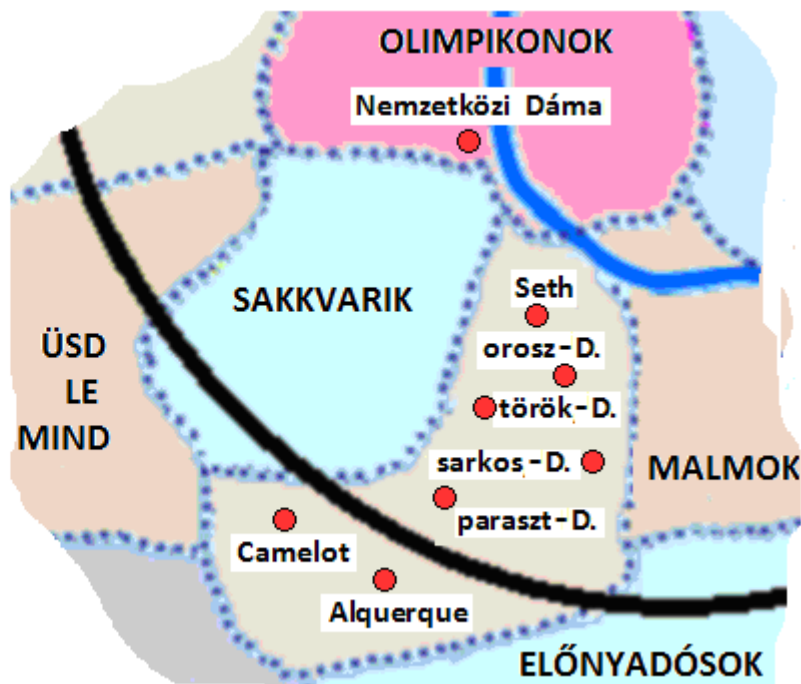
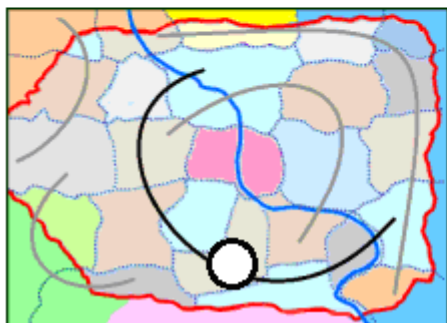


"DÁMÁK"



Verseny-céljukban „üsd le mind” jellegűek. Olyan lépés-szabállyal, amelyben az ellenfél egy-egy bábujának átugrása annak leütését eredményezi.

Általánosabban, egy-egy előre felrakott kezdőállásból felváltva lépő versenyzők célja: ellenfelüket lépésképtelen helyzetbe hozni (vagy az összes ellenséges bábút leütni, vagy úgy beszorítani a táblán maradó ellenséges bábukat, hogy azok szabályosan már ne léphessenek).

A többi ütéses lépegetőtől is elkülönítő elnevezésük arra a gyakori sajátosságukra utal, hogy egy kitüntetett helyre bevitt közkatona-bábu, többlet mozgásszabadság kiváltságával bíró dámává, vezírré, stb. változik át.

Az alábbi szabály-elemek különböző kombinációi számos dámaváltozatot eredményeznek.

