



ŠACHY

Šachy – Hra Královská – strategická desková hra pocházející ze starověké Indie, která odnepaměti provází naši civilizaci.



1. Počet hráčů: 2

2. Hrací potřeby

2.1 *Šachovnice.* Hrací deska rozdělena na 64 polí, střídavě světlých a tmavých (bílá a černá pole). Jednotlivá pole lze přesně určit podle souřadnic, označených písmenem a číslicí. V řadách (vodorovný směr) jsou pole popsána čísly od 1 do 8, ve sloupcích (svislý směr) malými písmeny (a–h).

2.2 *Hrací kameny.* Každá strana má po 16 kamelech, jedna bílé, druhá černé. Je to osm pěšců, dva jezdcí, dva střelci, dvě věže, jedna dáma a jeden král. Krále, dámu, střelce, jezce a věž nazýváme též figurami. V šachovém tisku se používají zkratky a značky, se kterými se setkáme na diagramech i v šachové literatuře (viz obr.).

3. Základní postavení

3.1 Soupeři sedí na té straně šachovnice, kde mají rozmístěny své kameny. Šachovnice je orientována tak, aby v pravém dolním rohu bylo vždy bílé pole.

3.2 Bílí pěšci stojí ve druhé řadě (a2–h2), ostatní bílé figury jsou rozmístěny v první řadě: Věž na a1, jezdec na b1, střelec na c1, dáma na d1, král na e1, střelec na f1, jezdec na g1, věž na h1.

Černí pěšci jsou rozestaveni v sedmé, ostatní černé kameny v osmé řadě: Věž na a8, jezdec na b8, střelec na c8, dáma na d8, král na e8, střelec na f8, jezdec na g8, věž na h8 (viz diagram 1).

4. Cíl hry

Úkolem hráčů je dát soupeřovu králi mat.

5. Pravidla hry

5.1 *Tah.* Tahem rozumíme přemístění vlastního kamene na jiné pole, prázdné nebo obsazené soupeřovým kamenem. V druhém případě se jedná o brání – tah končí odstraněním soupeřova kamene ze šachovnice. Zvláštním druhem tahu je *rocháda* (viz 6.7).

5.2 Hráči se v tazích pravidelně střídají. Hru zahajuje vždy bílý. Hráč, na kterém je řada, má nejen právo, ale i povinnost táhnout.

5.3 Hráč, který je na tahu, smí táhnout pouze kamenem, kterého se první dotkl (pravidlo *Dotknuto-hráno*). Platí pouze dvě výjimky.

Pokud hráč předem upozorní soupeře, že chce opravit postavení svých kamenů, pak to může provést, aniž by dotknutými kameny musel táhnout.

Druhým případem je situace, kdy hráč neovšně provede přípustný tah tím kamenem, kterého se právě dotkl. Pak smí provést řádný tah jiným kamenem dle svého výběru.

5.4 *Dokončení tahu.* Při přemístění kamene na neobsazené pole je tah proveden v tom momentě, kdy hráč postaví svůj kámen na nové pole a pustí jej z ruky.

5.4.1 Při přemístění kamene na pole obsazené soupeřovým kamenem hráč nejprve odstraní soupeřův kámen ze šachovnice, pak na jeho místo postaví svůj kámen a pustí ho z ruky.

5.4.2 Při rochádě (viz 6.7) je tah ukončen v okamžiku, kdy hráč pustí věž z ruky na pole, které už jeho král přešel.

6. Pohyb jednotlivých kamenů

Kameny se mohou při svém tahu přesouvat pouze přes neobsazená pole. Výjimku tvoří dva případy: tahy jezce (viz 6.2) a tah věže při rochádě (viz 6.7).

6.1 *Pěšci.* Pěšci smí táhnout jen vpřed.

6.1.1 *Postup pěšcem ze základní pozice.* Při tahu z výchozího pole se může hráč libovolně rozhodnout, zda posune pěšce přímo vpřed o jedno nebo o dvě pole (např. z pole a2 na pole a3 nebo a4). Poté, co pěšec opustí výchozí pozici, smí už dále postupovat pouze o jedno pole.

6.1.2 *Brání soupeřových kamenů pěšcem.* Pěšec, jenž bere soupeřův kámen, netáhne přímo vpřed, ale o jedno pole šikmo vpřed (např. z pole f5 na e6 nebo na g6 – viz diagram 2).

6.2 *Pohyb jezdců.* Jezdec se pohybuje zvláštním způsobem, kdy opisuje ve vzduchu tvar písmene L. Takto smí přeskočit jakýkoliv jiný kámen (viz diagram 3).

6.3 *Pohyb věží.* Věž táhne pouze vodorovně nebo svisle přes libovolný počet neobsazených polí (viz diagram 3).

6.4 *Pohyb dámy.* Dáma, nejsilnější figura, smí postupovat všemi směry (vodorovně, svisle, šikmo) přes libovolný počet neobsazených polí (viz diagram 4).

6.5 *Pohyb střelců.* Střelec se pohybuje pouze po diagonálách, v jejichž průsečíku se právě nachází, vždy pouze jedním směrem a přes libovolný počet neobsazených polí (viz diagram 5).

