



# Török dámajáték

Web


Készítsen weblapot a török dáma társasjáték bemutatására a következő leírás szerint!

- Hozzon létre egy állományt, amelynek neve legyen *dama.html* !
- Az oldal szövegét a *szoveg.txt* állományban találja.
- A feladat megoldásához szükséges képek: *jatek.jpg* , *konyv.jpg* , *t1.gif* és *t2.gif* .

A megoldás során figyeljen arra, hogy a hivatkozások más környezetben is működjenek!

1. Az oldal háttérszíne indigo (#4B0082 kódú szín) és a szövegszín black (#000000 kódú szín) kivétel, ha egy szövegegységre ettől eltérőt ad meg a feladat.
2. A cím, „Török dámajáték”, egyes szintű címsor, lightskyblue (#87CEFA kód) színű és középre igazított. A böngésző keretén megjelenő cím szövege is ez legyen!
3. Az oldal többi részének váza, a mintának megfelelő táblázattal készüljön! A táblázat 80% széles, középre igazított, 1 pontos szegélyű és a háttérszíne lightskyblue (#87CEFA kódú szín).
4. A táblázat első sorában a bal oldali cellába helyezze el a *jatek.jpg* képet 1 pont vastagon keretezve! A jobb oldali cellába illessze be a megfelelő szöveget a *szoveg.txt* állományból és a mintának megfelelően tördelje bekezdésekre!
5. A „Kétszemélyes játék” kettős szintű címsor stílusú.
6. A „Forrás: Zdzisław Nowak: A malomtól a góig” szöveget alakítsa linkké, amely a *konyv.jpg* képre mutasson!
7. Az alsó cellában a játék szabályai olvashatók. A szabályokat felsorolással tagolja a mintának megfelelő 4 pontba!
8. A mintának megfelelően, a játékszabályok után a képek az induló felállást és egy lépést mutatnak a táblán. A *t1.gif* és a *t2.gif* képállományokat szúrja be úgy egy keret nélküli táblázatba, hogy azok egymás mellett szimmetrikusan jelenjenek meg!

## Török dámajáték



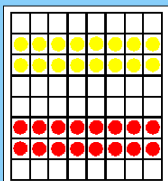
### Kétszemélyes játék

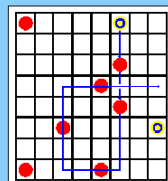
A dámajáték világszerte ismert változatai közül az egyik legerdekesebb és legezotikusabb a török dámajáték.

Ehhez olyan táblát használnak, amely 64 azonos színű mezőből áll (nem hagyományos fekete-fehér beosztású). A bábuk menetmódja is más, mint a többi dámajáték-változatban, ami lényegesen megváltoztatja a lejátszás módját és taktikáját. Forrás: [Zdzisław Nowak: A malomtól a góig.](#)

- Mindkét játékosnak üzenhet bábuja van, amelyeket két-két sorban kell felállítani, de úgy, hogy a tábla két legszélső sora üresen maradjon. A játék célja egyébként ugyanaz, mint a többi dámajátéké: az ellenfél bábuinak kiütése vagy beszorítása.
- A török dámajátékban nem szabad átloátn lépni, csak előre vagy oldalirányban. Az útásra a nemzetközi dámajáték szabályai érvényesek, azzal a különbséggel, hogy útni is csak vízszintesen vagy függőlegesen szabad.
- A tábla utolsó sorában a bábuk vezírré változnak. (Ugyanolyan kiváltságai vannak, mint a nemzetközi dámajátékban a dámának. A vezír egy lehetséges lépését az ábra mutatja.)
- Az nyer, aki az ellenfél összes bábuját kiüti, illetve mozgásképtelenné teszi, vagy akinek maradt még egy vezire, miközben az ellenfelének már csak egyetlen közönséges bábuja van.

Az úgynevezett nagy török dámajátékot ugyanilyen szabályokkal játszhatjuk 100 mezős táblán, 30-30 bábuval.





*dama.html*