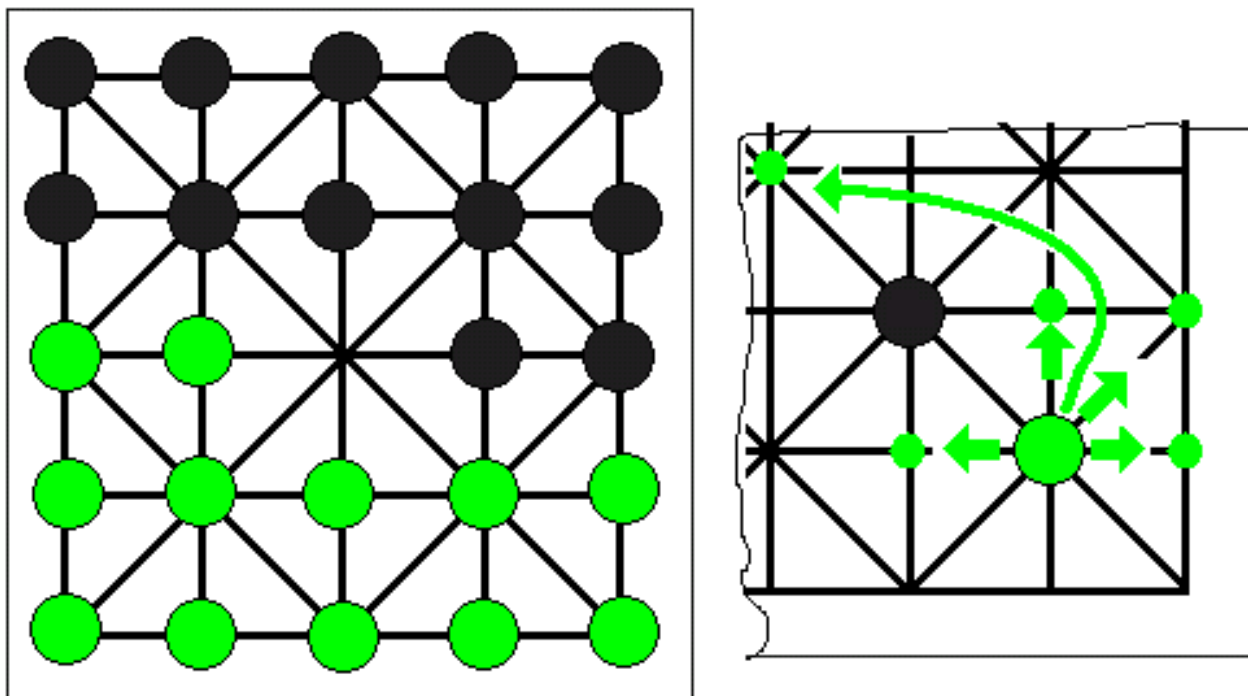
Mielőtt új partnerrel kezdünk játszani, függetlenül attól, hogy milyen néven ismert dáma-variban versenyzünk, javasolt megállapodni az alábbiakban:

- 0./ A bábuk alaplépései és ütőlépései?
- 1./ Visszafelé ütés közönséges bábu esetén: VAN/NINCS?
- 2./ Az ellenfél alapvonalára kerülő bábu üthet-e tovább?
- 3./ A dáma több üres mezőt is átléphet?
- 4./ A legtöbb ütést eredményező lépést kell-e választani?
- 5./ A 4. alatti "legtöbb ütésben" pluszként kell-e tekinteni a dámára?
- 6./ Nyer, vagy veszít az, aki nem tud lépni? (WIN vagy LOSING mód?)

Nagyon fontos (megérteni és) lerögzíteni, hogy ugrás-sorozat esetén, egy mező csak egyszer érinthető!

ALQUERQUE (az „ősdáma”, ejtsd: „alkerk” ; rajzolt táblán 12-12 db koronggal)

A előre felrakott kezdőállásból induló verseny célja a játszótárs bábuinak leütése.



A bábuk csak "előre" (sötét lefelé, ill. világos lentről felfelé) és oldalra léphetnek

arra szomszédos üres mezőre amivel, rácsvonal köti össze.

Kötelező ütni („hátrafelé” is), ha a szomszédos mezőn ellenséges bábu áll és mögötte üres érkezési mező van. (Ütéssorozat nincs.)

Az ellenfél térfelének alapsorába jutott bábu, csak ütéssel mozdulhat el helyéről, oldalirányban már nem léphet.

