COLECCIÓN DE JUEGOS: LAS DAMAS

LAURA MALDONADO

Año 2010

MUSEO DEL JUEGO

ÍNDICE:

1.- INTRODUCCIÓN

2- HISTORIA: ORIGEN DE LAS DAMAS

3.- CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

4.REGLAS DEL JUEGO

5.-REOLUCIÓN MATEMÁTICA DEL JUEGO

6.- CÓMO SE JUEGA

7.- VARIANTES DE "LAS DAMAS"

8.- CONCLUSIÓN

9.- BIBLIOGRAFÍA

MUSEO DEL JUEGO

1. INTRODUCCIÓN:

La leyenda cuenta que Palamedes habría inventado el juego de damas durante el sitio de Troya, para entretener a las infelices damas encerradas en la ciudad.

Las damas y el ajedrez se juegan sobre el mismo tablero de 64 casilleros, sin embargo ambos juegos no se originaron al mismo tiempo. El ajedrez es mucho más antiguo y supuestamente se originó en Oriente. El juego de damas, por el contrario, apareció en Europa, recién en la Edad Media.

Las Damas es un juego que se juega frecuentemente, hoy en día bajo la forma de la variante alemana, de acuerdo a las siguientes reglas que citaremos más adelante.

2- HISTORIA: ORIGEN DE LAS DAMAS

Se han hallado nuevas evidencias de un juego similar del antiguo Egipto en los primeros siglos antes de la era común[1] . Sus orígenes egipcios lo ubican hasta el 1600 AEC.

También hay constancia arqueológica de un tipo de piezas diferenciadas en dos colores que podrían haberse usado para jugar a las damas y que situarían el juego en la antigua Persia. Estas ideas han sido refutadas adecuadamente por el historiador del juego de damas, el holandés Govert Westerveld.

MUSEO DEL JUEGO

Ilustración: 1

La opinión generalizada es que las damas surgieron de jugar en un tablero de ajedrez el juego del alquerque (similar al tres en raya). Tanto las damas como la alquerque tenían doce piezas por jugador. No existe consenso en el lugar de origen, aunque generalmente se sitúa entre España y Francia. Algunos escritores como Harold James Ruthven Murray creen que el origen de la damas data del 1100 de la era común, probablemente del sur de Francia. Al parecer, el juego viajó desde Valencia (España) a Provenza (Francia).

En el 1100 el juego era llamado *ferses*, el nombre que se le daba a la reina en el ajedrez en esos tiempos. Indicar que las piezas en las damas se mueven como lo hacía la reina en el ajedrez de la época. El nuevo movimiento que introdujo este juego fue la habilidad de saltar sobre las piezas del contrario y capturarlas. En ese momento el juego paso a ser conocido como *fierges*. Estas teorías han sido refutadas por Govert Westerveld y José Antonio Garzón Roger que consideran ser el juego de damas un invento español en el año 1495 por el judeoconverso Francesch Vicent de Valencia.

MUSEO DEL JUEGO

En el Museo Británico hay depositado un manuscrito escrito por un filólogo árabe valenciano, Ibn Dihya (1149-1235), que denomina a este juego *farisia*. Ese nombre hace referencia a la pieza llamada alferza (antepasado de la reina del ajedrez), que en esa época se llamaba *xatranj* (del sánscrito *chatur anga*).

En la *Crónica* de Philip Mouskat (1243) existe una referencia al uso de reyes en el juego, sugiriendo la habilidad de poder promocionar piezas como se hace actualmente.

Se cree que las piezas actuales proceden del juego de tablas (de la familia del *backgammon*), aunque no existen certeza. En la literatura catalana medieval se las denominaba «marro de punta» (donde «marro» casi equivaldría al juego de tablero y «de punta» insinuaría el movimiento en diagonal).

La primera referencia escrita con su nombre actual aparece al *Libre de deablerie* de Éloi de Amerval (1508). El primer libro acerca de este juego fue publicado en Valencia en el año 1547 por Antonio de Torquemada con el título *El ingenio, ò juego de marro, de punta, ò damas*. Según Govert Westerveldy José Antonio Garzón Rogerel libro de Antonio de Torquemada nunca existió y debería tratarse del libro de Juan de Timoneda (1547).

