

Dámajátékok Hétppróbára

„paraszt” Dáma

A standard, 8×8-as (sakk)táblán játszott változatok legegyszerűbbike.

Kezdőállás

Az „ütközet” kizárólag a sötét mezőkön, tehát 32 db mezőn zajlik. Mind a két játékosnak a bal keze felé eső sarok fekete. A játékosok felé eső három-három sorba – a sötét mezőkre – állítandó föl a 12-12 darab világos-sötét korong (gyalog).

Cél

A játék célja az ellenfél bábjainak teljes leütése, vagy lépésképtelen helyzetbe hozása – beszorítása.

Lépésszabály

Gyalogok: átlósan előre egyet.

Dámák: átlósan előre és hátra egyet.

Ütésszabály

Gyalogok: szintén átlósan előre, a szomszédos ellenséges korongot átugorva, a mögötte lévő üres helyre. Ha innen megint tovább tud ütni, akkor ütnie is kell és így tovább... (ütéssorozat) Ameddig képes rá, addig ütnie kötelező.

Dámák: kiváltságuk, hogy nemcsak előre, hanem hátrafelé is tudnak ütni átlósan. A gyalogokhoz hasonlóan: mindig az ellenfél bábu mögötti üres mezőre. Rájuk is érvényes az ütésre, ütéssorozatra vonatkozó kötelezettség.

Természetesen mindkét figuránál megengedettek az ütés közbeni irányváltások.

Az ütések végrehajtásának módja az, hogy előbb végrehajtjuk az ugrásokat, és csak azután vesszük le a tábláról a korongokat („török” ütés).

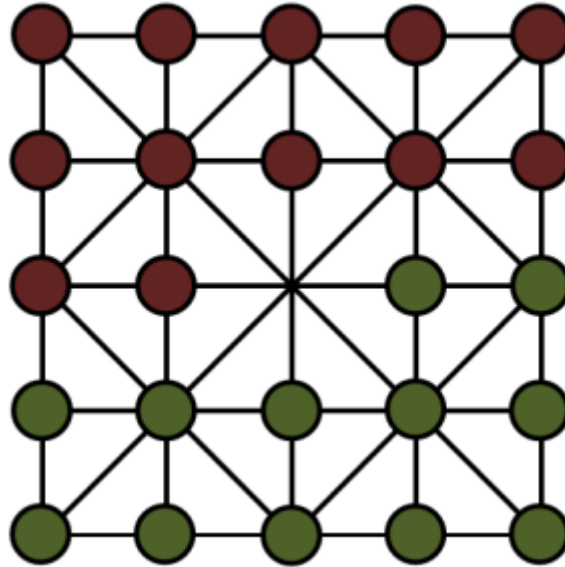
Az ellenfél alapsorát (első sorát) elérő gyalogok dámává változnak.

Alquerque (Alkerk)

Kövekkel, korongokkal...

Cél: az ellenfél köveinek a leszedése, vagy lépésképtelen helyzetbe hozása.

A kezdőállás mindegyikben a színeknek megfelelően, a középső pont (ez is a játékmezőhöz tartozik) üresen hagyva.



Lépés

Előre, oldalra és átlósan előre, szomszédos üres mezőre, de csak a vonalak mentén. Hátra nem.

Ütés

Bármely irányban, a vonalak mentén, a szomszédos mezőkön álló kövek átugrásával, a mögöttük lévő üres mezőpontra. (Igen, hátra is.) Ütéssorozat nincs, csak egyes ütések.

Az ütés kötelező.

Az ellenfél alapvonalát elérő kő nem mozdul többet, kivétel ez alól az ütés.

Camelot (lovagcsata)

Kezdőállás:

Figurák: 7 lovag

Szabályok

Lépés

Bármely üres, szomszédos mezőre. Akár oldal-, akár sarokszomszédos mezőről van szó. (Tehát sor, oszlop és átlós irányban is.)

A *Camelotban* létezik „ugró lépés” is. Saját jelhordozó (bábu) átugorható, szintén sor, oszlop és átlós irányban, ha mögötte üres mező van. Akár többet is, ha szükséges. (ugrássorozat) Ilyenkor az ugrást végrehajtó fél köteles a figurájával az említett üres mezőket érinteni. Ezzel egyúttal az ugrás szabályszerűségét is igazolja.

Tiltott lépés: belépni a saját váramba.

Ütés

Az előbb leírt ugró lépéssel azonos, de az átugrott „katonák” az ellenfélhez tartoznak, és lekerülnek a tábláról. Az ütés kötelező. Az ütést addig kell folytatni, ameddig lehetséges.

A lovag vegyítheti az ugró lépést (sorozatot) az ütéssel (sorozattal), de csak a következő sorrendben: előbb átugorja a sajátjait, majd az ellenfelét, amelyek lekerülnek a tábláról.

