

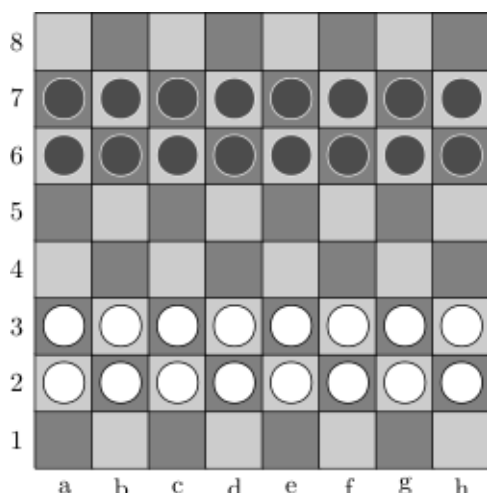
# Turecká dáma

## Cíl hry

- Odstranit z desky všechny soupeřovy kameny.

## Výchozí situace

- Hraje se na desce 8x8 polí, každý hráč má k dispozici 16 kamenů své barvy.
- Na začátku hry stojí kameny v druhé a třetí řadě (viz obrázek).



## Hra

- Hru začíná bílý, poté se hráči v tazích pravidelně střídají.
- Základní kameny se pohybují pouze ortogonálně – vpřed, vlevo nebo vpravo, a to vždy na nejbližší volné pole. Pohyb diagonálními směry ani pohyb vzad není běžným kamenům dovolen.
- Pokud kámen stojí těsně vedle kamene protihráče, za nímž je jedno pole, může tento kámen přeskočit a ihned jej vyřadit ze hry. Pokud má více možností přeskočení soupeřových kamenů, může si vybrat nejvýhodnější skok.
- Obyčejné kameny mají povoleno skákání ortogonálně vpřed, vlevo a vpravo.
- 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 na vezíra, když se na konci svého tahu nachází v poslední (resp. první) řadě hrací desky. Výměnou za vezíra tah končí.
- Vezír se pohybuje všemi ortogonálními směry a to o libovolný počet volných polí.
- Pro vezíra platí podobná pravidla skákání jako pro obyčejné kameny. Liší se v tom, že vezír může skákat navíc ortogonálně vzad a že nemusí stát těsně před přeskakovaným kamenem a také po přeskočení může dopadnout na libovolné volné pole ve směru skoku.

## 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.