

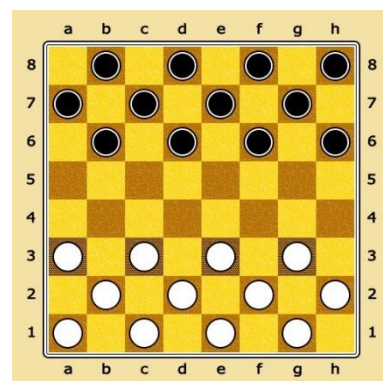
Vienkāršotie 64 lauciņu dambretes spēles noteikumi

Dambrete ir prāta spēle starp diviem spēlētājiem.

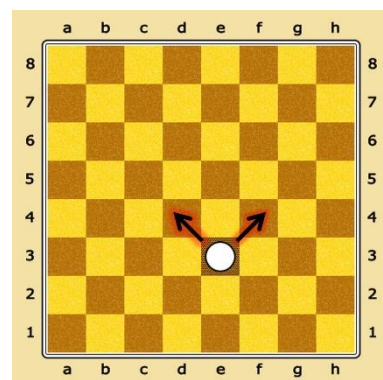
Katram spēlētājam ir 12 kauliņi, kas pirms spēles tiek novietoti trīs rindās.

Partiju sāk spēlētājs ar baltajiem kauliņiem.

Spēlētāji pēc kārtas izdara pa vienam gājienam ar savas krāsas kauliņiem.

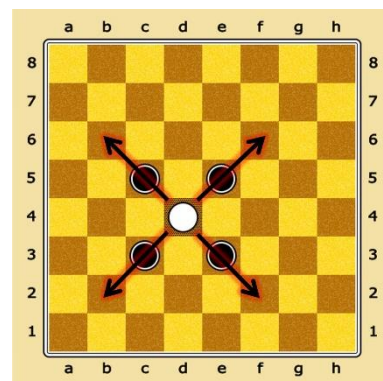


Kauliņu var pārvietot tikai uz priekšu un tikai pa diagonāli, t.i., pa tumšajiem laukuma lauciņiem.

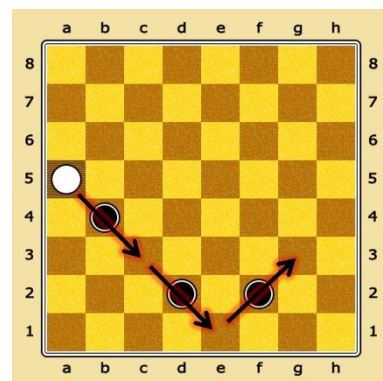
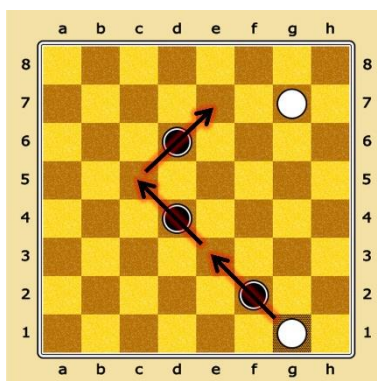


“Sist” nozīmē pārlēkt pāri pa diagonāli vienam kauliņam vai pāri vairākiem pretinieka kauliņiem.

Sist var gan uz priekšu, gan atpakaļ.



Jāsit ir obligāti un tik, cik iespējams.



Ja pretinieks neredz, ka jāsit, un veic citu gājienu, ir divas iespējas:

- turpināt spēli, it kā nekas nav noticis;
- teikt, lai pretinieks “ņem atpakaļ” gājienu un izpilda sitienu.

Ja kauliņš sasniedz pretinieka pirmo rindu, tas tiek “kronēts” un pārvēršas par dāmu.

“Kroni” veido, uzliekot tādas pašas krāsas jau nokautu kauliņu vai, ja nav neviena nokauta kauliņa, ko uzlikt, esošo kauliņu apgriež otrādi.

Dāma “lido” jeb pārvietojas uz priekšu un atpakaļ pāri brīvajiem lauciņiem pa diagonāli, kurā tā atrodas. Dāmāi jāsit pretinieka kauliņš pa diagonāli neatkarīgi no attāluma, ja aiz kauliņa ir viens vai vairāki brīvi lauciņi.

Dāma pēc sitiena var apstāties uz jebkura no brīvajiem lauciņiem pēc savas izvēles.

Arī dāmāi ir jāsit obligāti un tik, cik iespējams.



Ja pieskaries kauliņam (vai dāmāi), tad ar to jāiet. Gājiens ir pabeigts, kad spēlētājs pēc pārvietošanas ir atlaidis roku no kauliņa vai dāmas.

Spēle uzvarēta, ja pretiniekam nav, kur iet, vai nav, ar ko iet.

Turnīros dambretes partijas var tikt spēlētas ar laika kontroli. Ja spēlētājam beidzas partijai atvēlētais laiks, viņš ir zaudējis.

Neizšķirts ir tad, kad neviens nav uzvarējis. Ir situācijas, kad neizšķirts ir automātiski:

- ja viena un tā pati pozīcija atkārtojas trīs reizes;
- ja trīs dāmas nespēj noķert pretinieka vienu dāmu 15 gājienos;
- ja pretinieki par to vienojas.

Tiesnesis var novērtēt pozīciju un spēlētāju pēdējos gājienu, lai fiksētu neizšķirtu.

