién comienza el juego: el que obtenga mayor puntuación. Posteriormente, el jugador que tiene el turno tira los dados y mueve las fichas según las siguientes reglas:

- Si la puntuación de los dados es "A" y "B", el jugador puede mover una pieza "A" posiciones, y otra pieza -que puede ser la misma-, "B" posiciones. Para mover una pieza "A"+"B" posiciones, la posición resultante de sumar "A" debe no estar bloqueada, es decir, se consideran dos movimientos individuales y se aplican las

demás reglas a cada movimiento.

Si la puntuación de los dados es la la misma, por ejemplo -4 y 4-, el jugador puede realizar cuatro movimientos con la puntuación 4. Eso pueden ser desde cuatro fichas moviéndose 4 casilleros hasta una ficha moviéndose la suma de cuatro veces 4 casilleros.

- No se puede mover una ficha a una posición bloqueada, es decir, donde se encuentran dos o más fichas contrarias. Si sólo existe una ficha contraria, la ficha es "capturada" y se coloca en la barra vertical.

- El jugador contrario cuya ficha ha sido capturada está obligado a introducir esta ficha de nuevo en el tablero de juego en la primera ocasión posible, la posición de entrada corresponde al valor obtenido en uno de los dados y, si no es posible (porque la posición de entrada esté bloqueada), pierde el turno.

Cuando el jugador contrario capture una de tus fichas, el objetivo primordial del jugador en turno es introducir esa ficha nuevamente al tablero. Únicamente podrá entrar en las casillas que estén desocupadas. Es decir, si al tirar los dados el resultado es 6 y 4, solamente se podrá entrar en las casillas respectivas; de otro modo, se perderá el turno. Cuando no existen espacios vacíos, el oponente está obligado a desocupar una casilla, pues de otra manera su oponente quedaría fuera de acción.

Una vez todas nuestras piezas están en el cuadrante inferior derecho, se van liberando conforme las jugadas de dados permitan a las piezas "salir" del tablero, no siendo necesario sacar el número justo: se puede quitar una pieza que esté a una posición del final con cualquier tirada de dados.

El jugador que libera antes todas sus piezas gana la partida y obtiene un punto. Si el contrario no ha liberado ninguna pieza, se obtiene un punto adicional (gammon) y si el contrario aún tiene piezas en nuestro tablero, se obtiene otro punto adicional (backgammon).

REGLAMENTO DE DAMAS

1. INTRODUCCIÓN

Tiempo de juego: entre 10 y 30 minutos.

Jugadores: dos.

Elementos: un tablero de 100 casillas (escaques) alternando el color claro y el oscuro y 30 fichas, 15 de color blanco y 15 de color negro.

2. DESARROLLO

Para comenzar el juego se coloca el tablero entre ambos jugadores de forma que cada uno de ellos tenga una casilla blanca en la parte inferior derecha.

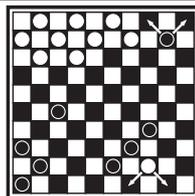
Las fichas se disponen sobre las casillas oscuras de las tres primeras filas.

Se sortea quien jugará con las fichas negras, este jugador será quien abra el juego.

Las fichas deben moverse en sentido diagonal y hacia adelante únicamente, pudiendo adelantar solo un casillero por vez y siempre por los casilleros oscuros.

Para comer o capturar la ficha del adversario esta debe encontrarse en el casillero inmediato de adelante, debiendo estar la casilla contigua a la misma vacía; el jugador que realiza la captura saltará por encima de la ficha de su adversario a la casilla siguiente, comiendo en ese movimiento la ficha contraria. En caso de darse las condiciones pueden comerse varias fichas en un turno.

Si por descuido, u otro motivo, un jugador en condiciones de comer no lo hace, su



 Coronamiento fichas negras convirtiéndose en dama.

 Coronamiento fichas blancas convirtiéndose en dama.

rival lo obligara a comer o le "soplara" esa ficha retirándola del juego y a continuación, moverá una de sus fichas.

Cuando una ficha llega a un casillero vacío de la última fila de su rival, se convierte en "dama", colocándose encima una ficha del mismo color, que ya hubiere sido retirada del juego.

Las damas se mueven en el mismo sentido que las demás fichas, pero pueden avanzar más de un lugar por vez, avanzando o retrocediendo, comiendo una o varias fichas, siempre que detrás de estas se encuentre una casilla libre.

En caso de estar una ficha y una dama del mismo color en situación de comer una ficha, corresponde hacerlo con la dama.

Gana la partida quien come todas las fichas de su adversario o no le permite hacer ningún movimiento. Se considera tablas cuando solo quedan damas sobre el tablero, salvo que un jugador gane la partida en 5 jugadas.

REGLAMENTO DE AJEDRÉZ

1. INTRODUCCIÓN

Tiempo de juego: muy variable, depende mucho de la pericia de los jugadores.