Aunque se piensa que en el original «fierges» ya existía la regla que obligaba a capturar si se podía, no existe ninguna evidencia de que está regla existiese en las Damas. Sin embargo esta regla fue introducida de nuevo en el juego en el 1535 en Francia. El juego moderno incluye esta regla.

MUSEO DEL JUEGO

Ilustración: 4

Hay una cierta polémica entre los estudiosos del ajedrez y las damas sobre quien legó el nombre a quien, si la pieza del ajedrez a las damas o viceversa. Hay opiniones que sugieren que la denominación «damas» proviene del germánico *damm*, que significaría 'muro de contención, represa', y haría referencia a la última fila del tablero, donde se coronan las piezas. En el siglo XVIII nacieron las denominadas damas internacionales, que se jugaba en un tablero de 10 × 10, entonces llamadas «polacas». El apelativo «polaco» hacia referencia a su carácter exótico, igual que pasara en el siglo XX con las damas chinas.

Ilustración: 5

Ilustración: 6

MUSEO DEL JUEGO

3. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

Número de jugadores: dos

Tiempo de juego: entre 10 y 30 minutos

Elementos: un tablero de 64 casillas alternando el color blanco y el negro, y 24 fichas, 12 de color blanco y 12 de color negro. Las fichas sólo se mueven por las zonas oscuras

Dificultad: se puede jugar a partir de los 6 años

Ilustración: 7

4.- REGLAS DEL JUEGO:

EL OBJETIVO:

El objetivo del juego es capturar todas las fichas del oponente o

MUSEO DEL JUEGO

inmovilizarlas de manera que no puedan moverse sin ser capturadas. Al mismo tiempo hay que intentar llevar las fichas al lado opuesto del tablero para conseguir que sean "coronadas" damas.

La estrategia general dice que "cuanto más rápido se capturan las fichas del contrario sin perder las propias, más pronto se gana". Ésta es la regla de oro de las damas, pero obviamente, no es tan fácil decirlo como hacerlo.

REGLAS TRADICIONALES

Ilustración 8.

Tablero de ajedrez sin piezas con nombres de sus filas y columnas.

Las damas son jugadas por dos personas en un tablero de 8 × 8 celdas. La casilla a la derecha de cada jugador es blanca o negra dependiendo del estilo de damas disputado.

Cada jugador dispone de 12 piezas de un mismo color (el uno rojas, el otro negras) que al principio de la partida se encuentran en las casillas negras de las tres filas más próximas a él.

Se juega por turnos alternos. Empieza a jugar quien tiene las rojas (claras). En su turno cada jugador mueve una pieza propia.

Las piezas se mueven (cuando no comen) una posición adelante (nunca hacia atrás) en diagonal a la derecha o a la izquierda, a una posición adyacente vacía.

MUSEO DEL JUEGO

COMER:

Para comer una pieza contraria debe estar justo delante de una de tus piezas. Se realiza siempre en dirección de ataque y en diagonal saltando sobre la pieza que queremos «comer», y cayendo en la casilla inmediatamente detrás de ella siguiendo la dirección del movimiento de nuestra pieza. Este movimiento se puede realizar siempre y cuando la casilla final esté libre (no se puede comer hacia atrás).

Las capturas se pueden encadenar. Esto es, si saltamos una pieza y desde esa posición podemos saltar una y otra, lo hacemos. Si podemos, estamos obligados a comer (todas las piezas posibles). Delante de varias opciones, estamos obligados a comer el máximo de piezas posibles. Delante de varias opciones en que comemos la misma cantidad de piezas, tenemos que elegir el movimiento en que comemos el máximo de reinas.

LA REINA:

Cuando una pieza acaba un movimiento en alguna casilla de la última renglera, se convierte en reina. Esto se suele indicar poniendo otra pieza encima (normalmente, las piezas de jugar a damas son planas).

Las reinas se mueven siguiendo las diagonales. Cuando la reina come otra pieza esta cae inmediatamente en la casilla siguiente que el jugador pueda acceder. La reina o dama puede comer mas de dos piezas seguidas si se puede, por ejemplo si tiene una delante ella puede comérsela, pero si tiene dos cuadros fichas delante de ella,

MUSEO DEL JUEGO

también se las puede comer.

FINAL DE LA PARTIDA:

Pierde quien se queda sin piezas sobre el tablero.

