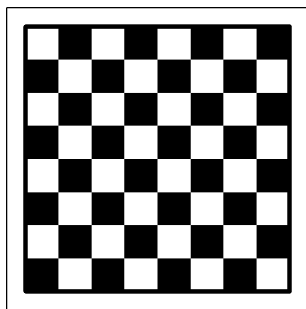


# Česká dáma



**Počet hráčů:** 2

**Délka hry:** 20–40 minut

**Hrací potřeby:** klasická šachovnice

8 černých a 8 bílých kamenů

**Cíl hry:** Zajmout soupeři všechny kameny.

**Výchozí pozice:** Bílé kameny leží na tmavých polích v prvních dvou řadách šachovnice, černé pak na tmavých polích posledních dvou řad.

**Pravidla:**

## 1. Zahájení hry

Hru začíná černý hráč. Dále se hráči pravidelně střídají.

## 2. Pohyb kamenů

Během tahu smí hráč posunout svůj kámen šikmo vpřed na sousední volné pole. Kameny obou hráčů se pohybují jen po tmavých polích.

## 3. Skákání

**3.1** Leží-li na sousedním poli ve směru pohybu soupeřův kámen a další pole je za ním volné, musí hráč soupeřův kámen přeskočit a ihned odstranit z desky.

**3.2** Provede-li hráč skok a může-li stejným kamenem provést ještě další skok, musí jej provést.

**3.3** Může-li hráč provést skok různými kameny, záleží na něm, jaký kámen si ke skoku vybere.

**3.4** Může-li hráč provést několik různých skoků (i vícenásobných), může si vybrat, který provede, ale pak jej musí provést v plné délce. Může dát přednost skoku kratšímu před jiným delším skokem.

**3.5** Zapomene-li hráč skákat a místo skoku provede posun kamene nebo nedokončí-li vícenásobný skok, smí soupeř v následujícím tahu poukázat

na opomenutí a daný kámen odstranit z desky. Bylo-li možné skákat více kameny, smí soupeř odebrat jen jeden kámen, a to podle svého uvážení.

#### **4. Povyšování na dámu**

**4.1** Dosáhne-li kámen poslední řady, je povýšen na dámu. Dáma se od ostatních kamenů liší tím, že ji tvoří dva kameny stejné barvy položené na sebe.

**4.2** Dáma se smí pohybovat úhlopříčně po tmavých polích na libovolnou vzdálenost vpřed i vzad, pokud jí v cestě nebrání hráčův kámen nebo skupina soupeřových kamenů.

**4.3** Dáma je povinna přeskakovat soupeřovy kameny stejně jako běžný kámen. Přeskakovaný kámen nemusí ležet na sousedním poli, stačí, aby ležel na stejné úhlopříčce jako dáma, mezi ním a dámou neležel žádný jiný kámen a další pole za ním bylo volné. Je-li za přeskočeným kamenem více volných polí, může si dáma vybrat, na které dopadne.

**4.4** Dáma je povinna pokračovat ve vícenásobných přeskočích stejně jako běžný kámen. Mohl-li hráč po přeskočení posledního kamene pokračovat z některého volného pole za přeskočeným kamenem v skoku přes další soupeřův kámen a neučinil tak, má soupeř právo odstranit dámu v následujícím tahu z desky.

**4.5** Skákání dámou má přednost. Opomine-li hráč skákat dámou a místo toho skákal obyčejným kamenem nebo neskákal vůbec, může jej soupeř v následujícím tahu potrestat odebráním dámy.

#### **5. Závěr hry**

**5.1** Přejde-li hráč o všechny své kameny, nebo má-li všechny kameny na desce blokovány tak, že nemůže táhnout, prohrává.

**5.2** Jestliže žádný z hráčů nemůže přeskočit jakýkoliv soupeřův kámen, může hra po dohodě skončit i remízou.

#### **6. Další varianty**

**6.1** Někdy se hraje dáma se stejnými pravidly, liší se jen tím, že na začátku hry mají oba hráči po 12 kamenech, které leží na třech krajních řadách desky.

**6.2** V jiné variantě může hráč namísto odstranění kamene, kterým zapomněl skákat, trvat na vrácení tahu a provedení skoku.

#### **7. Žravá dáma**

Pravidla jsou stejná jako v předchozím případě, jen se liší cíl hry. Zde vítězí ten hráč, kterému na desce nezbyde ani jeden kámen. Pochopitelně při opomenutí skoku je možné trvat na vrácení tahu a provedení skoku, jak je popsáno v předchozí variantě.