DÁMA

Vybavenie: herný plán - šachovnica 8x 8 políčok, 12 svetlých, 12 čiernych hracích kameňov.

Hra je určená pre 2 hráčov. Každý z hráčov umiestni kamene svojej farby /najlepšie farbu vylosovať/ na čierne políčka na prvých dvoch radách svojej strany herného plánu. Hru začína biely. Hrá sa len na čiernych poliach! Kamene sa posúvajú výhradne šikmo do strany o jedno pole. Nemôže sa vstúpiť na pole obsadené vlastným alebo súperovým kameňom. Ak sa nachádza kameň pred súperovým kameňom, za ktorým je voľné políčko, môžete súperov kameň preskočením odstrániť z hracieho plánu. Po tomto ťahu môže kameň skákaním pokračovať, pokiaľ sa po preskočení ocitne opäť pred súperovým kameňom, za ktorým je voľné pole. Pokiaľ nie je voľné pole, musí pokračovať súper. Nemôžu sa preskakovať vlastné kamene. V momente, keď kameň doskáče na poslednú radu protiľahlej strany herného plánu, premení sa na " DÁMU ". Dáma sa od ostatných odlišuje tým, že sa skladá z dvoch kameňov tej istej farby položených na sebe. Dáma sa môže ťahom alebo skokom pohybovať šikmo všetkými smermi, dozadu ako aj dopredu, cez ľubovoľný počet spolu súvisiacich čiernych polí. Môže sa i po preskočení nepriateľského kameňa postaviť na ľubovoľné pole v šikmej rade, v ktorej sa zrovna pohybuje. Ak je dáma po preskočení nepriateľského kotúča na poli, z ktorého je v šikmej rade možnosť preskočiť ďalší i vzdialenejší nepriateľský kameň, pokračuje v skoku a vyraďuje všetky protihráčove kamene, ktoré na tejto " okružnej ceste " preskočí. Keď nevyužije dáma možnosť skoku, môže byť protihráčom vyradená z hry. Dáma môže byť vyradená z hry aj obyčajným kameňom. Cieľom hry je preskočiť všetky súperove kamene, alebo blokovať jeho zostávajúce kamene tak, že nemôže ťahať ani skákať. Ak žiadny hráč nemá dostatok síl, aby splnil uvedený cieľ, hra je ukončená remízou.

MEDZINÁRODNÁ DÁMA – Hru začína biely a po ňom hrá čierny a tak sa stále striedajú. Hráč musí previesť ťah tým kameňom, ktorého sa najskôr dotkol, pokiaľ ťah pravidlá umožňujú. Ten, kto chce postavenie svojich kameňov opraviť, musí na to najskôr súpera upozorniť. Kamene sa pohybujú len po tmavých uhlopriečkach dopredu. Skáče sa vždy, keď je za susedným kameňom voľné miesto a aj obyčajné kamene môžu skákať smerom späť. Preskok má prednosť pred posunom aj keď by to bolo pre hráča nevýhodné. Pokiaľ je možné previesť viac skokov naraz, je to povinnosť. Pokiaľ sa naskytá možnosť skokov viacerých kameňov skáče sa s tým, kde je skokov najviac. Kameň, ktorý dorazí na opačný koniec dosky je povýšený na dámu. Ak sa dostane kameň do poslednej rady preskokom cez súpera a má možnosť previesť preskok späť, musí pokračovať v skoku, a tým sa kameň nepremení na dámu. Dáma sa pohybuje všetkými smermi uhlopriečne na tmavých poliach a pri obyčajnom presune môže prejsť cez akýkoľvek počet polí, ale nesmie zmeniť smer. Dáma musí preskočiť uhlopriečne súperov kameň, pokiaľ nestojí v tej istej rade kameň rovnakej farby ako je dáma. Na počte voľných polí medzi nimi nezáleží, ale musí byť za súperom voľné miesto, kde sa dáma zastaví. Dva súperove kamene tesne za sebou nesmie dáma preskočiť. Pokiaľ je v jednej línii viac kameňov s voľným miestom medzi nimi, tieto kamene môže dáma preskočiť tzv. medzi skokom. Pri viacnásobnom skoku / t.j. hráč naznačí dámou preskoky cez jednotlivé kamene a až potom, keď ťah dokončí, zostane stáť a odoberie preskočené kamene / smie dáma prejsť cez voľné pole niekoľko krát, ale cez obsadené pole súpera len raz. Aj u dámy platí. že musí zvoliť trasu, kde je preskokov najviac a nemá prednosť pri skákaní pred obyčajnými kameňmi. Pri neuskutočnení možného preskoku neprichádza súper o kameň, ale ak je vyzvaný musí skok uskutočniť. Vyhráva ten, kto vezme súperovi jeho posledný kameň. alebo ho dostane do patovej situácie.