Si cuando llega el turno de un jugador no puede mover, puesto que todas las piezas que le restan en juego están bloqueadas, ante esto se distinguen dos reglas dependiendo el estilo practicado: 1. Pierde a quien le corresponde el próximo movimiento; ó 2. Gana quien más piezas tenga, a igual número de piezas gana quién más reinas tenga, y si en esto también se empata la partida termina en tablas.

La partida también puede terminar en tablas si ambos jugadores quedan con un número igual y muy reducido de piezas, tal que por muchos movimientos que se hagan no se resolvería la partida. La reina siempre tiene prioridad para comer antes que cualquiera otra ficha.

5.-RESOLUCIÓN MATEMÁTICA DEL JUEGO

En julio de 2007 se encontró la resolución matemática para el juego de damas, siendo su resultado el de tablas. Es decir, si ambos contrincantes juegan siempre la partida perfecta en base al análisis completo y perfecto, las tablas están garantizadas.

Chinook es el nombre del software creado por Jonathan Schaeffer que primero jugó a las damas a nivel de torneo, llegando a ganar al campeón del mundo humano de la época: Don Lafferty, y que finalmente resolvió el desarrollo de la partida hacia el empate

MUSEO DEL JUEGO

ineludiblemente.

Se trataba en este caso del juego de damas de 12×12 fichas. Chinook nunca se usó para el juego de damas internacional de 20×20 fichas que es un juego tan difícil como el ajedrez.

6.- CÓMO SE JUEGA:

ESTRATEGIAS DURANTE LA PARTIDA

Las damas, a pesar de no ser un juego excesivamente complejo, requiere de mucha práctica y capacidad mental para llegar a dominarlo por completo. A continuación se detallan una serie de reglas generales que ayudarán a los principiantes a defenderse ante rivales más experimentados.

INICIO DE PARTIDA

En general, realizar el movimiento de apertura no otorga una ventaja sobre el otro jugador, aunque ello no significa que los primeros desplazamientos de fichas no sean importantes para el juego posterior. La fase inicial se caracteriza por la captura ficha-ficha y el juego está alternativamente en manos de uno y de otro. Hay una serie de consejos a seguir:

- Es preferible guardar las propias damas y moverse hacia el centro del tablero, que es donde tienen mayor movilidad.

- Desplazar de inmediato las fichas hacia los extremos del tablero las limita, ya que desde allí sólo podrán moverse en una dirección.

MUSEO DEL JUEGO

- Mejor que adoptar criterios de posicionamiento es bloquear el avance del oponente y atraerlo hacia pequeñas trampas.

- No hay que descuidar la última fila propia; si una ficha adversaria llega hasta ella, será coronada reina. Para evitarlo es preferible mantener ocupadas sus casillas por las propias fichas el mayor tiempo posible. Este "puente" bloquea el avance enemigo.

Ilustración: 9

DESARROLLO DEL JUEGO

A mitad de la partida hay que plantearse el avance del propio ejército, con la previsión de que el enemigo intentará realizar lo mismo con el suyo. Antes de sumergirse en esta segunda fase es bueno tomarse un momento para analizar la situación del tablero y tratar de descubrir el plan de ataque del enemigo. En esta etapa es el momento de luchar por la coronación de las damas.

Uno debe aprender a conocer las trampas (las propias y las del contrario) intentando avanzar tiradas mentalmente. Es preciso planear con tiempo para, por ejemplo, forzar al oponente a caer en

MUSEO DEL JUEGO

una casilla en la que será devorado por el jugador con un ataque de captura múltiple. Un intercambio en el que el jugador se lleva más piezas que el antagonista se llama, en inglés, "shot".

Es muy importante mantener tantas fichas como el adversario sobre el tablero. La falta de una sola ficha puede convertirse en una desventaja infranqueable. Conforme las fichas van menguando es preferible conservarlas concentradas y no dispersas.

FINAL DE LA PARTIDA

El final de partida acostumbra a implicar pocas fichas sobre el tablero. Es aquí cuando el jugador debe discernir quién posee el juego siguiendo los consejos mencionados anteriormente.

Ilustración: 10

MUSEO DEL JUEGO

JUGADAS Y MOVIMIENTOS

JERARQUÍA DE LAS CASILLAS

Si analizamos detenidamente el tablero y la posición de las fichas, podemos observar que las casillas centrales parecen mejores que las que están en los bordes. Desde las casillas centrales podemos llegar en pocos movimientos a cualquier punto del tablero, mientras que si tenemos que atravesar el tablero de un lado a otro vamos a necesitar un mayor número de movimientos.

