

ДАМА

Игра за 2-ма играчи

Целта на играта е да премахнете всички пулове на противника от дъската или да го блокирате, така че да не може извършва повече ходове.

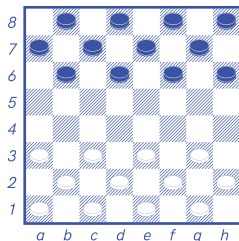
Поставете 12 бели и 12 черни пула на черните полета на дъската, както е показано на *фиг. 1*. Определете стартовия играч на случаен принцип.

Белите пулове започват първи. По време на вашия ход, трябва да придвижите един пул с едно поле диагонално напред (*фиг. 2*). Не може да движите пуловете си назад, към собствената част на полето.

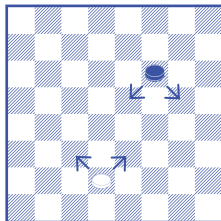
Залавяне

Ако някое диагонално съседно поле пред вас е заето от противников пул, трябва да го заловите, като го прескочите, ако е възможно. Ако може да извършите повече от един възможни скока, може да изберете кой да предприемете. Трябва да завършите скока на полето непосредствено зад противниковия пул.

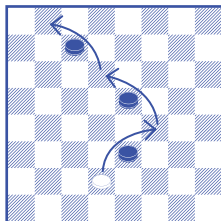
Ако е възможно следващо залавяне със същия пул, също трябва да го извършите (това води до поредица верижни залавяния). Верижните залавяния може да са на зиг-заг, но само в посока напред. След това премахнете всички пулове, които сте заловили (прескочили) от дъската (*фиг. 3*).



1. Стартова подредба

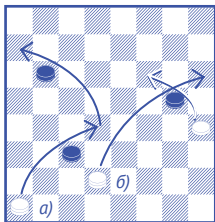


2. Местене на пулове



3. Залавяне

Ако има незаети полета между противниковите пулове, може да заловите няколко пула наведнъж

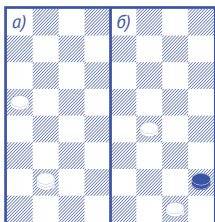


4. Царица

- а) Примерни залавяния
 б) Ползването на царицата за залавяне е с приоритет

Царица

Ако ваш пул стигне до отсрещната страна на дъската, се превръща в царица. Маркирайте я, като поставите пул от същия цвят върху нея (може да ползвате от заловените ви пулове). Царицата може да се движи диагонално в една линия на произволно разстояние, както напред, така и назад и също така може да прескача пулове на няколко полета разстояние (но прескача само по един пул наведнъж). Смяна на посоката на движение на царицата в един ход може да става само при верижно залавяне на пулове. Както и нормалните пулове, тя не може първо само да се мести и след това, още в същия ход, да смени посоката си, за да скочи и залови вражески пул. И при царицата продължава да важи правилото, че при прескачане на пул (независимо колко далече се намира), тя трябва да завърши скока върху полето непосредствено зад заловения пул. Ако може да заловите пул с ваш обикновен пул или с царица, трябва да ползвате царицата (фиг. 4).



5. Край на играта

- а) Черният играч няма останали пулове
 б) Черният играч е блокиран и няма възможни движения

Край на играта

Играта приключва, когато един от играчите няма повече останали пулове или не може да извърши валиден ход. Този играч губи играта (фиг. 5).

Ако нито един от играчите не може да спечели, например когато има останали само една бяла и една черна царица, играчите може да се договорят за равенство.

Равенство се налага също така, ако за последните 15 хода няма преместен пул (но не и царица) и няма заловен пул, или ако едно и също разположение на пуловете на дъската се повтаря три пъти по време на игра.