ÚTOČIACA DÁMA – Vyhráva hráč, ktorý prvý stratí všetky kamene. Je to v istom zmysle obrátená hra dámy.

DÁMA NAOPAK – Biely rozostaví svojich 12 kameňov v 3 základných líniách. Čierny má len 1 dámu, ktorú umiestni v ľubovoľnom poli v jednej zo svojich 3 línií. Biely ťahá ako prvý a pokúša sa v maximálne 12 ťahoch stratiť všetky svoje kamene. Čierny je povinný v každom ťahu vyhodiť čo možno najviac bielych kameňov, sám však nemôže byť vyhodený.

ROHOVÁ DÁMA – Šachovnicu postavíme tak, aby obaja hráči mali pred sebou čierne políčko. Potrebujete 2 x 9 kameňov. Rozostavte ich na čierne políčka do protiľahlých rohov tak, že budú v 3 radách – v 1. rade 1 kameň, v 2. rade 3 kamene a v 3. rade 5 kameňov. Účelom tejto hry je ťahať kamene smerom k súperovmu rohu a snažiť sa zaujať jeho základnú pozíciu. Pri každom ťahu posúvate vždy len 1 kameň o jedno políčko dopredu alebo nabok na políčko bielej alebo čiernej farby. Ťah späť je zakázaný. Môžete preskakovať súperove kamene, tie však po preskočení ostávajú v hre. Nesmiete preskočiť vlastný kameň. Hráč, ktorý prvý obsadí súperových 9 polí, víťazí.

BLOKÁDA – Ku hre potrebujeme 12 kameňov v 2 farbách. Ukladanie kameňov je také isté ako pri dáme. Kamene ťaháme len po čiernych políčkach, a to vždy len o jedno políčko dopredu alebo dozadu. Nejde tu len o vyhodenie, ale aj o zajatie súperových kameňov. Kamene nepriateľa sa považujú za zajaté dovtedy, kým sú obkľúčené a nemajú kontakt s vlastnými kameňmi. Zajaté kamene si berie nepriateľ. Kto prvý stráca kamene, tak prehráva.

STRÁŽNICI A ZLODEJI - Hráči potrebujú k tejto hre - plán dámy,12 kameňov v 2 farbách. Kamene sa ukladajú ako pri dáme. Kamene sa pohybujú po diagonálach dopredu aj dozadu. Keď je pole za súperovými kameňmi voľné, môžu byť ľubovoľne preskakované sem aj tam. Preskočené kamene sa nevyhadzujú, ale ostávajú na svojom mieste. Úlohou hráča je dostať čo najrýchlejšie kamene na súperovu stranu, alebo ho obkľúčiť tak, aby sa nemohol ďalej pohnúť.

HALMA DÁMA – Podobná hra ako blokáda. Hrá sa s 8 kameňmi pohybujúcimi sa dopredu. Cieľom je opäť čo najrýchlejšie získať všetky súperove kamene.

