



DÁMA

Hra pre 2 hráčov, každý má 12 kameňov.

Cieľom hry je vyradiť protihráčove kamene z hry alebo protihráča zablokovať tak, aby ich už nemohol posúvať.

Pripravte 12 bielych (žlté kvietky) a 12 čiernych (hnedé pne) herných kameňov a herný plán podľa diagramu 1. Dohovorom či losom určte hráča, ktorý bude hrať za žltých (kvietky).

Hru začína hráč so žltými kameňmi. Hráč vo svojom ťahu musí posunúť jeden svoj kameň dopredu v *diagonálnom smere* (diagram 2).

Skákanie

Ak vám v ceste stojí súperov kameň, preskočte ho. *Skákanie je povinné*. V prípade, že to neurobíte, prichádzate o svoj kameň, ktorý mohol skákať. Skok musíte zakončiť *hneď* na poli za preskakovaným kameňom. Preskočiť je možné i viac kameňov naraz. Potom odstráňte preskočené kamene z hry (diagram 3).

Dáma

Ak kameň niektorého hráča skončí svoj pohyb na opačnej strane šachovnice pri jej okraji, mení sa na tzv. *dámu*. Dáma sa môže posúvať *dopredu i dozadu* v diagonálnom smere o *ľubovoľný počet polí*. Dámu utvoríte tak, že položíte dva kamene rovnakej farby na seba. Dáma má v *skákaní prednosť* pred kameňom (diagram 4).

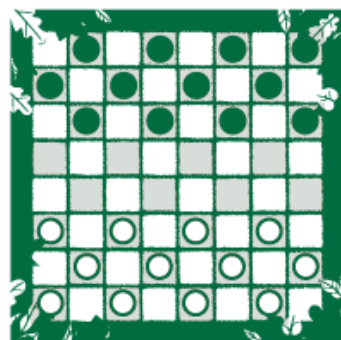
Koniec hry

Hra končí vo chvíli, keď jeden z hráčov nemá žiadne kamene alebo už nemôže pohnúť žiadnym svojím kameňom. Víťazí hráč, ktorý súpera *zablokoval* alebo *vyradil* všetky jeho kamene (diagram 5).

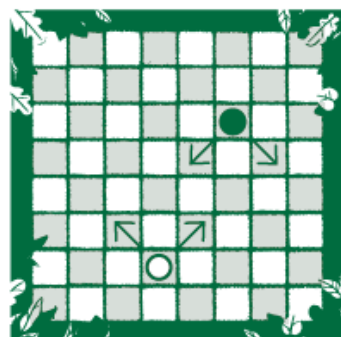
V pozíciách, keď žiadna strana už nemá šancu na výhru, napríklad keď proti sebe stoja už len dve dámy, sa hráči zvyčajne dohodnú na remíze.

Remíza nastáva tiež v situácii, keď sa pätnásť ťahov po sebe nehralo kameňom alebo neskákalo.

Hra končí remízou aj vtedy, keď sa rovnaká pozícia vyskytne trikrát za sebou.



D1. Základné postavenie

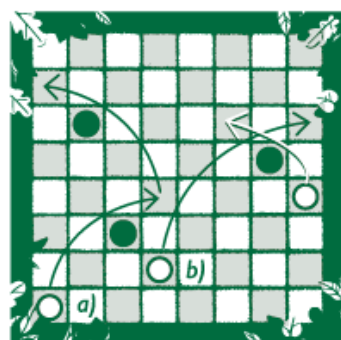


D2. Ťahy kameňov



D3. Skákanie

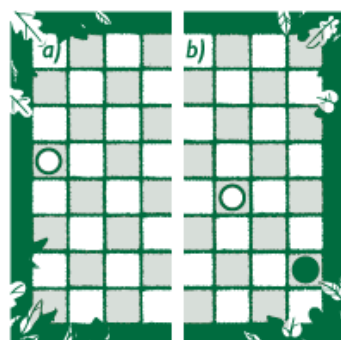
Ak sú medzi preskakovanými kameňmi medzery, skákajúci kameň smie preskočiť viac kameňov naraz



D4. Dáma

a) Príklad skoku

b) Prednosť v skákaní pred kameňom



D5. Koniec hry

a) Čierny prišiel o všetky kamene
b) Zablokovaný čierny kameň nemá možnosť ťahu