Ebben az esetben – mivel nem közvetlen az ütэшhelyzet – nem kötelező az ütés. Ám, ha megteszi a kezdő ugró lépés(ek)e)t, és közvetlen ütэшhelyzetbe kerül, akkor már kötelező számára is.

Ütéssorozatnál él a következő szabály is: a Dámákkal ellentétben itt átugorható többször ugyanaz a báb, de ugyanaz a mező viszont csak egyszer érinthető.

Kizárólag ütéssel bejuthatok a saját kastélyomba, de onnan legkésőbb a következő lépés során távoznom kell! Akkor is, ha máshol ütési helyzetem áll elő. Tehát a „vár elhagyási kötelezettség”

felülüti az ütэшкényszert.

Cél

Két alternatíva létezik a győzelem megszerzéséhez:

Az ellenfél összes bábujának a leütése.

Az ellenfél kastélyának (várának) az elfoglalása, ami azt jelenti, hogy beviszem valamelyik figurámat az ellenfél bejelölt sarok mezőjére.

„brazil” Dáma

Szabályai tökéletesen megegyeznek a talán legdinamikusabban fejlődő és terjedő változatával, a 10×10-es „nemzetközi” Dámával.

Kezdőállás

A küzdelem kizárólag a 32 db sötét mezőn zajlik. A játékosok felőli balra eső sarokmezőnek sötétnek kell lennie. A játékosok felőli három-három sor sötét mezőire kerülnek a korongok. (12-12)

Cél

Az ellenfél bábjainak teljes leütése, vagy lépésképtelen helyzetbe hozása – beszorítása.

Lépésszabály

Gyalogok: átlósan előre egyet.

Dámák: átlósan előre és hátra bármennyit csak az üres mezőkön át.(!)

Ütésszabály

Gyalogok: átlósan előre és hátra, a szomszédos ellenséges korongot átugorva, a mögötte lévő üres helyre. Ha innen megint tovább tud ütni, akkor ütnie is kell és így tovább... (ütéssorozat) Ameddig képes rá, addig ütnie kötelező.

Dámák: kiváltságuk, hogy előre és hátrafelé is üthetnek átlósan úgy, hogy üres mezőkön át, ha az ellenfél korongja mögötti mező üres. Rájuk is érvényes az ütésre, ütéssorozatra vonatkozó kötelezettség. Az ellenfél korongja mögötti valamelyik (megfelelő) üres mezőt érintve, onnan tovább folytatva. Csakis egyesével.

Természetesen mindkét figuránál megengedettek az ütés közbeni irányváltások.

Fontos! Több lehetséges ütéssorozatnál kötelező a több ütést eredményezőt választani. Ütés egyezőség esetén szabadon választható.

Érvényes a „török ütés” szabálya: csak az ugrások végrehajtása után vehetők le a korongok a tábláról.

Egy ütéssorozat végzése folyamán tilos kétszer átugrani ugyanazt a bábút.

Egy ütéssorozat keretében szabad kétszer ugyanazt a mezőt érinteni.

Az ellenfél alapsorát (első sorát) elérő gyalogok dámává változnak abban az esetben, ha nem kell ütése kötelezettség miatt rögtön el is hagyniuk (visszaütés). Tehát, ha az alapsort lépés során, vagy egy ott végződő ütés során éri el a versenyző, akkor dámává változik a gyalog, de csak a következő lépésben mozdulhat a figura. Viszont, ha az alapsort ütés közben elérő gyalog továbbra is ütésben áll, akkor azt folytatnia kell, gyalogként. (visszaütés) Tehát nem változik dámává!

„orosz” Dáma

Az egyik legelterjedtebb 8×8-as dámavariáns, különösen népszerű hazájában és Ukrajnában. (**Saski**) Szabályai némileg eltérőek a „brazil” változattól. Talán a legdinamikusabb játékot eredményező variáns.

Kezdőállás

A küzdelem kizárólag a 32 db sötét mezőn zajlik. A játékosok felőli balra eső sarokmezőnek sötétnek kell lennie. A játékosok felőli három-három sor sötét mezőire kerülnek a korongok. (12-12)

Cél

Az ellenfél bábjainak teljes leütése, vagy lépésképtelen helyzetbe hozása – beszorítása.

Lépésszabály

Gyalogok: átlósan előre egyet.

Dámák: átlósan előre és hátra bármennyit csak az üres mezőkön át.(!)

Ütésszabály

Gyalogok: átlósan előre és hátra, a szomszédos ellenséges korongot átugorva, a mögötte lévő üres helyre. Ha innen megint tovább tud ütni, akkor ütnie is kell és így tovább...(ütéssorozat) Ameddig képes rá, addig ütnie kötelező.