Además del número de movimientos, desde las casillas centrales tenemos un mayor alcance, dado que al tiempo que defendemos nuestro flanco, llegada la oportunidad podemos lanzar un ataque más eficaz. Esto no significa que debamos mover todas nuestras piezas a las casillas centrales, sólo las necesarias para garantizar el control.

Tendremos el control cuando nuestro rival sea incapaz de colocar sus piezas en las casillas centrales, y se vea obligado a ocupar las casillas menos favorables.

POSESIÓN DEL JUEGO

No significa que el jugador tiene el turno, sino que su posición en el tablero está en clara ventaja sobre la del adversario. Dicho de otra manera, usando una buena estrategia tiene la partida ganada, además el desarrollo de la partida le asegura la última tirada.

Para saber quién tiene el juego en sus manos es preciso realizar un

MUSEO DEL JUEGO

cálculo mental:

Si sólo quedan dos fichas, una propia y la del adversario, el jugador debe contar las casillas existentes entre la ficha propia y la contraria. Si el número es impar, el jugador tiene la batuta. En este caso debe intentar acercarse al contrario para bloquear su avance y buscar la ocasión para saltar sobre él. Si el número es par, tiene el juego el adversario. Entonces, la única esperanza es refugiarse en una doble esquina (que se corresponde con la que posee la casilla blanca en la parte inferior derecha de cada jugador) y permanecer allí hasta que el juego se dirima en empate.

Cuando hay más de dos fichas en juego. Es preciso contar todas las fichas (de ambos colores) que están situadas en las columnas (no filas ni diagonales) del tablero que poseen una casilla blanca al final. Si el número resultante es impar y toca jugar al "blanco", él tiene el juego; si el número es par, es el "negro" quien tiene todas las posibilidades de ganar.

7.- VARIANTES DE LAS DAMAS:

Hay muchas variantes locales de las damas.

Ilustración: 11

MUSEO DEL JUEGO

CHECKERS / DAMAS INGLESAS / DAMAS ANGLOAMERICANAS

Las damas inglesas (o estadounidenses) se diferencian en:

- Las damas (llamadas *kings* o 'reyes') se mueven como una pieza normal, y también hacia atrás.
- Ante dos opciones de captura, no hace falta elegir la que captura más piezas, ni de más rango. Esto sí, si empezamos una captura y se puede continuar, lo tenemos que hacer.
- Es obligatorio capturar. No existe el «soplido» (si se realiza un movimiento en vez de comer, no se retira una de las fichas que se puedan comer).
- Si un jugador no puede mover, ha perdido.
- Empiezan las negras.
- A nivel más anecdótico, las piezas suelen ser rojas y negras.

Ilustración: 12

DAMAS ESPAÑOLAS

Las diferencias son:

- Con el tablero en la misma posición, las piezas van en las casillas blancas.

MUSEO DEL JUEGO

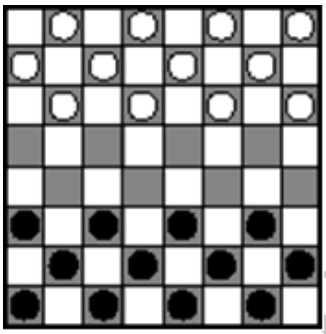
- Si un jugador no puede mover, ha perdido.
- A nivel oficial, no se sopla (si se realiza un movimiento en vez de comer, no se retira una de las fichas que se puedan comer).solo alphaomega usa este sistema de soplo porque obedece las órdenes de su programa
- 

Ilustración: 13

DAMAS ITALIANAS

Las diferencias son:

- Con el tablero puesto de la misma manera, las piezas van en las casillas blancas.
- La captura es obligatoria; no se sopla (si se realiza un movimiento en vez de comer, no se retira una de las fichas que puedan comer).
- Si un jugador no se puede mover, ha perdido.
- Las piezas normales no pueden capturar damas.
- Cuando hay múltiples posibilidades de capturas, hace falta elegir:
    - Aquella con la que se captura más piezas.
    - En caso de igualdad, antes hay que capturar con una

MUSEO DEL JUEGO

dama que con una pieza normal.

- En caso de igualdad, la que captura más damas.
- En caso de igualdad, la que captura antes una dama.
- La dama tiene siempre tiene la prioridad.

