

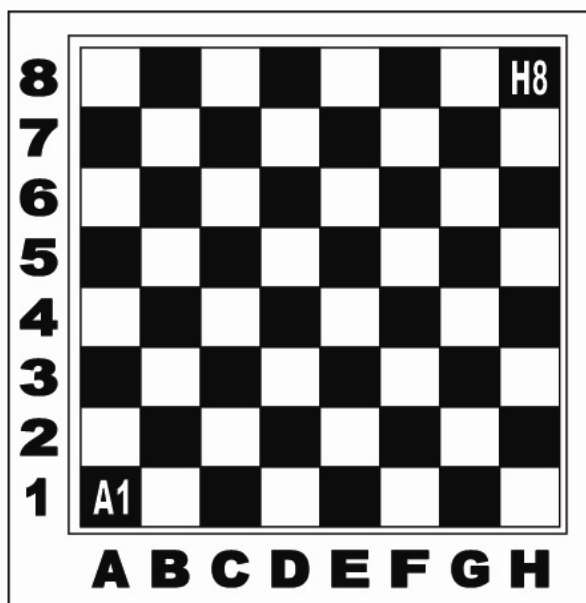
Pravidla brazilské dámy

1. Hraje se na šachové desce 8x8 polí. Každý hráč má na začátku hry 12 kamenů. Obvykle bývají bílé a černé kameny, někdy se můžeme setkat i s jinými barevnými kombinacemi, příkladně červené a černé, bílé a červené, apod. Hraje se pouze na tmavých polích.

Bílé (nebo světlé) kameny jsou na začátku hry postaveny na políčkách A1, C1, E1 G1, B2, D2, F2, H2, A3, C3, E3, G3. Černé (nebo jiné barvy) jsou postaveny na polích označených H8, F8, D8, B8, G7, E7, C7, A7, H6, F6, D6, B6).

Hráč s bílými kameny má v rohu po své pravé ruce pole bílé a vedle pole tmavé označené jako G1.

černý



bílý

2. Hru začíná hráč s bílými kameny posunutím kteréhokoliv svého kamene, před nímž je volné pole, na volné pole. Hráči se v tazích pravidelně střídají.

S kameny lze táhnout pouze diagonálně, vždy jen o jedno pole dopředu. Výjimkou je skákání, kdy lze hrát i dozadu. Skáče se tak, že hráč přenesení svůj kámen přes figury (souhrnné označení

pro kameny a dámy) soupeře na konečné pole skoku, naznačuje přitom průběh skákání, a až poté odstraní přeskočené soupeřovy kameny či dámy z desky. Přes jeden kámen (dámu) lze skákat jen jednou. Aby skok mohl provést, musí být těsně za soupeřovým kamenem (dámou) volné pole. Přes vlastní kameny (dámy) a soupeřovy kameny (dámy), stojící těsně za sebou v takzvané koloně, nelze skákat!

3. **Skákání je povinné.** Nelze se tomu vyhnout. Opomenuté skákání se promlčí dalším tahem soupeře, tedy pokud hráč bez toho, aniž by upozornil soupeře na právě vzniklou chybu v pravidlech o skákání, zahraje svůj další tah. Zpětně již opomenuté skákání nelze reklamovat ani vracet hru. Jinak platí, že hráč, který je právě na tahu a zaregistroval chybu soupeře, může jej upozornit a jeho nesprávný tah může nechat vrátit. V takovém případě po vrácení pozice musí soupeř zahrát již správný tah podle pravidel. Následně hráč, který hru reklamoval může zahrát tah svůj.
4. **Pravidlo většiny** – Přednost má ten skok, kterým soupeři způsobíme větší materiální škodu, t.j. musíte provést vždy takový skok, kterým soupeři odstraníme ze hry více jeho kamenů (figur).
5. **Dosáhne-li kámen** svým pohybem kteréhokoliv **pole poslední řady** (z pozice bílého na polích označených číslem B8, D8, F8, nebo H8, černý pak na polích A1, C1, E1 nebo G1, a zůstane-li po dokončení svého tahu (skoku) na něm stát, **změní se kámen v dámu**. Ta se označí přiložením dalšího kamene stejné barvy na kámen, jenž dosáhl pole poslední řady. **Pozor však:** Pokud hráč v rámci svého tahu – skoku některým polem poslední řady pouze proskočí (příkladně musí ještě skočit zpět soupeřův kámen či figuru), v dámu se v takovém případě nemění.
6. **Pohyb dámy**
Dáma se pohybuje diagonálně o libovolný počet polí dopředu i dozadu. Může skákat přes libovolný počet kamenů na diagonále a dokončit svůj skok na kterémkoliv poli za přeskočeným soupeřovým kamenem. Platí však, že dáma nemůže přeskočit přes své kameny a nemůže přeskočit dva či

více soupeřových kamenů (figur) stojících těsně za sebou ve zmíněné koloně! Při skoku musí být za soupeřovým kamenem (figurou), nějaké místo k pomyslnému doskoku dámy. Dáma může během více-násobného skoku změnit na diagonále směr v pravém úhlu, tzn. že má-li skákající dáma po doskoku kamkoliv za kámen soupeře možnost v jiném směru dle pravidel skákání další možnost skoku, musí přeskočit i takový kámen či figuru.