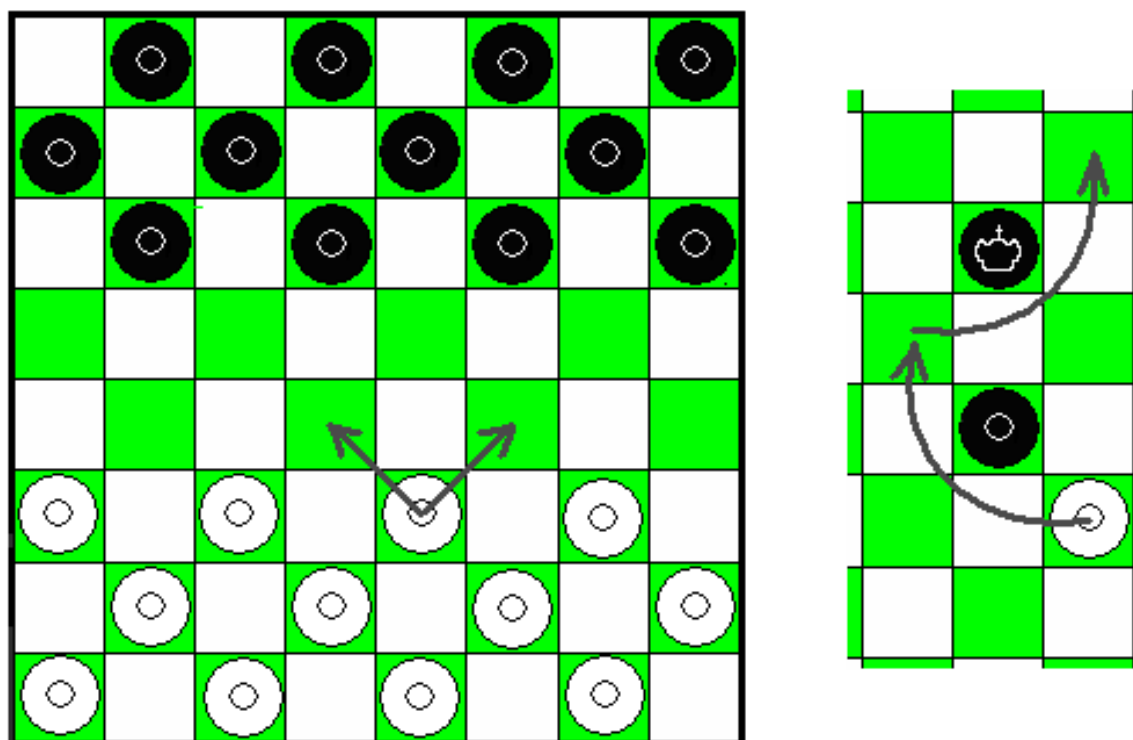
Sajátos (különösen a kényszer-ütéses játékkal ismerkedő kicsik esetén ajánlott) szabály, hogy ha a játékos nem veszi észre ütési lehetőségét, akkor büntetésképpen: ellenfele leveheti azt a bábuját, amellyel ütni tudott volna, sőt még léphet is egyet.

„paraszt”-DÁMA (8x8-on 12-12 db bábu)

A dámajátékok olyan kétszemélyes, leütéses táblások, melyekben az ütés az ellenfél bábujának átugrásával történik. Egy előre felrakott kezdőállásból felváltva lépő versenyzők célja: versenytársukat lépésképtelen helyzetbe hozni (vagy az összes ellenséges bábút leütni, vagy úgy beszorítani a táblán maradó ellenséges bábukat, hogy azok szabályosan már ne léphessenek).

A paraszt-Dámában:

Lépés/ütés (csak!) átlósan előre. Ütészényszer van és a megkezdett ütés folytatása (ha lehet, irányváltással is) kötelező. A korong az ellenfél alapvonalán változik át dámává. A dáma egyetlen kiváltsága, hogy visszafelé is léphet/üthet, de különben (ebben a változatban) szintén csak egy mezőt léphet.



