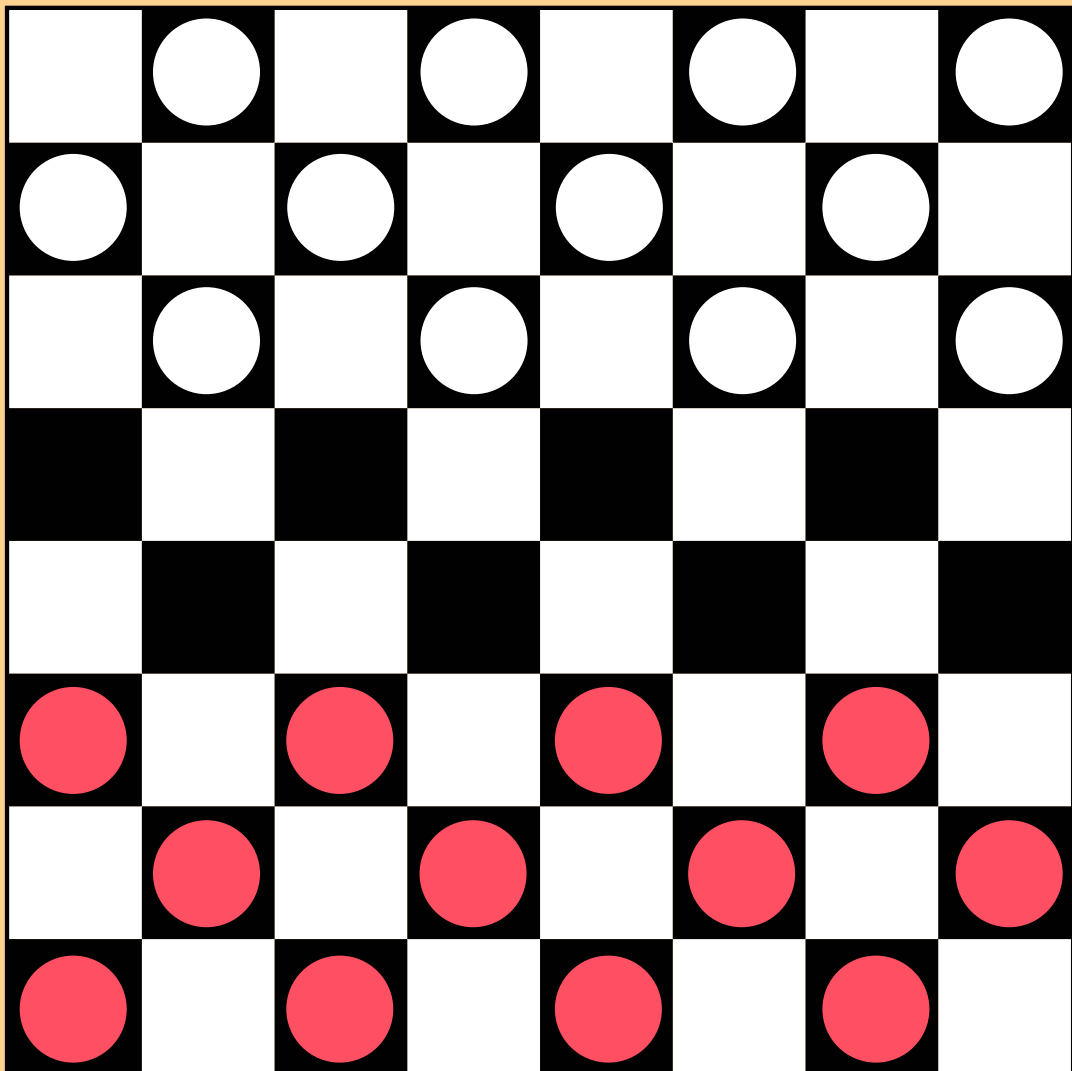
