

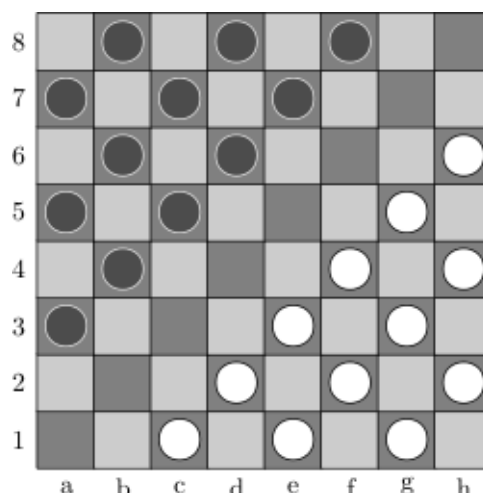
# Rohová dáma

## Cíl hry

- Odstranit z desky všechny soupeřovy kameny.

## Výchozí situace

- Deska leží tak, že hráči mají před sebou roh desky se světlým polem.
- Na začátku hry stojí kameny v krajních řadách na tmavých polích (viz obrázek).



## Hra

- Hru začíná bílý, poté se hráči v tazích pravidelně střídají.
- Kameny se pohybují pouze vpřed, doleva a doprava po tmavých polích a to vždy na nejbližší volné pole. Pohyb zpět není běžným kamenům dovolen.
- Pokud kámen stojí těsně vedle kamene protihráče, za nímž je jedno pole volné, může tento kámen přeskočit a ihned jej vyřadit ze hry. Pokud má více možností přeskočení soupeřových kamenů, může si vybrat nejvýhodnější skok.
- Všechny kameny mají povoleno skákání nejen kupředu, doleva a doprava, ale i zpět.
- Skákání je povinné. Má-li hráč více možností skákání, může si vybrat jakoukoli z nich.
- Kámen, kterým hráč táhne, může provést i skoky vícenásobné. Mezi přeskakovanými soupeřovými kameny musí být vždy jedno pole volné. Po každém dopadu lze změnit směr pro další skok.
- Kámen se mění v dámu, když dojde do jednoho ze dvou tmavých polí v soupeřově rohu desky.
- Dáma se může pohybovat jakýmkoli směrem po tmavých polích o libovolný počet volných polí.
- Pro dámu platí podobná pravidla skákání jako pro obyčejné kameny. Liší se v tom, že dáma nemusí stát těsně před přeskakovaným kamenem a po přeskoku může dopadnout na libovolné volné pole ve směru přeskoku. Také dáma může měnit směr dalšího skákání.

## Konec hry

- Prohrává ten, komu nezbyl žádný kámen, nebo nemůže provést svými kameny žádný tah.
- Hra končí nerozhodně, pokud se během 30 po sobě následujících tahů nesnížil počet kamenů na desce.