Dámák: kiváltságuk, hogy előre és hátrafelé is üthetnek átlósan úgy, hogy üres mezőkön át, ha az ellenfél korongja mögötti mező üres. Rájuk is érvényes az ütésre, ütéssorozatra vonatkozó kötelezettség. Az ellenfél korongja mögötti valamelyik (megfelelő) üres mezőt érintve, onnan tovább folytatva. Csakis egyesével.

Természetesen mindkét figuránál megengedettek az ütés közbeni irányváltások.

Több lehetséges ütéssorozatnál nem kötelező a több ütést eredményezőt választani, bármelyiket szabad.

Érvényes a „török ütés” szabálya: csak az ugrások végrehajtása után vehetők le a korongok a tábláról.

Egy ütéssorozat végzése folyamán tilos kétszer átugrani ugyanazt a bábút.

Egy ütéssorozat keretében szabad kétszer ugyanazt a mezőt érinteni.

Az ellenfél alapsorát (első sorát) elérő gyalogok azonnal dámává változnak. Ezek két esetben a helyükön maradnak: ha lépéssel jutottak ide, vagy ütéssel, de már nem tudják folytatni azt. Ilyenkor csak a következő lépésben mozdulhatnak. Am, ha az átváltozott gyalog (dáma) továbbra is ütésben van, akkor azt még abban a lépésben folytatnia kell, most már dámaként.

Tehát két dologban tér el a „brazil” változathoz képest: az átváltozásban és a több ütés közüli választásban.

Hasonló szabályok érvényesek viszont itt is a döntetlenre és a végjátékra.

„török” Dáma

Népszerű, egzotikus dámavariáns, játsszák 8×8-as és 10×10-es táblán is. Hazájában nagyon népszerű, de sokfelé ismerik szerte a világon. Az eredeti táblák érdekessége, hogy nincsenek sakktáblaszerűen kiszínezve, pusztán csak négyzetrácsosak. Ennek oka az lehet, hogy a játék nemcsak a sötét, hanem az összes mezőn zajlik. Így nincs jelentősége a színeknek.

Kezdőállás

A 8×8-ason az alapsorokat üresen hagyva, a következő két-két sorba kerül a 16-16 gyalog. A 10×10-esen szintén, de itt már 30-30 korong, a három-három sorba.

Cél

Az ellenfél bábjainak teljes leütése, vagy lépésképtelen helyzetbe hozása – beszorítása. Mint minden dámában.

Lépésszabály

Gyalogok: előre (függőlegesen) egyet és vízszintesen balra, vagy jobbra léphet egyet üres mezőre. Tehát hátrafelé, vagy átlósan nem.

Dámák: vízszintesen, vagy függőlegesen mindkét irányba elmozdulhat az üres mezőkön keresztül. (Mint a sakkban a bástya.)

Ütésszabály

Gyalogok: mint a lépés során, ugyanezen irányokban – függőlegesen előre, vízszintesen jobbra, vagy balra –, a szokásos átugrások módjára (a bábu melletti üres mezőről indulva, a túlsó üresre érkezve). Tehát hátrafelé nem. Az ütést addig kell folytatni, amíg csak lehetőség van rá – ütéssorozat.

Dámák: ugyanolyan irányokban, mint lépéskor – sor- és oszlopírányban –, az egyes bábuk mögötti valamelyik (megfelelő) üres mezőt érintve – sorozatütés.

Ütéskötelezettség áll fenn – akár gyalogról, akár dámáról van szó. Ez vonatkozik az adódó ütés megkezdésére és annak folytatására egyaránt.

Az ellenfél alapsorát elérő gyalog rögtön dámává változik, és csak a következő lépésben mozdulhat.

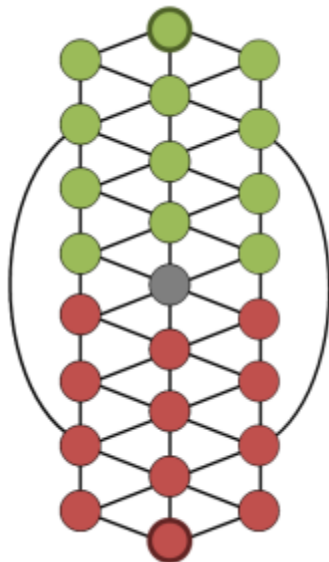
Több ütéslehetőség fennállása esetén itt szintén a nagyobb ütésszámút kell választani.

Ami szokatlan lehet még a többi dámához képest, hogy hagyomány szerint sorozatütés végrehajtásakor minden egyes ütés után leveszik az átugrott korongot. (!) Tehát nincs „török” ütés.

