

DÁMA

Obsahuje: herní plán, 12 kamenů světlé a 12 kamenů tmavé barvy

Herní plán se položí tak, aby každý hráč měl po levé straně v první (základní) řadě tmavé políčko. Hraje se pouze na tmavých políčkách.

Hráči si vylosují, kdo bude hrát s bílými a kdo s černými kameny. Pak rozestaví své kameny na tmavá políčka prvních tří řad ze své strany. Prostřední dvě řady herního plánu zůstanou volné. Hru zahajuje hráč s bílými kameny.

Pravidla hry: Hráči posunují kameny výhradně po tmavých polích po diagonále a to vždy o jedno pole. Nelze vstoupit na pole obsazené vlastním nebo soupeřovým kamenem. Táhneme pouze vpřed, zpět se táhnout nesmí. Kameny se tedy nikdy nemohou dostat na světlá pole. Dostane-li se hráč před kámen protihráče, za nímž je volné pole, přeskočí tento kámen a vyřadí jej ze hry.

Opomene-li tak učinit, může mu protihráč vyřadit jeho kámen, kterým měl skočit, bez ztráty svého vlastního tahu. Při braní má přednost kámen s vyšší hodnotou - DÁMA. Může se stát, že jedním tahem hráč přeskočí a ze hry vyřadí i několik kamenů protihráče, a to vždy jen tehdy, ocitne-li se po skoku opět před nepřátelským kamenem, za kterým je volné pole. Dostane-li se kámen skokem nebo tahem do poslední řady protivníkovy pole, stává se DÁMOU.

Dámu označujeme tak, že na kámen položíme druhý kámen stejné barvy. Hráč může během hry získat více Dam. Dáma smí táhnout a skákat jak dopředu, tak dozadu o libovolný počet spolu sousedících polí, pokud tato ovšem jsou ve stejném šikmém směru volná. Smí se tedy i po přeskočení nepřátelského kamene postavit na kterékoliv i vzdálenější volné pole, ležící ve stejné šikmé řadě.

Ocitne-li se Dáma po přeskočení nepřátelského kamene na poli, ze kterého - třeba i jiným směrem a lhostejno ve které vzdálenosti, ovšem opět jen v šikmé řadě - může přeskočit další kámen, pokračuje ve skoku a vyřadí všechny nepřátelské kameny, které na této „okružní cestě“ přeskočí. Nevyužije-li Dáma možnosti skoku, může být protihráčem vyřazena ze hry. Dáma může být přeskočena a tím vyřazena i obyčejným kamenem, bude ale vždy ve výhodě, protože se každému nebezpečí může vyhnout všemi směry.

Hráč který je na tahu a nemůže hrát (nemá kameny, nebo má všechny zablokované), prohrál. Partie končí remízou tehdy, když je teoreticky nemožné vzít soupeři při pozorné hře žádný další kámen.