DIAGONÁLNA PYRAMÍDA – Hrá sa presne podľa pravidiel klasickej dámy. Rozdiel je len v rozostavení kameňov. / Viď obr. /

MYŠI A MAČKY – Znova hrajú 2 hráči, a t o s 3 bielymi a 3 čiernymi kameňmi. Na hracom pláne pre dámu sa rozmiestnia 3 biele kamene – mačky a 3 čierne kamene – myši. Začínajú biele kamene a ťahá sa vždy striedavo o jedno pole. Pokiaľ je to možné, ťahá sa vždy dopredu smerom na nepriateľské pole.. Súperove kamene sa môžu tiež preskakovať, ale len vtedy, keď stojíme priamo pred týmto kameňom a políčko za ním je voľné. Ak nie je možný pohyb dopredu, musí sa ísť dozadu alebo preskakovať. Víťazí ten hráč, ktorý prvý obsadí všetky 3 začiatočné políčka súpera.

VLCI A OVEČKA – Hrá sa s 1 bielym a 4 čiernymi kameňmi. Jeden z hráčov má len jeden biely kameň- ovečku, zatiaľ čo protihráč hrá so 4 čiernymi kameňmi, čo sú vlci. Cieľom vlkov je obkľúčiť ovečku, znemožniť jej pohyb. Hrá sa znova len po čiernych políčkach. Prvý hráč umiestni 4 čierne kamene na 4 ľubovoľné políčka hracieho plánu. Druhý hráč postaví biely kameň na ľubovoľné biele pole a začína. Hráči hrajú striedavo vždy jeden ťah. Ovečka postupuje šikmo dopredu i dozadu, zatiaľ čo čierne kamene – vlci môžu ťahať len dopredu. Ovečka zvíťazí vtedy, ak sa jej podarí prekĺznuť medzerou vo vlčej svorke 4 čiernych kameňov.

POLICAJT A ZLODEJ – Vybavenie : 12 bielych a 12 čiernych kameňov

Kamene sa rozostavia ako u dámy. Postupovať je dovolené šikmo ľubovoľným smerom vždy o jedno pole dopredu i dozadu. Keď sa nachádza za susedným kameňom protivníka voľné pole je možné tento kameň preskočiť. Pritom v jednom ťahu je možné preskočiť i viacej kameňov a je dovolené skákať "cik-cak". Preskočené kamene nie sú vyhodené a zostávajú ďalej v hre ! Cieľom je premiestniť vlastné kamene čo najrýchlejšie na stranu súpera, alebo mu obkľúčením znemožniť ďalší ťah.

MLYN

Pravidlá hry:

Každý hráč obdrží 9 kotúčov rovnakej farby. Hráči striedavo ukladajú po jednom kotúči na políčka (priesečníky alebo na roh čiar). Hlavný cieľ hry je postaviť svoje kotúče tak, že z nich vytvoríme ***„mlyn“*** a ***„vymliet“*** čiže vyradiť súpera ktorýkoľvek kotúč, okrem toho, ktorý je súčasťou vytvoreného mlyna. Mlyn je vytvorený vtedy keď sú vo vodorovnej, alebo zvislej línii tri kotúče vedľa seba.

Len čo sú všetky kotúče umiestnené na hracej ploche, hráči striedavo pohybujú po jednom kotúči na najbližšie voľné miesto (priesečník alebo bod). Pritom sa hráči stále snažia vytvoriť svoj ***„mlyn“*** a ***„vymliet“*** súperove kotúče. Vytvorený mlyn je pre súpera nedotknuteľný!

Mlyny môžu byť otvárané a znova uzavierané, teda hráč môže znova vyhadzovať súperove kotúče.

Ak má nejaký hráč už len posledné tri kotúče, môže „skákať“ (obsadzovať kotúčom ľubovoľné políčko).

Ak stratí ešte jeden kotúč, tak vtedy prehráva, lebo už nemôže vytvoriť mlyn. Ak ostane obidvom hráčom po troch kotúčoch vtedy hra končí remízou. Existuje ešte veľa rôznych úprav a variant tejto známej hry.