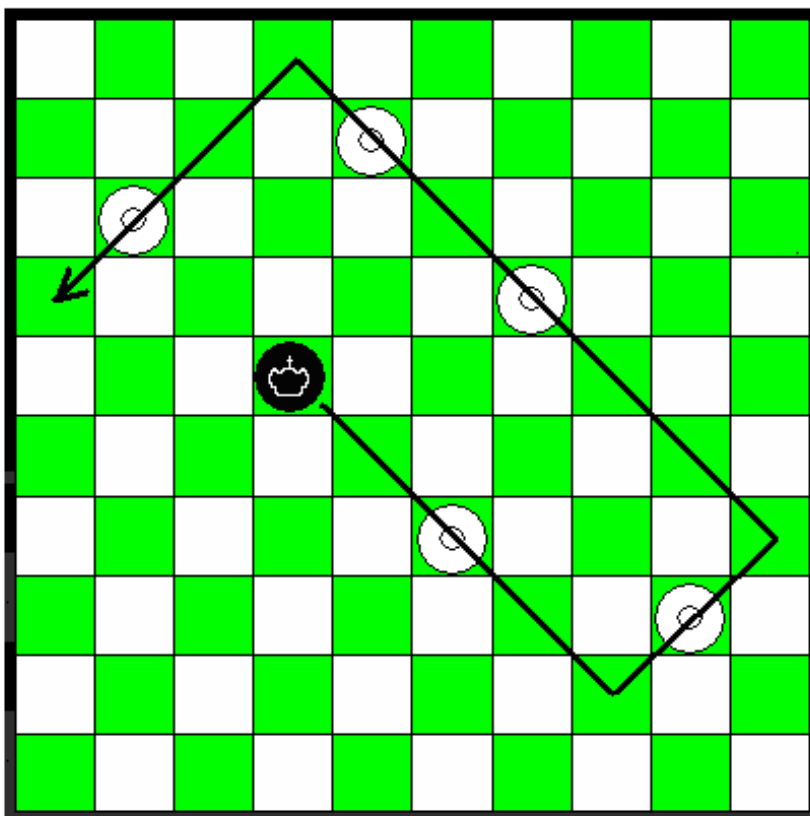
Megjegyzés: A „paraszt” jelző nem felhasználóra utal, hanem a sakkból ismerős gyalog lépésre, jóllehet szinte semmiben sem egyezik vele. 😊

DÁMA nemzetközi (10x10-en 20-20 db bábu)

Mint a „paraszt Dáma”. A *pepita* színezésű tábla átellenes oldalain, 3-3 sorban, a sötét mezőkre felrakott kezdő állásból, cél a versenytárs összes bábujának leütése.

Az ellenfél alapvonalára beérő korong a következő lépésben változik dámává.

A dáma ebben a változatban, egy lépésben irányváltoztatás nélkül akárhány üres mezőt átléphet, az útjában álló magányos ellenséges (akár dáma, akár közönséges) korong átugrással kiüthető, majd a mögötte lévő üres mezők bármelyikén megállítható a dáma futása. (Lásd az ábrán, ezzel a lépésével győz fekete.)



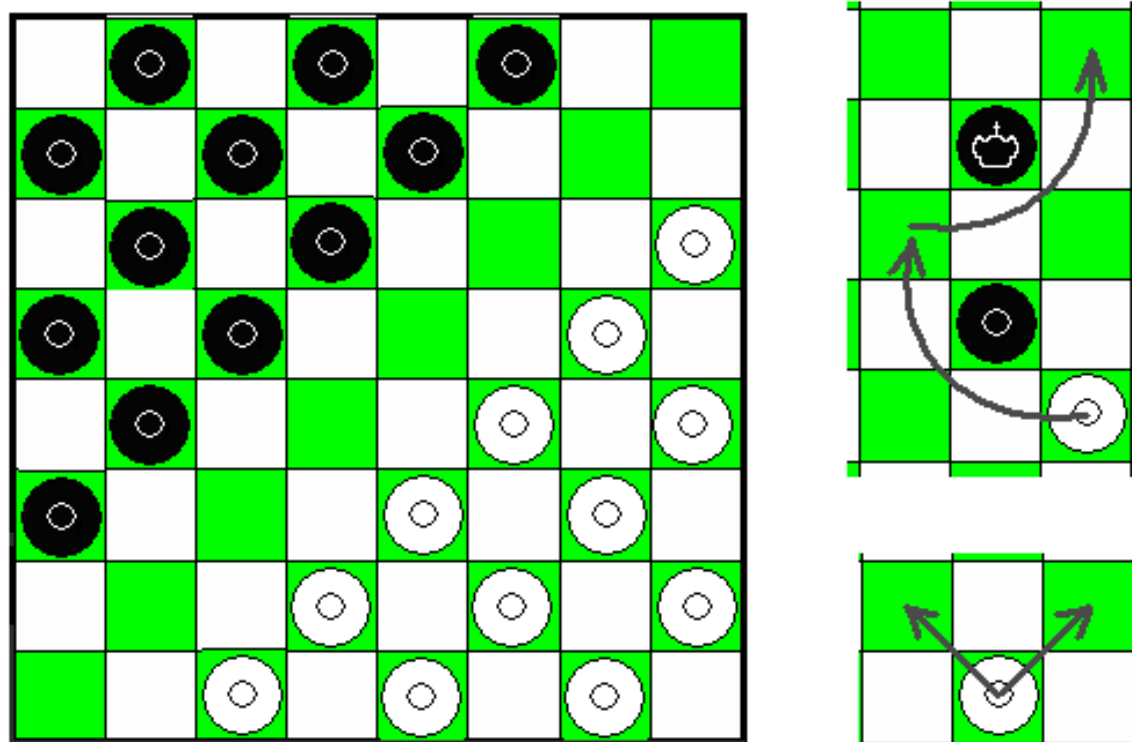
Fontos versenyszabály: Több ütéslehetőség közül a lépőnek kötelező azt választania, amivel több korongot üt. (A többségnek az eldöntésében csak a darabszám számít, azaz a dáma e tekintetben ugyanannyit ér, mint a közönséges korong.)

