

## Дама

**Игра за деца над 6 години**

**Брой на играчите – 2**

**Продължителност на играта -15 мин.**

**Съдържание на комплекта:** игрално поле, 20 зелени и 20 сини пешки

**Цел на играта:** да вземеш пръв всичките пешки на противника или да ги блокираш така, че той да не може да направи повече нито един ход.

**Подготовка:** всеки един играч подрежда своите пешки на първите 4 реда на своята страна на игралното поле. Играта започват сините пешки.

**Ход на играта:**

**Преместване на пешките:**

**1. Обикновените пешки се движат по диагонал по едно поле напред.**

Ако една проста пешка достигне до **последния ред** тя става дама. (За да се разпознава дамата върху нея се поставя друга пешка, която вече е излезла от игра).

**2. Дамата се движи по диагонал по едно или по няколко полета във всяка посока.**

**Атака:** тя е задължителна, защото иначе противникът може да плени пешката като наказание. Пленената пешка напуска играта.

**3. Атака с обикновена пешка.** Обикновената пешка може да атакува напред или назад като прескача пешката на противника при условие, че полето след нея е свободно

**4. Ако след това пленяване се окаже, че пешката може да плени и други пешки на противника** тя продължава по същия принцип. След това на ход е противникът.

**5. Атака с дамата.** Дамата може да атакува напред или назад като прескача през пешката на противника която е до нея или на разстояние при положение, че зад тази пешка има поне едно свободно поле.

**6. След това пленяване дамата може да продължи движението си** по друг диагонал ако може да плени и други пешки. След това на ход е противникът.

**Внимание!**

**7. При пленяването трябва да се избира вариант с най-голям брой пешки.** (Дамата се брои за една пешка и няма преимущество при избора на начина на атаката. При нашия пример черните трябва да пленят 3 бели пешки, но не могат да пленят 2 бели.

**Край на играта**

**Играчът печели ако:**

- Противникът не може да направи ход, дори ако има право на такъв
- Противникът няма повече пешки

**Играта завършва наравно ако**

- Играчът, когато получи право на ход за трети път прави една и съща комбинация.
- След 20 хода никой от играчите не победи