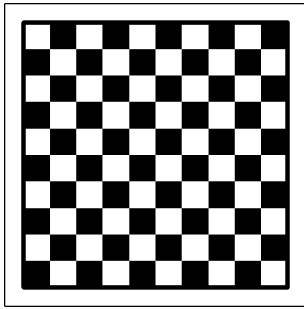


Mezinárodní dáma



Počet hráčů: 2

Délka hry: 20–40 minut

Hrací potřeby: šachovnice o rozměrech 10 * 10 polí
20 černých a 20 bílých kamenů

Cíl hry: Zajmout soupeři všechny kameny.

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

Pravidla:

1. Zahájení hry

Hru zahajuje bílý hráč. Dále se hráči pravidelně střídají. Tahy jsou povinné.

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 soupeřův kámen a další pole je za ním volné, musí hráč soupeřův kámen přeskočit. Lze skákat i směrem zpět.

3.2 Provede-li hráč skok a může-li stejným kamenem provést ještě další skok, musí jej provést. Vícenásobné skoky se provádějí tak, že hráč naznačí, kudy hodlá skákat a teprve po ukončení skoku se přeskočené kameny odstraní z desky. Během skoku je možné jeden kámen přeskočit jen jednou.

3.3 Může-li hráč provést skok různými kameny, záleží na něm, který kámen si ke skoku vybere, musí však provést takový skok, jímž soupeři sebere co nejvíce kamenů.

3.4 Zapomene-li hráč skákat a namísto skoku provede posun kamene, nedokončí-li vícenásobný skok nebo neprovede-li nejdelší možný skok, smí soupeř trvat na vrácení tahu a provedení resp. dokončení skoku.

4. Povyšování na dámu

4.1 Dostane-li se kámen až do 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 Dosáhl-li kámen poslední řady skokem a pak pokračoval dále a na poslední řadě skok neukončil, dámou se nestává!

4.3 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.

4.4 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.

4.5 Pro rozhodování mezi různými skoky dámou platí pravidla 3.2 3.3 3.4 stejně, jako kdyby dáma byla obyčejný kámen.

4.6 Neplatí pravidlo, že skákání dámou má přednost před skákání obyčejnými kameny.

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 Hra může skončit remízou, vyskytne-li se na desce třikrát stejná situace nebo nedošlo-li během posledních 15 tahů k přeskočení kamene.