Příklad: Může se tedy stát, že bílá dáma z výchozího pole číslo A1 skočí přes černý kámen B2 na pole C3 a dále pak přes černý kámen D2, čímž doskočí na pole E1! Dáma provedla dvoj-skok. Pokud by byl ještě soupeřův černý kámen na poli G3, dáma by v takovém případě ještě ve svém skákání v rámci tahu pokračovala přeskokem i přes tento kámen a doskočila by až na pole H4! Zápis by byl: bílý a1xh4.

Skákání dámou nemá přednost. Pokud hráč má možnost dámou přeskočit jen jeden kámen (figuru) soupeře a jiným svým kamenem může skočit tři soupeřovy kameny (figury), musí hrát tedy kamenem a skočit více, dle pravidla skákání většiny!

Dáma je v této hře silná figura. Ovládá celou délku diagonály, na níž se právě nachází. Při vícenásobném skoku však nesmí skákat přes jeden kámen více než jednou! Stejně tak nemůže při skákání změnit na jedné diagonále směr vpřed a vzad. Přes volné pole však vícekrát skočit může. Taková situace může nastat, když dáma díky pravidlům o skákání oběhne čtverec, tj. dokonce může doskočit na stejné pole, ze kterého původně vycházela! **Dáma nemá při skákání přednost, vždy platí pravidlo většiny!**

7. Hru vyhrál ten hráč, který sebral soupeři všechny jeho kameny (figury) nebo který zablokoval protihráče tak, že ten sice má na desce kameny a figury, ale nemá další, dle pravidel, platný tah. Jeho figury jsou tak zablokovány.

Příklad: černý má poslední svůj kámen na poli H2. Bílý stojí s kamenem na poli G1. Černý je sice na tahu, ale nemá možnost, protože na pole G1 zahrát nelze – je obsazeno bílým.

8. Hra může skončit i remízou, a to když se vyskytne 3x stejná pozice nebo když se hráči na nerozhodném výsledku partie,

s ohledem na vyrovnaný materiál kamenů a dam, dohodnou. Příkladem může být třeba situace, kdy na desce zůstala každému jen jedna dáma nebo jen tolik málo materiálu, že soupeři nemohou docílit vzájemně takové převahy a pozice na desce, aby druhému všechen zbývající materiál přeskákali nebo soupeře nějakým způsobem zablokovali.

9. Zápis partie se provádí pomocí souřadnicové notace jako v šachu. Vždy musí být patrné, který hráč je na tahu a který tah v pořadí hraje. Tah značíme pomlčkou, skákání křížkem. Zapisuje se vždy jen výchozí pole a pole kde kámen či figura skončila svůj tah. Při vícenásobném skoku se zapisuje opět pouze výchozí pole a pole posledního doskoku. V diagramech a úlohách může být uveden i průběh vícenásobného skoku, a to z důvodu vícero možností průběhu a směru skákání, následně odebrání přeskočených kamenů (figur) z desky, kdy nově vzniklá pozice má vliv na další vývoj partie.

Příklad:

- | | | | | |
|----|------|-------|-------|--------------|
| 1. | bílý | c3-d4 | černý | f6-e5 |
| 2. | | d4xf6 | | g7xe5 |
| 3. | | g3-h4 | | b6-a5 |
| 4. | | h2-g3 | | c7-b6 atd... |

Poznámka: Všechny výukové diagramy a úlohy bývají uvedeny vždy z pohledu začínajícího hráče, hrajícího s bílými kameny, tedy dle shora uvedené souřadnicové notace. Někdy se můžeme setkat s výjimkami, kdy autor úloh klade důraz na hru černého, může proto být číslování desky v diagramu uvedeno z pohledu černého. Na to bývá čtenář povětšinou včas upozorněn.

Hra je dostupná pro hráče se zrakovým postižením. Naše soupravy brazilské dámy jsou vyrobeny i pro účely hmatové hry nevidících a slabozrakých hráčů.

Příjemnou zábavu přeje kolektiv
Společenství duševních sportů, z. s., Praha 5
E-mail: SDSZS@seznam.cz