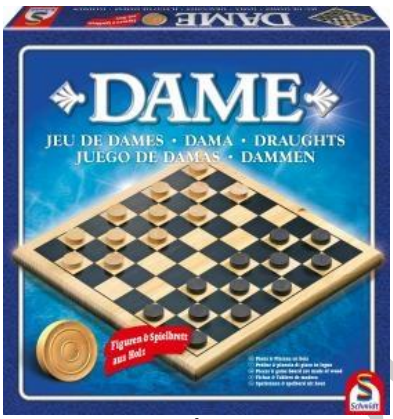


Ilustración: 14

DAMAS INTERNACIONALES

Las «damas internacionales» (o «damas polacas» pese a que no son de Polonia: era una manera de decir 'exóticas o diferentes') nacieron en el siglo XVII en los Países Bajos pero fueron realmente internacionalizadas desde Francia a partir del siglo XVIII.

Son las damas más jugadas en general y de las que se hacen torneos internacionales.

Las diferencias son:

- Se juegan en un tablero de diez por diez casillas con veinte piezas por jugador.
- Las piezas comunes se mueven siempre en diagonal y hacia delante y sólo una casilla, pero pueden capturar tanto hacia

MUSEO DEL JUEGO

adelante como hacia atrás. Las Reinas (o Damas), tanto para desplazarse como para realizar capturas, avanzan el número de casillas que deseen tanto hacia delante como hacia atrás, siempre en diagonal.

- Para coronar una dama hace falta haberse movido a la última fila. Si en medio de una captura se llega a la última fila, y se puede seguir capturando hacia atrás, se tiene que hacer y no se corona.
- Quién no puede mover, pierde.
- Hay preferencia para la captura con más piezas, pero ante el mismo número de piezas es igual si son normales o damas.
- Como dato anecdótico, normalmente los colores del tablero son blanco y verde.
- En las damas internacionales si se toca una pieza y se puede jugar, tiene que ser jugada, es lo que se llama en inglés: *Touch play*, igual que la regla del ajedrez de "pieza tocada, pieza jugada".

Existe una variante jugada con 15 fichas para cada jugador.

DAMAS CANADIENSES

Las damas canadienses se juegan, como es lógico, en Canadá pero también en varios países del Caribe, como Antigua y Barbuda y la República Dominicana.

En la República Dominicana las reglas son las siguientes:

- Se come obligatorio la mayor cantidad de piezas, es decir, si un

MUSEO DEL JUEGO

jugador come 2 ó 3, se debe comer las 3.

- Si la opción de comer es una DAMA y 2 piezas, se debe comer las 2 piezas (la DAMA tiene valor de 1.5).
- Si el jugador contrario no tiene jugadas disponibles pierde automáticamente.(R.D)
- Cuando un jugador llega a Dama y queda comiendo no debe comer, el turno le sigue al otro.
- Se come hacia adelante y hacia atrás y la DAMA come sin importar a la distancia en que se encuentre las piezas que sea.

Las reglas son iguales a las de las damas internacionales, pero jugadas en un tablero de doce por doce casillas con treinta piezas por jugador.

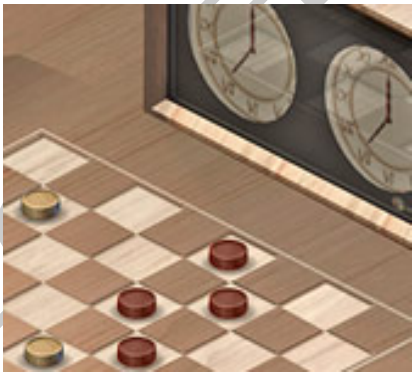


Ilustración: 15

DAMAS BRASILEÑAS

Las damas brasileñas son iguales que las damas internacionales pero jugadas en un tablero de ocho por ocho con doce piezas.

MUSEO DEL JUEGO

Ilustración: 16

POO-CHECKERS

Las *pool checkers* se juegan en el sur de los EE. UU. Son iguales a las damas brasileñas con la diferencia de que:

- Empiezan las negras.
- Ante varias opciones de captura no es necesario realizar «la que captura el mayor número de piezas».