DÁMA sarkos (lásd előtte: paraszt-Dáma)

Mint a paraszt-Dáma, „csak” a kezdőállás változik (,de ettől a csak-tól furmányos ☺)

Miután a dámák számos változata ismert, a parti megkezdése előtt javasolt áttekinteni az adott variáns konkrét szabályait:

0./ A korongok alaplépései és ütőlépései? (Itt: lásd ábra.)



1./ Visszafelé ütés korong esetén: van/nincs? (Itt: NINCS)

2./ Az ellenfél alapvonalára kerülő korong azonnal üthet-e tovább? (Itt: NEM)

3./ A dáma több üres mezőt átléphet? (Itt: NEM)

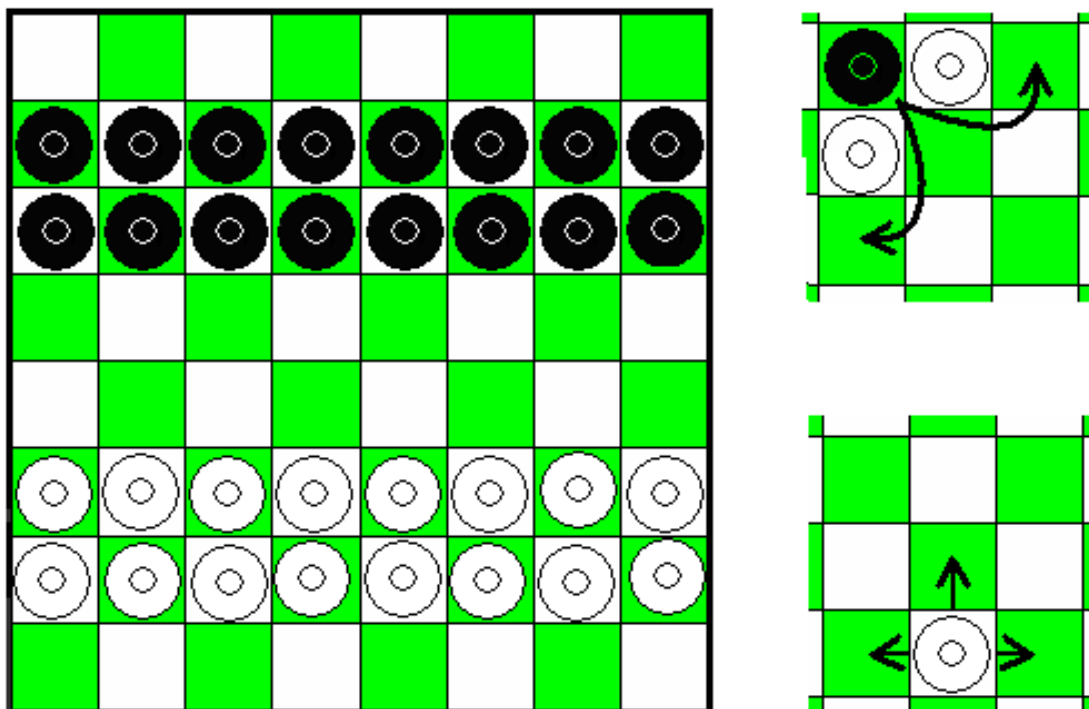
4./ A legtöbb ütést eredményező lépést kell-e választani? (Itt: NEM)