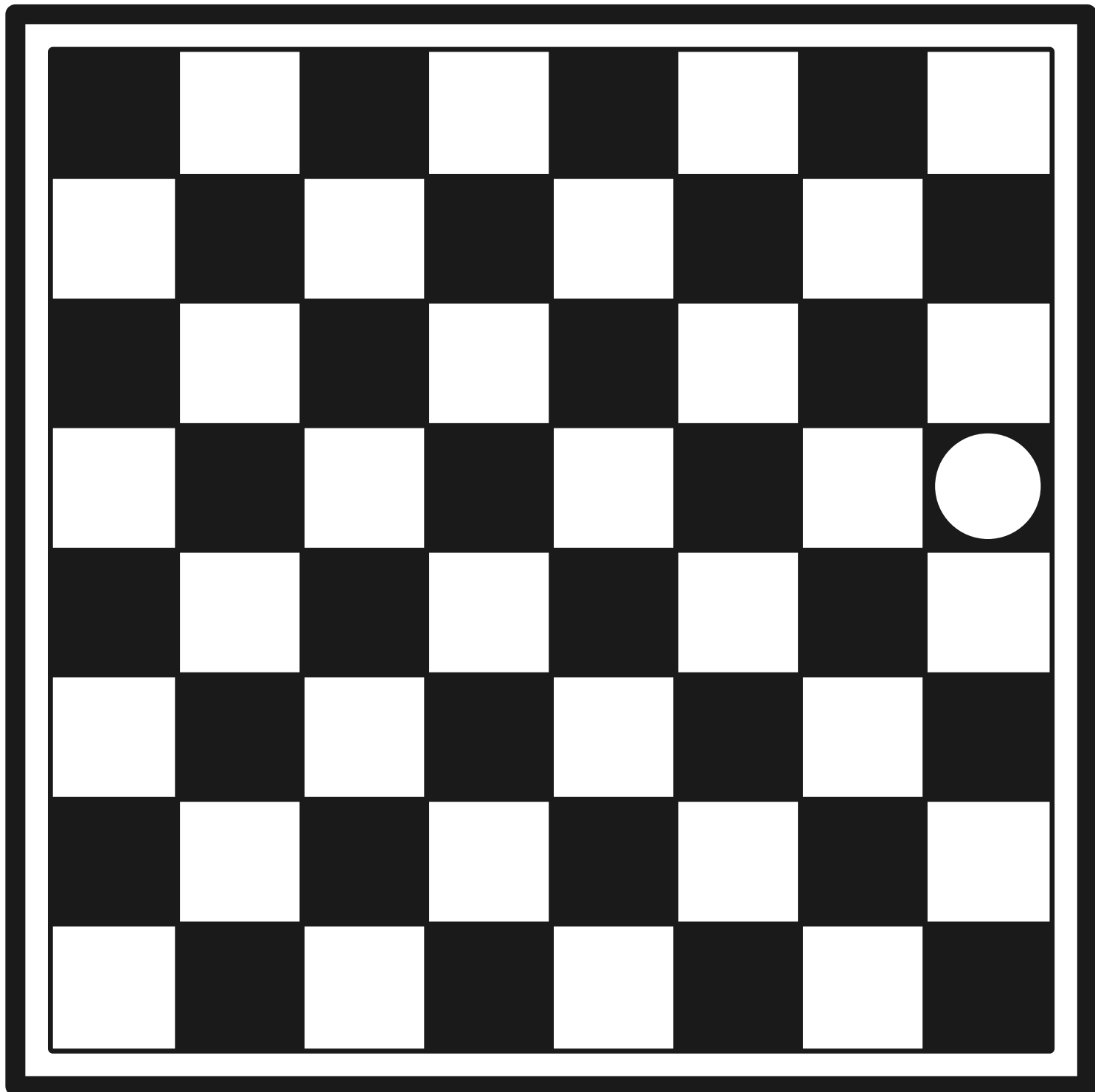