Napríklad : ***KRÍŽOVÝ MLÝN***

V tejto variante má každý hráč 6 kotúčov, ktoré sa postavia tak, ako je na obrázku.

Hráči potom striedavo premiestňujú kotúče na susedné políčko. Komu sa ako prvému podarí vytvoriť ***„mlyn“***, vyhráva.

DÁMA

Vybavení: herní plán - šachovnice 8 x 8 polí, 12 světlých a 12 černých hracích kamenů. Hra je určena pro 2 hráče. Každý z hráčů umístí kameny své barvy (nejlépe barvu vylosovat) na černá pole na prvních třech řadách své strany herního plánu. Hru zahajuje bílý. Kameny se posunují výhradně po černých polích šikmo do stran o jedno pole. Nelze vstoupit na pole obsazené vlastním nebo soupeřovým kamenem. Nachází-li se kámen před soupeřovým kamenem, za kterým je volné políčko, smíte soupeřův kámen přeskočením zajmout a odstranit z desky. Po tomto tahu může kámen ve skákání pokračovat, pokud se po přeskočení ocitne opět před soupeřovým kamenem, za nímž je volné políčko. Pokud volné políčko není, musí pokračovat soupeř. Nelze přeskakovat vlastní kameny. Ve chvíli, kdy kámen doskáče na poslední řadu protější strany herního plánu, promění se v „dámu“. Dáma se od ostatních odlišuje tím, že se skládá ze dvou kamenů stejné barvy na sobě (použijeme již vyřazený kámen). Dáma je zvýhodněna tím, že se může pohybovat i skákat všemi směry (dopředu i dozadu po tmavých polích) o libovolný počet políček a zajímat soupeřovy kameny. Po přeskoku zajímaného kamene se může zastavit na kterémkoliv dalším volném políčku. Skákání je povinné. Jestliže hráč opomine možnost skočit a protihráč ho na to upozorní, může mu protihráč odstranit ze hry kámen (nebo dámu), kterou se provinil. Vítězem se stává ten hráč, který zajal všechny soupeřovy kameny nebo který zablokuje všechny soupeřovy kameny tak , že mu znemožní další tahy.

Některé další známé varianty hry:

MEZINÁRODNÍ DÁMA Začínající hráč musí provést tah kamenem, kterého se nejdříve dotkl, pokud tah pravidla umožňují. Ten, kdo chce postavení svých kamenů opravit, musí na to předem soupeře upozornit. Kameny se pohybují pouze po tmavých úhlopříčkách o jedno pole vpřed. Skáče se vždy, když je za sousedním kamenem volné místo a obyčejné kameny mohou skákat směrem zpět. Přeskok má přednost před posunem, i když by to bylo pro hráče nevýhodné. Pokud je možné provést více skoků najednou, je to povinnost. Pokud se naskýtá možnost skoků u vícero kamenů, skáče se s tím, kde je skoků nejvíce. Kámen, který dorazí na opačný konec desky je povýšen na dámu. Dostane-li se kámen do poslední řady přeskokem přes soupeře a má možnost provést přeskok zpět, musí pokračovat ve skoku, a tím se kámen nepromění v dámu. Dáma se pohybuje všemi směry úhlopříčně na tmavých polích a při obyčejném přesunu může přejít přes jakýkoliv počet polí, ale nesmí změnit směr. Dáma musí přeskočit úhlopříčně soupeřův kámen, pokud nestojí v té samé řadě kámen stejné barvy jako dáma. Na počtu volných polí mezi nimi nezáleží, ale musí být za soupeřem volné místo, kde se dáma zastaví na kterémkoliv z volných míst. Dva soupeřovy kameny těsně za sebou nesmí dáma přeskočit. Pokud je v jedné linii více kamenů s volným místem mezi nimi, tyto kameny může dáma přeskočit tzv. meziskokem. Při vícenásobném skoku (tj. hráč naznačí dámou přeskoky přes jednotlivé kameny a teprve když tah dokončí, zůstane stát a odebere přeskočené kameny) smí dáma přejít přes volné pole několikrát, ale přes obsazené pole soupeře pouze jednou. I u dámy platí, že musí zvolit trasu, kde je přeskoků nejvíce a nemá přednost při skákání před obyčejnými kameny. Při neuskutečnění možného přeskoku nepřichází soupeř o kámen, ale je-li vyzván, musí skok uskutečnit. Vyhrává ten, kdo vezme soupeři jeho poslední kámen nebo jej dostane do patové situace.