5./ A 4. alatti "legtöbb ütésben" pluszként kell-e tekinteni a dámára? (Itt: NEM)

6./ Nyer, vagy veszít az, aki nem tud lépni, azaz: WIN vagy LOSING mód? (Itt: WIN)

DÁMA török (lásd előtte: paraszt-Dáma)

A pepita színezésű tábla abszolút mellőzhető. A kezdőálláson túl, a lépés, ill. az ütési irány is megváltozik (a többnyire átlósan helyett, itt): jobbra, balra, előre .



Ütés-kényszer van és a megkezdett ütést, (amíg lehet) folytatni kell, de ütéssorozat esetén az átugrott (leütött) korongok csak az ugrások után vehetők le a tábláról.

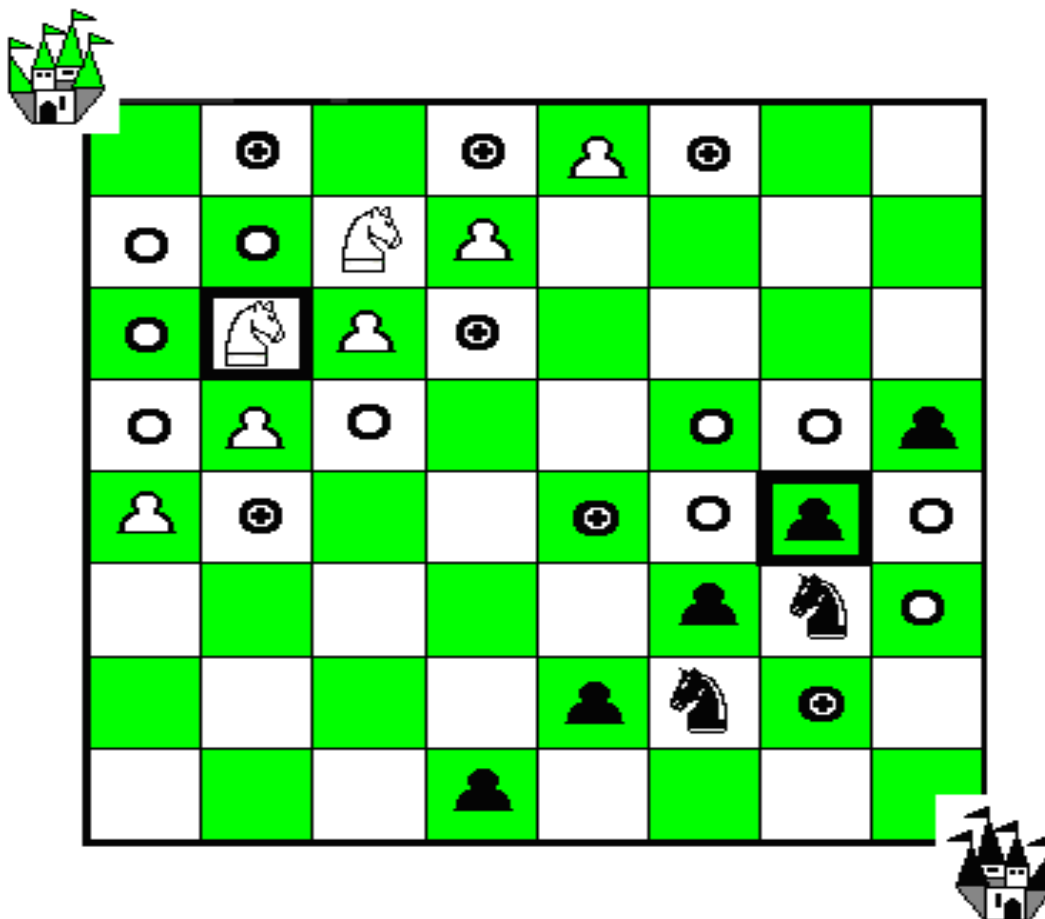
A dáma (=itt "vezír") akárhány üres mezőt átléphet, visszafelé is, ha ott egyetlen ellenségest talál, ami mögött van üres mező, azt átlépi (leüti) és landol a leütött bábu mögötti bármelyik üres mezőn.