Jugadores: dos.

Elementos: un tablero de 64 casillas (escaques) alternando el color claro y el oscuro y 32 fichas, 16 claras y 16 oscuras, comúnmente llamadas "blancas y negras" respectivamente.

2. DESARROLLO

Para comenzar el juego se coloca el tablero entre ambos jugadores de forma que cada uno de ellos tenga una casilla blanca en la parte inferior derecha.

Las fichas se disponen de la siguiente manera:

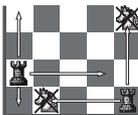


El objetivo del juego es capturar el rey del oponente, sin dejar que se capture el propio.

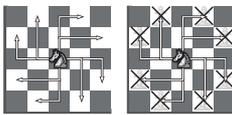
Las piezas del ajedrez se mueven y comen fichas adversarias de la siguiente manera:



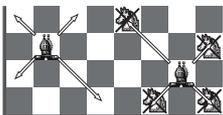
-Peón
Movimiento: Solo de salida, 2 casilleros hacia adelante o bien uno solo. Luego solo de a 1.
Comer ficha adversaria: en diagonal, hacia la izquierda o derecha, siempre hacia adelante.



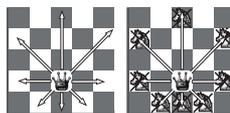
-Torre*
Movimiento: En línea recta horizontal o vertical, tantos casilleros como tenga libres hacia adelante, atrás, derecha o izquierda.
Comer ficha adversaria: En línea recta horizontal o verticalmente.



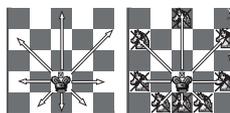
-Caballo
Movimiento: En forma de "L", hacia cualquier dirección, 2 x 1 casilleros. Es la única pieza que puede "saltar" fichas propias o ajenas.
Comer ficha adversaria: Hacia cualquier dirección realizando su movimiento de "L" y comiendo la ficha de la casilla donde termina su movimiento.



-Alfil
Movimiento: Idem a la torre pero por las diagonales.
Comer ficha adversaria: Idem a la torre pero por las diagonales.



-Reina
Movimiento: Idem a la torre y el alfil sumados.
Comer ficha adversaria: Idem a la torre y el alfil sumados.



-Rey*
Movimiento: Idem a la reina pero de a 1 casillero.
Comer ficha adversaria: Idem a la reina pero de a 1 casillero.

Existen tres jugadas especiales en el ajedrez:

***Enroque:** Movimiento que incluye al rey y una torre. Se puede realizar sólo una vez por cada jugador, cuando: (1) No se ha movido el rey o la torre, (2) el rey no está en jaque, y no lo estará al final del movimiento y (3) los espacios entre la torre y el rey están vacíos. El enroque consiste en mover el rey dos casillas hacia donde está la torre, y colocar la torre en el espacio inmediato hacia el centro del tablero.

Comer al paso: ("en passant"), solo incluye a los peones. Cuando un peón llega a la quinta fila, y un peón del oponente en alguna columna adyacente avanza dos casillas, en la siguiente jugada, y sólo en la siguiente jugada, el peón que está en la 5 fila, avanza diagonalmente a la sexta, capturando el peón del oponente, aunque no pise la misma casilla.

Peones en la 8 fila: cuando un peón llega a la octava fila puede ser convertido en cualquier pieza, excepto un rey.

Reglas generales:

Las piezas blancas siempre comienzan el juego primero.

Sólo se mueve una pieza por turno, a excepción del enroque.

Cada casilla puede estar ocupada sólo por una ficha.

Se debe mover una pieza cada turno.

Cuando el rey se ve amenazado es necesario que el atacante mencione la palabra "jaque".

Se debe proteger el rey del jaque (ataque) al capturar la pieza atacante, mover el rey de esa posición o interponer una pieza entre la atacante y el rey.

Las capturas no son obligatorias.

El caballo es la única pieza que puede "saltar" otras piezas.

El rey nunca es capturado; es forzado a caer en jaque mate, en ese punto el juego termina. Se denomina jaque mate cuando el rey está siendo amenazado y no hay posible movimiento para evitar estar en jaque.

Esta permitido rendirse.

Se acostumbra en ciertas situaciones terminar un juego por "mate forzado" cuando se enfrentan dos torres y un rey contra un rey sólo, una reina y un rey contra un rey sólo, un caballo, un alfil y un rey contra un rey sólo y dos alfiles y un rey contra un rey sólo.

Es posible llegar a un empate, llamado "tablas" cuando: (1) ambos jugadores llegan al acuerdo de empatar, (2) ningún jugador tiene la posibilidad por falta de piezas de realizar un jaque mate, (3) el rey del oponente está a salvo pero no puede moverse, (4) se ha repetido tres veces la misma posición de las piezas en el tablero y (5) ningún jugador ha capturado una pieza, o movido un peón en 50 jugadas consecutivas.