Ilustración: 17

DAMAS RUSAS / SHASHKI

Las damas rusas son iguales que las *pool checkers* con la diferencia que si en medio de una captura se llega a la última fila se corona y se

MUSEO DEL JUEGO

sigue la captura como dama y que empiezan las blancas. Se juega en partes de la antigua Unión Soviética y en Israel.

PODDAVKI

Variante de las damas rusas en la cual, utilizando las mismas reglas, el objetivo se invierte: vence quien consigue quedarse sin piezas o tener bloqueadas las que tiene.Generalmente estas versiones pierde/gana son practicadas en casi todos los juegos de damas, pero no se consideran más que un simple divertimento. Sin embargo en Rusia esta variante no solo tiene su propia denominación, sino que goza de prestigio y se celebran campeonatos del mismo modo que con la variante Shashki.

DAMAS TURCAS

Las «damas turcas», de nombre original «dama» se juegan en las mismas zonas que las damas rusas y en Turquía. Son las más diferentes de todas las variantes.

El tablero es de ocho por ocho casillas. Cada jugador tiene dieciséis piezas, que están colocadas, al principio, en la segunda y la tercera fila más próximas a cada uno.

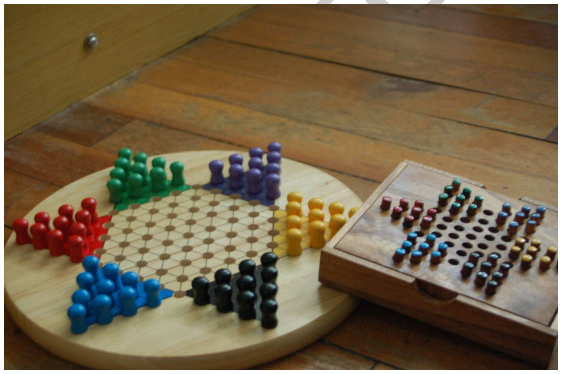
- Las piezas mueven ortogonalmente, una posición adelante o a los lados, no atrás.
- Se captura saltando, también a los lados o adelante.
- Se encadenan las capturas. Tal y como se van capturando, se retiran las piezas capturadas.
- Cuando una pieza llega a la última fila se corona reina.

MUSEO DEL JUEGO

- Las reinas mueven cualquier número de posiciones vacías adelante, atrás o a los lados.
- Las reinas capturan igual que las piezas normales, pero pueden capturar piezas separadas de ellas por una línea de casillas vacías e ir a parar a cualquier casilla de última de la pieza capturada, siguiendo una línea de casillas vacías.
- Capturar es obligatorio. Hace falta capturar el máximo número de piezas.
- Gana quienes captura todas las piezas del contrario, lo inmoviliza o lo deja con una sola pieza contra, como mínimo, una reina.

DAMAS CHINAS

Esta es una variante peculiar de las damas, se juega entre 2, 4 ó 6 jugadores, cada uno con un color diferente. El tablero también es cuadriculado (en el caso de jugar 6 jugadores el tablero es hexagonal) pero con muchas más casillas.



Cada jugador comienza la partida con sus piezas en la región de uno de los vértices del tablero y su objetivo es trasladar todas sus piezas a la región del vértice opuesto.

Ilustración: 18

El movimiento de las piezas es el siguiente: en cada turno el

MUSEO DEL JUEGO

jugador mueve una sola pieza, bien desplazando la pieza hacia una casilla adyacente vacía, o bien saltando sobre otras piezas, bien sean suyas o de otro jugador. El salto se podrá realizar siempre que la casilla final a donde va la pieza esté vacía, y al igual que las damas convencionales se pueden realizar múltiples saltos. En este juego no se comen piezas, simplemente se mueven saltando unas sobre otras, es interesante realizar movimientos de varios saltos, pues así las piezas llegan antes al vértice opuesto. Gana el jugador que coloca todas sus piezas en la región del vértice opuesto antes que nadie.

NOTA: un jugador no puede introducir ninguna pieza en la región opuesta hasta no haber sacado todas sus piezas de su propia región.

8.-CONCLUSIÓN:

Resulta que juegos que vemos desde pequeños y que no les damos importancia tienen una historia y surgen en un momento clave de sociedad entre un grupo determinado de clases.

El juego de Damas se mantiene entre nosotros gracias a que se ha seguido jugando y se ha transmitido de generación en generación a lo largo de muchos años.

Aunque puede ser un juego de inteligencia, no deja de ser divertido y se puede practicar por edades tempranas, desde los 6 años.

