

Pravidla mezinárodní dámy

1. Hraje se na desce 10 x 10 polí. Každý hráč má na začátku hry 20 kamenů. Obvykle bývají bílé a černé kameny. Hraje se pouze na tmavých polích. Hrací pole na desce jsou označeny čísla 1 - 50.

Černé kameny jsou postaveny na polích označených čísla 1 až 20, bílé pak na polích 31 - 50. viz. číselný diagram hrací desky.

Hráč s bílými kameny má po v rohu po své pravé ruce pole bílé a vedle tmavé pole s číslem 50!

černý

	1		2		3		4		5
6		7		8		9		10	
	11		12		13		14		15
16		17		18		19		20	
	21		22		23		24		25
26		27		28		29		30	
	31		32		33		34		35
36		37		38		39		40	
	41		42		43		44		45
46		47		48		49		50	

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 po diagonálách, 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 kameny (dámy), stojící těsně za sebou v 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 vratet 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 opravě pozice musí soupeř zahrát již správný tah podle pravidel. Následně hraje hráč, který hru reklamoval, může tedy 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 1-5, černý pak na polích 46-50), 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 po celé délce diagonál 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 kameny své barvy a nemůže přeskočit ani dva či více soupeřových kamenů (figur) stojících těsně za sebou v koloně! Při skoku musí být za soupeřovým, přeskočeným kamenem

(figurou), nějaké volné místo k pomyslnému doskoku dámy. Dáma může během vícenásobného skoku změnit na diagonále směr v pravém úhlu, tzn. že má-li skákající dáma po doskoku za kámen soupeře možnost v jiném směru dle pravidel skákání další možnost skoku, musí přeskočit i takový soupeřův kámen či figuru.

Příklad: Může se tedy stát, že bílá dáma z výchozího pole číslo 46 skočí přes černý kámen 41 na pole 37, a dále pak přes černý kámen 42, čímž doskočí na pole 48! Dáma provedla dvoj-skok. Pokud by byl ještě soupeřův černý kámen na poli 30, dáma by v takovém případě ještě ve svém skákání v rámci tahu pokračovala přeskokem i přes tento kámen a doskočila by až na pole 25 „troj-skok“!

Skákání dámou v mezinárodní dámě 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 tedy silná figura, ovládá celou délku diagonály, na níž se nachází. Při vícenásobném skoku však nesmí skákat přes jeden kámen více než jednou! Stejně tak nemůže při skákání změnit na jedné diagonále směr vpřed i 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, 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 kámen na poli 45, bílý stojí s kamenem na poli 50. Černý je sice na tahu, ale nemá možnost, protože na pole 50 zahrát nelze – je obsazeno bílým.

- 8. Hra může skončit i remízou,** a to když se na desce 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.

9. Zápis partie se provádí pomocí číselné notace. 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 číslo pole a číslo 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 | 32-28 | černý | 19-23 |
| 2. | 28x19 | | 14x23 |
| 3. | 35-30 | | 25-30 |
| 4. | 40-35 | | atd... |

Poznámka: Všechny výukové diagramy a úlohy bývají uvedeny vždy z pohledu začínajícího hráče, hrajícího s bílými kameny, tedy dle shora uvedené číselné 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 mezinárodní 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