ŽRAVÁ DÁMA Tato hra je v jistém slova smyslu obrácenou hrou dámy. Vyhrává zde hráč, který první ztratí všechny kameny.

DÁMA NARUBY Jeden z hráčů obdrží 12 bílých kamenů, které rozestaví na černá pole do 3 základních řad. Druhý hráč obdrží pouze jednu jedinou černou dámu, kterou umístí na jakékoliv černé pole v jeho prvních 3 řadách. Táhnout začíná hráč s bílými kameny - jeho cílem je, aby maximálně po dobu 12 tahů ztratil všechny své kameny. Pokud se mu to nepodaří, pak vítězem se stává hráč s černou dámou. Tento hráč v každém tahu musí přeskočit všechny ty kameny, které se k tomu nabízejí. Platí pravidlo, že černá dáma nemůže být přeskočena.

ROHOVÁ DÁMA Pro tuto hru šachovnici postavíme tak, aby oba hráči měli před sebou černá pole. Připravte si 2 x 9 kamenů. Rozestavte je na černá pole do protilehlých rohů tak, že budou ležet ve 3 řadách - v 1. řadě 1 kámen, ve 2. řadě 3 kameny a ve 3. řadě 5 kamenů. Účelem této hry je táhnout kameny směrem k soupeřovu rohu a snažit se zablokovat jeho výchozí pozici. Při každém tahu se posouvá vždy jen 1 kámen o 1 pole bílé či černé barvy; nesmí se táhnout směrem zpět. Soupeřovy kameny se můžou přeskakovat, ale neberou se a zůstávají ve hře. Vlastní kameny se nesmí přeskočit. Vítězí ten hráč, který jako první obsadí 9 výchozích polí soupeře.

BLOKÁDA Ke hře je potřeba 12 kamenů ve 2 barvách. Ukládání kamenů je stejné jako při dámě. Kameny táhnou jen po černých polích, a to vždy jen o jedno políčko buď vpřed nebo vzad. Nejde jen o vyhození, ale i zajetí soupeřových kamenů. Kameny se považují za zavřené do té doby, pokud jsou obklíčené, a tím nemají kontakt s vlastními kameny, což umožňuje pohyb. Zavřené kameny si bere nepřítel. Prohrává ten hráč, který první ztrácí své kameny.

STRÁŽNÍCI A LUPIČI Hráči potřebují k této hře - plán dámy, 12 kamenů ve dvou barvách. Kameny se vsází jako při dámě. Figurky se dále pohybují v šikmém (diagonálním) směru. Přitom se dá táhnout dopředu i dozadu. Jakmile je pole za soupeřovými kameny volné, mohou být libovolně přeskakovány sem a tam. Přeskočené figurky se nevyhazují, ale zůstávají na svém místě. Úkolem hráče je dostat co nejrychleji figurky na nepřítelovu stranu, nebo ho obklíčit tak, aby se nemohl dále pohnout.

HALMA DÁMA Je obdobnou hrou jako blokáda. Hraje se s 8 kameny a figurkami se smí pohybovat pouze dopředu. Cílem hráče je podle možností získat co nejrychleji všechny soupeřovy kameny.