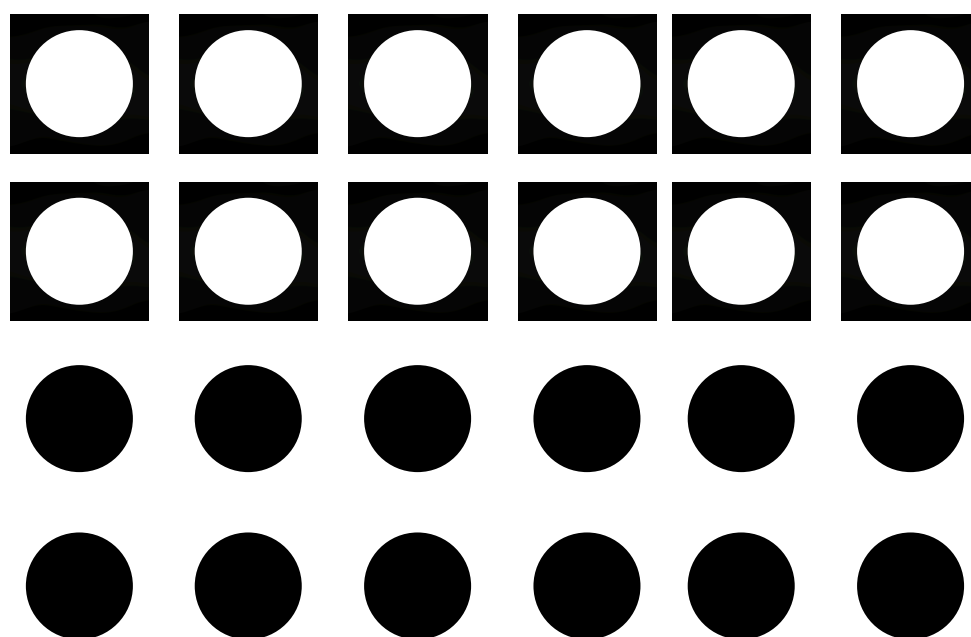
Tabuleiro de dama para imprimir



Tabuleiro de dama



Fichas do jogo de damas



Regras do jogo de damas

O jogo de Damas é um jogo de tabuleiro estratégico para dois jogadores, conhecido por ser fácil de aprender, mas com uma profundidade tática surpreendente.

1. Objetivo do Jogo

O objetivo é capturar todas as peças do adversário ou deixá-lo sem movimentos possíveis (bloqueá-lo).

2. Preparação e Montagem

- Tabuleiro: Utiliza-se um tabuleiro de 64 casas (8x8), de cores alternadas, exatamente como o de xadrez. O jogo acontece apenas nas casas de cor escura.
- Posicionamento: Cada jogador começa com 12 peças (chamadas de "peças comuns"), dispostas nas três primeiras fileiras de casas escuras do seu lado do tabuleiro.
- Orientação: O tabuleiro deve ser posicionado de forma que cada jogador tenha uma casa escura no canto inferior esquerdo.

3. Movimento das Peças Comuns

- As peças comuns movem-se apenas uma casa por vez.
- O movimento é sempre na diagonal e para a frente, em direção ao lado do oponente.
- Uma peça só pode se mover para uma casa escura que esteja vazia.
- As peças comuns não podem se mover para trás.

4. A Captura

A captura é a única forma de eliminar as peças do adversário.

- Como Funciona: Uma peça captura a peça do adversário "pulando" por cima dela.
- Condição: Para capturar, a sua peça deve estar na diagonal e ao lado da peça do oponente, e a casa seguinte a essa peça (na mesma diagonal) deve estar vazia.

- **Regra Fundamental:** A Captura é Obrigatória. Se um jogador tiver a oportunidade de fazer uma captura na sua vez, ele DEVE fazê-la. Esta é a regra mais importante do jogo. Se houver mais de uma opção de captura, o jogador pode escolher qual realizar.

- **Capturas Múltiplas:** Se, após realizar um pulo e capturar uma peça, a sua peça cair numa casa de onde é possível capturar outra peça, ela deve continuar pulando e capturando na mesma jogada. A jogada só termina quando não houver mais capturas possíveis para aquela peça.

- A peça capturada é retirada do tabuleiro.

5. A Promoção: Tornando-se "Dama"

- Quando uma peça comum consegue atravessar todo o tabuleiro e alcançar a última fileira do lado do adversário, ela é promovida e se torna uma "Dama".

- Para diferenciá-la, coloca-se outra peça da mesma cor em cima dela.

6. Movimento e Captura da Dama

A Dama é a peça mais poderosa do jogo e possui regras de movimento especiais:

- **Movimento:** A Dama pode se mover na diagonal tanto para a frente quanto para trás, quantas casas quiser (desde que as casas estejam livres), de forma similar ao Bispo no xadrez.

- **Captura:** A Dama também pode capturar pulando sobre uma peça adversária na diagonal (para frente ou para trás). Ela pode pular de uma distância maior, desde que a casa imediatamente após a peça capturada esteja vazia. Existem diferentes regras sobre onde a Dama aterrissa após a captura, mas a mais comum é que ela deve aterrissar em qualquer casa vazia logo após a peça capturada. Assim como a peça comum, a Dama deve continuar capturando se tiver a oportunidade na mesma jogada.

7. Fim do Jogo

Um jogador vence a partida quando:

- Captura todas as peças do adversário.

- O adversário não pode fazer nenhum movimento legal, pois todas as suas peças estão bloqueadas.

8. Empate

O jogo termina em empate se:

- Ambos os jogadores concordarem com o empate.
- Uma mesma posição no tabuleiro se repetir três vezes.
- Após um certo número de lances consecutivos (geralmente 20) de Damas sem que haja captura ou movimento de peça comum, a partida é declarada empatada para evitar um jogo infinito.

Mais recursos
EDUCATIVOS

educlub

www.educlub.com.br