Az ellenfél alapsorába jutott bábu vezírré változik, de abban a lépésben már nem mozdulhat tovább, akkor sem, ha tovább üthetne.

CAMELOT - I. (8x8-as sakktáblán)

Kezdőállásból induló partit az nyeri, aki:

vagy belép a saját bábujaival ellenfele kastélyába, **vagy** leüti ellenfele összes bábuját, **vagy** lépésképtelen helyzetbe hozza ellenfelét.



A gyalog átléphet a szomszédos üres mezőre, vagy, ha a szomszédos mezőn úgy áll bábu, hogy mögötte üres mező van, akkor azt átugorhatja és ha az ellenséges, akkor leüti.

Ugrássorozat megengedett (nem kötelező), de nem keveredhetnek az "ütéses" és a "sajátbábús" ugrások. (Ha ütéssel indít, akkor csak további ütés következhet, ha saját bábu átugrásával indult, akkor abban a lépésben nem üthet.)

A lovag mozgásszabadsága annyival több a gyalogénál, hogy a saját bábu átugrása után is üthet. Ütést azonban, csak ütéssel folytathat.

CAMELOT - II. (a CAM-I. alatti szabály folytatása)

A játék "Kastély-elfoglaló" céljából következő fontos szabály, hogy a saját kastélyunkba csak ütéssel léphetünk be és amint lehetőségünk van rá, azonnal ki is kell lépnünk onnan. Ez a kötelezettség "übereli" a lépéskényszert is, azaz a táblán felkínált ütést is vissza kell utasítanunk, ha valamelyik figuránk a saját kastélyunkban ragadt és előbb a kastélyunkat kell kiüresítenünk.

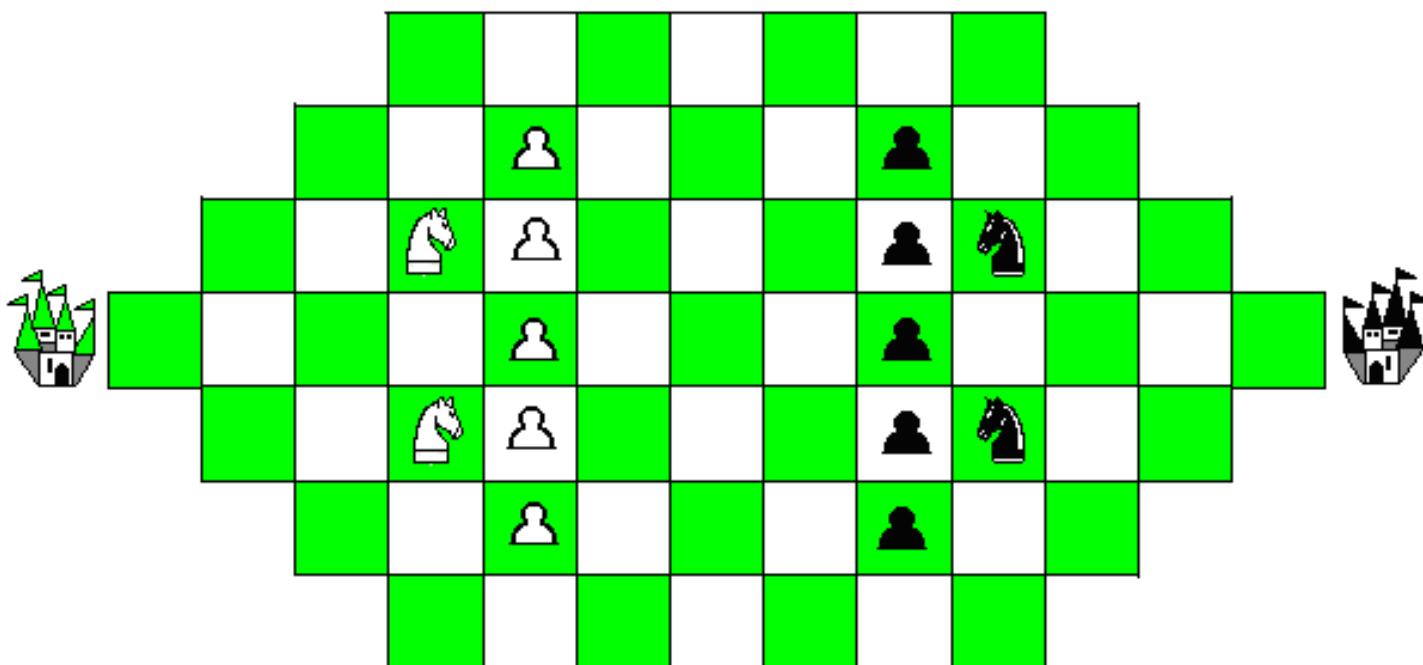
Mindkét bábura érvényes szabály még, hogy:

egy adott lépés ugrássorozatában kétszer ugyanaz a mező nem érinthető.

(Viták kerülhetők el, ha a lépés során érintett mezőket megjelöljük pl.: gyufaszállal.)

Egyébként, ütékényszer van a játékban, azaz: ha ellenséges bábu áll ütésben, akkor kötelező ütnie a lépésre következőnek.

Sok féle táblaváltozaton játszható. Lásd pl. az alábbi a javasolt kezdőállással.

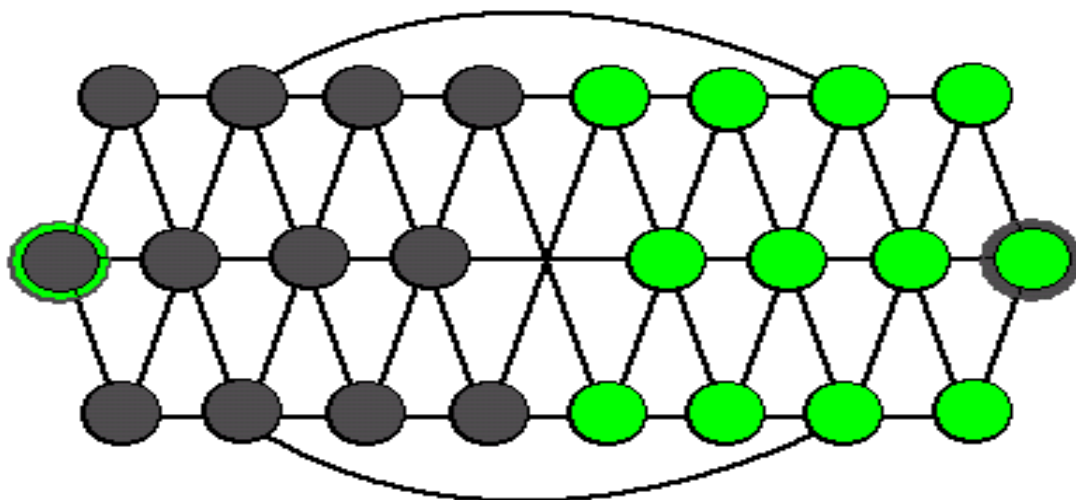


A leggyakorlottabbak táblamérete: 12x16, 2-2 kastéllyal.

SETH (Lásd előtte: paraszt-Dáma)

A tábla rácspontjai közül a két szélső egy-egy elfoglalandó "nyerőpont".

Induló állásban csak a középső mező üres, attól jobbra 12 db sötét, balra pedig 12 db világos bábu van a rácspontokon.



Bármely bábu a vele szomszédos üres rácspontra léphet, ill., a szomszédos/magányos ellenségést (vonalba) átugorva leüti.

Ütés-, sőt: sorozatütési kényszer van.

Vegyük észre:

Ha a nyerőpontokkal azonosítjuk az ellenfél dámákban megszokott alapvonalát, akkor ez egy olyan dáma-variáns, melyben az első dáma megjelenésekor véget is ér parti. Miért ne játszhatnánk a kicsikkel (a táblásokkal ismerkedő kezdetekben) ehhez hasonlóan a többi dáma-változatot is?