Conocer la cantidad de juegos existentes como éste y mantener su práctica es una forma de variar nuestros juegos y pasarlo bien de forma diferente a lo que estamos acostumbrados.

MUSEO DEL JUEGO

9. BIBLIOGRAFÍA

- http://es.wikipedia.org/wiki/Damas
- http://orbita.starmedia.com/~martinscheuchpool/homo_ludens/damas.htm
- http://www.anunciata.org.es/tiempo_libre/juegos.htm
- http://www.mediometro.com/juego-de-damas.html
- http://www.flyordie.com/juegos/damas.html
- http://www.damasweb.com/
- http://www.ludoteka.com/damas.html

INDICE ILUSTRACIONES:

- Ilustración: 1. http://www.google.es/images?hl=es&q=las%20damas%20el%20juego&um=1&ie=UTF-8&source=og&sa=N&tab=wi&biw=1419&bih=676
- Ilustración 2. http://www.google.es/images?hl=es&q=las%20damas%20el%20juego&um=1&ie=UTF-8&source=og&sa=N&tab=wi&biw=1419&bih=676
- Ilustración 3. http://www.google.es/images?hl=es&q=las%20damas%20el%20juego&um=1&ie=UTF-8&source=og&sa=N&tab=wi&biw=1419&bih=676
- Ilustración 4. http://www.google.es/images?hl=es&q=las%20damas%20el%20juego&um=1&ie=UTF-8&source=og&sa=N&tab=wi&biw=1419&bih=676
- Ilustración 5. http://www.google.es/images?hl=es&q=las%20damas%20el%20juego&um=1&ie=UTF-8&source=og&sa=N&tab=wi&biw=1419&bih=676
- Ilustración 6. http://www.google.es/images?hl=es&q=las%20damas%20el%20juego&um=1&ie=UTF-8&source=og&sa=N&tab=wi&biw=1419&bih=676

MUSEO DEL JUEGO

- Ilustración 7. http://www.google.es/images?hl=es&q=las%20damas%20el%20juego&um=1&ie=UTF-8&source=og&sa=N&tab=wi&biw=1419&bih=676
- Ilustración 8. http://www.google.es/images?hl=es&q=las%20damas%20el%20juego&um=1&ie=UTF-8&source=og&sa=N&tab=wi&biw=1419&bih=676
- Ilustración 9. http://www.google.es/images?hl=es&q=las%20damas%20el%20juego&um=1&ie=UTF-8&source=og&sa=N&tab=wi&biw=1419&bih=676
- Ilustración 10. http://www.google.es/images?hl=es&q=las%20damas%20el%20juego&um=1&ie=UTF-8&source=og&sa=N&tab=wi&biw=1419&bih=676
- Ilustración 11. http://www.google.es/images?hl=es&q=las%20damas%20el%20juego&um=1&ie=UTF-8&source=og&sa=N&tab=wi&biw=1419&bih=676
- Ilustración 12. http://www.google.es/images?hl=es&q=las%20damas%20el%20juego&um=1&ie=UTF-8&source=og&sa=N&tab=wi&biw=1419&bih=676
- Ilustración 13. http://www.google.es/images?hl=es&q=las%20damas%20el%20juego&um=1&ie=UTF-8&source=og&sa=N&tab=wi&biw=1419&bih=676
- Ilustración 14. http://www.google.es/images?hl=es&q=las%20damas%20el%20juego&um=1&ie=UTF-8&source=og&sa=N&tab=wi&biw=1419&bih=676
- Ilustración 15. http://www.google.es/images?hl=es&q=las%20damas%20el%20juego&um=1&ie=UTF-8&source=og&sa=N&tab=wi&biw=1419&bih=676
- Ilustración 16. http://www.google.es/images?hl=es&q=las%20damas%20el%20juego&um=1&ie=UTF-8&source=og&sa=N&tab=wi&biw=1419&bih=676
- Ilustración 17. http://www.google.es/images?hl=es&q=las%20damas%20el%20juego&um=1&ie=UTF-8&source=og&sa=N&tab=wi&biw=1419&bih=676
- Ilustración 18. http://www.google.es/images?hl=es&q=las%20damas%20el%20juego&um=1&ie=UTF-8&source=og&sa=N&tab=wi&biw=1419&bih=676

MUSEO DEL JUEGO