Tiltott az egy sorozatütésen belüli ellentétes irányú ütés, mint például előbb ütök balra, majd utána vissza jobbra. (180 fokos ütés)

Seth

Az ábra szerinti sajátos táblán, kezdőállásból indul a játék. A két haderő egymással szemben helyezkedik el a bordó és zöld rácspontokon, a középső mezőt üresen hagyva. Tehát 12-12 kő.



Szabály

Lépés

Bármely üres, szomszédos mezőre – a vonal mentén. Hátrafelé is. A szélső ívet is beleértve, ez amolyan gyorsító vonalnak tekinthető. Természetesen a középső mező is a játékterülethez tartozik.

Ütés

Az ütés és ütessorozat is kötelező. Bármely szomszédos mezőn álló ellenséges bábu kiüthető, ha a mögötte lévő mező üres. Ütés esetén ezt a bábút kell átugrani és erre a mezőre letenni. Ha ezzel újabb ütésre nyílik lehetőség, akkor azt folytatni kell, egészen addig, amíg az lehetséges (ütéssorozat). Igen, bármely irányban, a vonalak mentén. Az ív ez alól kivétel. Ütésre nem használjuk.

Cél

A játékot az a versenyző nyeri meg, aki hamarabb elfoglalja ellenfele utolsó mezőjét (vastag körvonalú).

Hageby

5-5 kövel játsszák.

„lerakós” játékrész

A játékosok felváltva rakják le köveiket a tábla rácspontjaira (bármelyikre).

„lépegetős-ugrálós” játékrész

Lépés

Bármelyik szomszédos üres rácspontra a vonal mentén.

Ütés

A **Hageby** játékban bármelyik szomszédos rácsponton tartózkodó követ ütni kell a kő átugrásával, a mögötte lévő üres rácspontra. (*ütéskötelezettség*) Ha ezen a helyen ismét ütési helyzet áll elő, akkor folytatni kell az ütést egészen addig, amíg az lehetséges. (*ütéssorozat*)

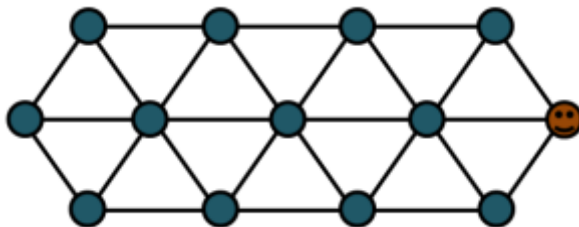
Akár irányváltással is az egyes ütések között.

Cél

A játékot az a játékos nyeri meg, aki:

vagy leüti ellenfele összes követ,

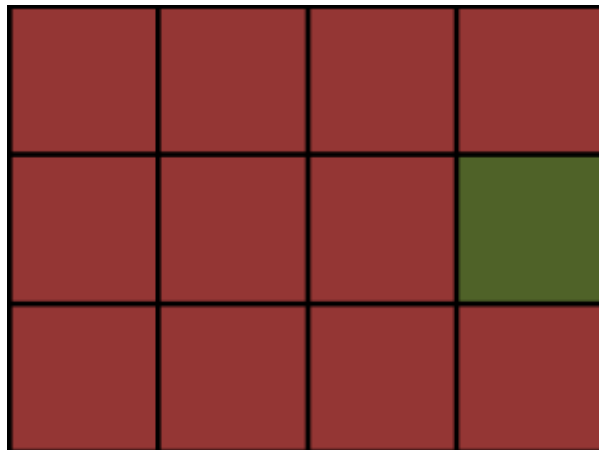
vagy utolsó, megmaradt kövével belép a nyerőpontra



Vilbergen és Lahti

Vilbergen

A játéktábla 4×3-as:



Szabály

Lerakós szakasz

A két játékos felváltva helyezi el 4-4 követ a tábla valamelyik mezőjére. Igen, a többitől elütő színűre is.

Lépegetős szakasz

Lépés: bármelyik oldal- és sarokszomszédos mezőre léphet a soron következő.

Ütés: az ellenfél egyenként átugrott kövei lekerülnek a tábláról. Az ütés kötelező, amíg csak lehetséges. (Ütéssorozat)

Ugrás: az ellenfél kövével szomszédos mezőről az ellenfél köve mögötti üres mezőre. (Vízszintesen, függőlegesen és átlósan is.)

Cél

Kétféle nyerési lehetőség létezik:

- leütöm az ellen összes követ
- az utolsó megmaradt kövemmel belépek a többitől eltérő színű mezőre (célmező, nyerőpont)

Lahti

4-4 követ. Gyakorlatilag csak táblájában tér el a **Vilbergentől**. Ebből adódóan belátható, hogy átlós elmozdulás megengedése csak lépésre vonatkozhat, ütésre nem. Sőt, ütés csakis vízszintesen történhet, legfeljebb kettő egy sorozatban.

