



## DAMA: Pravila igre

"Dama" je jedna od najstarijih igara na Tabli i susreće se još u Starom Egiptu. Naravno, to su bile njene pra-varijante. Danas, suvremena Dama po popularnosti ne zaostaje mnogo za Šahom. Postoji kategorizacija igrača, Svjetski i kontinentalni šampionati, dopisne igre, a također, i vrlo popularni "Damski Problemi". U nekim zemljama, Dama je uvrštena u školske programe, jer je dokazano, da vrlo pozitivno utječe na intelektualni razvoj mladih. Postoji i jako bogata literatura o ovoj igri, ali i pored svega, ona je kod nas na vrlo niskom stupnju razvoja. Najvjerojatnije je ogromna popularnost Šaha, u mnogome omela razvoj ove dinamične i zanimljive igre.

Postoje brojne varijante Dame, a skoro u svakoj zemlji, postoje po neke specifičnosti, vezano za ovu igru. Ipak, osnovni uvjet za njen razvoj je bio, usuglašavanje međunarodnih jedinstvenih pravila, a takva igra je poznata pod nazivom "Međunarodna Dama". Pored nje, ipak su se održale i neke druge varijante, koje imaju svoje Turnire, Federacije, kao i rangiranje igrača.

Partije se na turnirima zapisuju, a polja Table se po međunarodnom dogovoru označavaju samo brojevima.

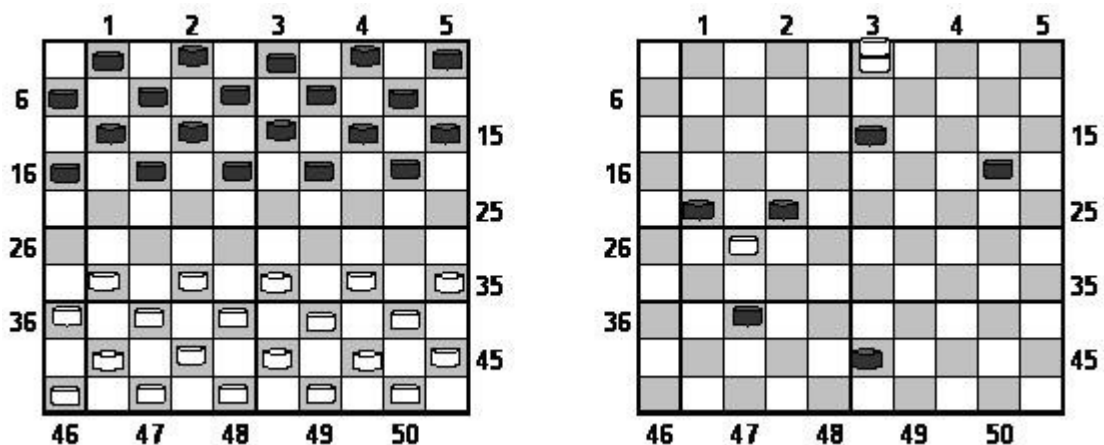


Tabla je veća od šahovske, dimenzija 10x10, sa ukupno 100 polja. Međutim, pošto se figure u Dami kreću samo po crnim poljima, samo su ona i označena. Ima ih ukupno 50. Svaki igrač ima po 20 crnih, odnosno bijelih kružnih Pločica, koje su na početku igre posložene prema slici.

Prvi na potezu je "bijeli".

### **Cilj igre:**

Cilj je, ukloniti s Table sve protivničke Pločice, a pobjednik je igrač koji prvi u tome uspije. Pobjeda se može ostvariti i tako da se protivnik "zablokira", odnosno, kada je na potezu, nema ništa za odigrati.

Na službenim turnirima, pobjednik dobiva 2 boda, poraženi 0 bodova, a u slučaju neriješenog rezultata, svakome se dodjeljuje po 1 bod.

### **Kretanje figura:**

Figure se pomiču po jedno polje naprijed i to samo dijagonalno, po crnim poljima.

Ako se na dijagonalnom polju ispred nalazi protivnička figura, a iza nje prazno mjesto, može je se preskočiti i ukloniti s Table. Jedino preskakanje protivničke figure se može izvoditi i natrag, naravno dijagonalno.

Potez se može sastojati i iz više uzastopnih skokova, ali ne i iz kombinacije povlačenja i skoka. Pri tome se sve preskočene protivničke figure odstranjuju sa Table.

Preskaču se isključivo protivničke figure, ali ne i svoje.

Kada figura dođe do zadnjeg reda Table, na nju se postavlja još jedna pločica iste boje (u predhodnom tijeku igre uklonjena) i takva udvojena figura se naziva "Dama".

Dama je jača od ostalih figura, a i jedina se od njih razlikuje. Ona se također kreće samo po crnim poljima, ali za neograničen broj i u bilo kojem smjeru, što znači i natrag, kao Lovac u Šahu.

Ako joj se bilo gdje na putu kretanja nađe protivnička figura, a iza nje prazno polje, Dama je preskače i uklanja s Table. Pri tome, ona ne mora biti uz Damu, ali je doskok obavezno izvesti na prvo polje iza figure. Dama se uklanja, kao bilo koja figura.

Na slici imamo primjer dvostrukog uzimanja. Bijeli igra 27:18:9. Znači, u jednom potezu vrši dva skoka. Pri tome, crne figure sa polja "22" i "13" se uklanjaju sa Table.

Na dijagramu se vidi da je i bijela figura na polju "3" prešla u Damu. U sljedećem potezu, ona igra na polje "25" i uzima pločicu sa "20", a zatim, kako postoji mogućnost daljnjeg uzimanja, potez se odmah produljuje. Dama dalje igra na polje "48", a odmah zatim i na "31", pri čemu uklanja pločice s polja "43" i "37". Kako dalje ne može uzimati, ona se tu zaustavlja.

Vrlo važno pravilo u Dami je, da igrač koji je na potezu, mora jesti protivničke figure. Znači, u koliko mu se pruža prilika za uklanjanjem protivničkih Pločica, on ne smije igrati neki drugi potez.

Također, postoji i "Pravilo Maksimum", po kome igrač mora igrati potez, s kojim uzima više figura. Tako, u situaciji prikazanoj na slici, bijeli mora igrati 27:18:9, a nikako 27:16, jer u drugom slučaju uzima samo jednu protivničku Pločicu.

Vrlo često se događa, da igrač uzima, a zatim zbog toga gubi partiju, ali to je sastavni dio ove igre.

Tijekom igre, isti igrač može izvesti i veći broj Dama.

Igrač u svom potezu, najprije obavi sve skokove, a tek kada spusti svoju figuru, uklanja sve preskočene. Pri tome, ista se figura ne smije preskakati više puta, ali se zato više puta može prelaziti preko praznog polja. Kada figura dođe do zadnjeg reda table preskakanjem, ali u produžetku skače i dalje i uzima natrag, ne računa se, da je prešla u Damu. Da bi se pretvorila, ona se mora na kraju poteza zaustaviti na posljednjem redu. Međutim, uvijek se mora "jesti", sve što je moguće i ne smije se zaustaviti ranije.

Do "Remija" dolazi ako se:

- Igrači o tome dogovore,
- Ponovi tri puta za redom isti potez,
- Nakon odigranih 30 poteza, materijalno stanje na Tabli ne promijeni.

Izvor: Enciklopedija društvenih igara - D.Stojanović <[cocatimiljuca@yahoo.com](mailto:cocatimiljuca@yahoo.com)>