

# Regras Damas e Lydo

## Damas



O jogo de damas pratica-se entre dois jogadores, num tabuleiro quadrado, de 64 casas (damas brasileiras) alternadamente claras e escuras, dispondo-se de 12 peças brancas e 12 peças pretas.

O objetivo é capturar ou imobilizar as peças do adversário.

O jogador que conseguir capturar todas as peças do inimigo ou deixá-lo sem movimentos ganha a partida. O tabuleiro deve ser colocado de modo que a casa angular à esquerda de cada parceiro seja escura.

No início da partida, as peças devem ser colocadas no tabuleiro sobre as casas escuras, da seguinte forma : nas três primeiras filas horizontais, as peças brancas; e, nas três últimas, as peças pretas.

A peça movimenta-se em diagonal, sobre as casas escuras, para a frente, e uma casa de cada vez.

A peça pode capturar a peça do adversário movendo-se para frente ou para trás

A peça que atingir a oitava casa adversária, parando ali, será promovida a dama, peça de movimentos mais amplos que a simples peça.

Assinala-se a dama sobrepondo, à pedra promovida, outra da mesma cor.

A dama recém-promovida só pode jogar depois do lance adversário. Isto difere das regras russas, por exemplo, e é detalhado mais adiante.

A dama pode mover-se para frente ou para trás em diagonal várias casas, tal qual o bispo move-se no xadrez, diferente das outras peças, que movimentam-se apenas para frente e uma casa.

A dama pode também tomar outra peça para frente ou para trás.

Quando na casa contigua a uma peça houver uma peça adversária, com uma casa imediata vaga, na mesma diagonal, a peça tomá-la-á passando para a citada casa vaga.

Assim, a peça toma para a frente e para trás, sendo este o único movimento retrógrado da peça.

Se após a tomada de uma peça, a circunstância se repetir, a peça continuará a tomada no mesmo lance, chamando-se a este movimento tomada em cadeia.

A tomada é obrigatória. A peça e a dama têm o mesmo valor para tomar ou ser tomada. Se, no mesmo lance, se apresentar mais de um modo de tomar, é obrigatório executar o lance que tome o maior número de peças (lei da maioria).

A peça que toma poderá passar mais que uma vez pela mesma casa vazia, porém não poderá tomar qualquer peça mais de uma vez.

Não será promovida a peça que, numa tomada em cadeia, apenas passe pela oitava casa adversária.

As peças tomadas só deverão ser retiradas do tabuleiro depois de completado o lance (tema turco).

As brancas têm sempre a saída, isto é, o primeiro lance da partida.

Determina-se por sorteio ou convenção, para a primeira partida; nas seguintes, as brancas cabem alternadamente aos dois parceiros.

O lance é executado quando se leva diretamente à nova casa a peça tocada; a peça deve ser imediatamente solta.

O lance está completo quando a mão do jogador tiver largado a peça, ao movê-la de uma casa para outra.

Se o jogador, a quem cabe efectuar o lance, tocar:

- uma de suas peças, deverá jogá-la, e,
- várias de suas peças, o adversário terá o direito de designar qual a peça, dentre as tocadas, que deverá ser jogada.

Nota: se nenhuma dessas peças puder ser jogada legalmente, não haverá penalidade, entretanto, a reincidência é passível de punição.

A partida termina empatada quando:

- os dois parceiros concordarem com o empate;
- a partir de qualquer ponto da partida, ocorrer 20 lances sucessivos de damas, sem tomada ou deslocamento de pedra;
- uma mesma posição se produzir pela terceira vez, cabendo ao mesmo jogador o lance, deverá o interessado reclamar o empate, antes que a
- posição se modifique (esta regra só vale se a partida estiver sendo anotada em uma planilha); e,
- na luta de três damas contra uma, o lado maior não conseguir obter vitória em vinte lances.

(fonte: Wikipédia)

## Lydo



O objetivo do jogo é ser o primeiro que, partindo de uma casa de origem, chega com quatro peões à casa final.

Para isso, deve-se dar a volta inteira no tabuleiro e chegar antes dos adversários

Cada jogador por sua vez lança um dado e faz avançar um dos seus peões em jogo o número de casas indicado.

O seis permite colocar em jogo um peão que esteja na casa inicial ou fazer avançar um peão seis casas, e ainda um novo lançamento de dados.

O número um também permite que o jogador tire o peão, mas é só o seis que permite o jogador a lançar o dado novamente.

Quando o jogador entra com um peão na parte final, poderá completar o percurso somente se tirar o número de casas exato da casa final.

Caso tire um número maior, o jogador entra e retrocede o número das casas que sobraram.

Não é permitido mais do que um peão em cada casa.

Caso um peão venha a ocupar uma casa ocupada por um peão de outro jogador, o peão original regressará à casa inicial, é a chamada "captura".

É proibido capturar o **adversário** que está na casa de saída.

Quando dois peões de uma mesma cor se encontram em uma mesma casa, forma-se uma torre, impedindo outro peão de ocupar esta casa.

Só poderá comer a torre com outra torre.

Dois peões somente poderão caminhar como torre (ou seja, ambos juntos) caso haja uma torre no meio do caminho para ser "comida" uma vez que somente uma torre poderá comer outra, mandando os dois peões para casa inicial.

Não havendo outra torre, e lançando o dado, o jogador deverá desfazer a torre, caminhando somente com um dos peões.

(fonte: Wikipédia)