MYŠI A KOČKY Opět hrají 2 hráči, a to se 3 světlými a 3 tmavými figurkami. Na hracím plánu pro dámu se rozmístí 3 bílé figurky - kočky a 3 černé figurky - myši. Začínají bílé figurky a táhne se vždy střídavě o 1 pole. Pokud je to možné, táhne se vždy dopředu směrem na nepřátelské pole. Soupeřovy figurky se mohou též přeskakovat, ale jen tehdy, když stojíme přímo před touto figurkou a políčko za ní je volné. Jestliže není možný pohyb dopředu, musí se jít dozadu nebo přeskakovat. Vítězí ten hráč, který první obsadí všechny 3 výchozí pole soupeře.

VLCI A OVEČKA Vybavení: 4 černé kameny a 1 bílý kámen. Hra je určena pro 2 hráče. Jeden z hráčů má pouze jeden bílý kámen-ovečku, zatímco protihráč hraje se 4 černými kameny, což jsou vlci. Cílem 4 vlků je obstoupit "ovečku" a znemožnit jí pohyb. Hraje se opět pouze po černých polích. První hráč umístí 4 černé kameny na 4 libovolná pole herního plánu. Poté druhý hráč postaví bílý kámen na libovolné světlé pole a začíná. Dále se hráči v tazích střídají. Ovečka postupuje šikmo dopředu i dozadu, zatímco černé kameny-vlci smějí táhnout pouze vpřed. Ovečka zvítězí tehdy ,jestliže se jí podaří proklouznout mezerou ve vlčí "rojnici" čtyř černých kamenů.

ČETNÍK A ZLODĚJ Vybavení: 12 bílých a 12 černých kamenů. Kameny se rozestaví jako u dámy. Postupovat lze šikmo libovolným směrem vždy o jedno pole dopředu i dozadu. Nachází-li se za sousedním kamenem protivníka volné pole, je možno tento kámen přeskočit. Přitom v jednom tahu je možné přeskočit i více kamenů a stejně tak je dovoleno skákat "cik-cak" .Přeskočené kameny však nejsou vyřazeny a zůstávají dál ve hře! Úkolem je přemístit vlastní kameny co nejrychleji na stranu protivníka, nebo mu obklíčením znemožnit jakýkoliv další tah.

MLÝN

Pravidla hry:

Každý hráč obdrží devět kamenů stejné barvy. Hráči střídavě pokládají po jednom kameni na políčka (průsečíky nebo na rohy čar). Úkolem je vytvořit vodorovnou nebo svislou linii tří kamenů vedle sebe – ***„mlýn“*** a v té chvíli ***„vymlít“***, tzn. vyřadit protihráči kterýkoliv kámen kromě toho, který je součástí zavřeného mlýna.

Jakmile jsou kameny rozestavěny, hráči střídavě přesunují po jednom kameni na nejbližší volné místo (průsečík nebo bod). Přitom se hráči stále snaží uzavřít svůj ***„ mlýn“ a „vymlít“*** soupeřovy kameny. Uzavřený mlýn je pro soupeře nedotknutelný. Mlýny mohou být otevírány a opět zavírány (nesmí se však zavírat mlýn na místě – linii,kde byl již jednou uzavřen)s čímž může hráč opakovaně vyhazovat soupeřovy kameny.

Hráči, kterému zbývají poslední tři kameny může libovolně skákat (kterýkoliv kamen přemístit na libovolné políčko). Jestliže ,ale ztratí ještě jeden kámen, tak prohrává. To už nemůže sestavit mlýn a vymlít. Pokud zbývá oběma hráčům po třech kamenech hra končí remízou.

Existuje ještě mnoho různých úprav a variant této známé hry. Jeden z mnoha dalších návodů předkládáme.

Například ***: KŘÍŽOVÝ MLÝN***

V této variantě má každý hráč 6 kamenů, které se postaví tak, jak je na vyobrazení. Hráči poté střídavě přemísťují po jednom kameni na sousední políčko. Komu se jako prvnímu podaří sestavit „mlýn“, vyhrává.