6.6 *Pohyb krále.* Král se smí pohybovat všemi směry pouze na sousední pole, které není ohroženo žádným soupeřovým kamenem (viz diagram 5). Jedinou výjimkou je rocháda (viz 6.7).

6.7 *Rocháda.* Jedná se o zvláštní druh tahu, při kterém je pohybováno dvěma kameny současně – králem a jezdem. Král se nejprve posune o dvě pole směrem k vlastní věži, která se dosud nalézá v základním postavení. Poté je věž přenesena přes krále, a postavena za něj na sousední pole ve stejné řadě. Rocháda smí být provedena jen za těchto podmínek:

6.7.1 Král ani věž dosud netáhly.

6.7.2 Pole, kde král stojí, nebo přes které má přejít, nebo na kterém se má po dokončené rochádě zastavit, nesmí být ohroženo žádným ze soupeřových kamenů.

6.7.3 Všechna pole mezi králem a věží musí být volná.

6.7.4 Při provádění rochády přesouváme nejprve krále, potom věž. Jestliže se hráč dotkne nejdříve věže, nesmí už s ní rochovat, ale je nucen provést běžný tah jen s touto věží (viz diagram 6).

7. Brání kamenů

Když některý kámen dokončí svůj tah na poli, které je obsazené protivnickovým kamenem, je tento kámen odstráněn ze hry. Takovou eliminaci nazýváme bráním. Toto pravidlo má jednu výjimku, tzv. *brání mimochodem (en passant)*: Postoupí-li pěšec ze základního postavení o dvě pole, a dostane-li se tak do bezprostředního sousedství na stejné řadě se soupeřovým pěšcem, pak může (ale nemusí) být tímto pěšcem *ihned* v nejbližším tahu (později již ne) sebrán tak, jako by byl postoupil jen o jedno pole (viz diagram 7).

8. Proměna kamenů

Pěšec, který dospěje na poslední řadu, musí být okamžitě proměněn v libovolnou figuru vlastní barvy (kromě krále). Může být proměněn v dámu, věž, střelce nebo jezce, bez ohledu na to, jaké kameny má ještě hráč na šachovnici. Od okamžiku proměny má pěšec pohybové možnosti zvolené figury, kterou je nahrazen.

9. Šach

9.1. Je-li pole, na kterém stojí král, *ohroženo* nejméně jedním soupeřovým kamenem, je král v *šachu*. Ohrožením rozumíme situaci, kdy protivnickův kámen může v příštím tahu vstoupit na pole obsazené králem. O takovém kameni říkáme, že *dává králi šach* (viz diagram 8).

9.2. Hráč, jehož král je vystaven šachu, musí této hrozbě uniknout v bezprostředně následujícím tahu. Buď ústupem krále na jiné, neohrožené pole, bráním šachujícího kamene, nebo konečně předsunutím svého kamene mezi krále a šachující kámen.

9.3. Je běžným zvykem, nikoliv však povinností, že šachující hráč upozorní soupeře, „hlásí šach“.

9.4. *Mat.* Pokud nelze k odvrácení šachu použít žádnou z uvedených možností, a král by zůstal v šachu, hra končí jeho porážkou. Obvyklou formulací je, že „dostal mat“ (viz diagram 9).

10. Zakončení hry

10.1 Výhra.

10.1.1 *Mat.* Kdo dá soupeři mat, vítězí.

10.1.2 *Vzdání partie.* Hráč, jehož situace je bezvýchodná a nechce tedy dál pokračovat v beznadějně partii, zpravidla prohlásí, že se vzdává.

10.1.3 *Překročení času.* Hráč, který neprovedl stanovený počet tahů v daném časovém limitu, prohrává.

10.2 Nerozhodná hra:

10.2.1 *Pat.* V případě, že hráč, který je právě na řadě, nemůže regulérně táhnout a jeho král přítomný není v šachu, končí partie nerozhodně (viz diagram 10).

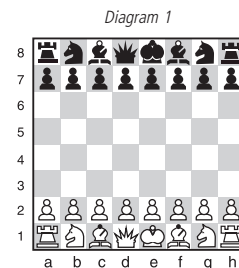
10.2.2 *Remiza.* Hráči, kteří nevidí možnost přivést partii k výhře, se mohou dohodnout na remize. Remizu nabízí jen hráč, který právě provedl svůj tah.

10.2.3 *Nerozhodný poměr sil.* Výsledek je nerozhodný, pokud na šachovnici zůstaly pouze takové kameny, jejichž síla nepostačuje jednomu z hráčů k výhře.

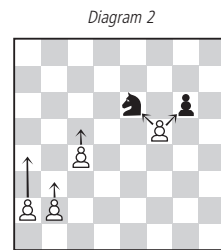
10.2.4 *Remiza opakovaním tahů.* Hra je nerozhodná, pokud o to požádá hráč, jenž je právě na tahu, a v partii se má vyskytnout potřetí tožná pozice, nebo jestliže se už shodná pozice třikrát vyskytla, a na tahu byl vždy stejný hráč.

10.2.5 *Pravidlo padesáti tahů.* Partie končí nerozhodně, jestliže během posledních nejméně padesáti tahů buď nebyl brán žádný kámen, nebo nebylo taženo žádným pěšcem.

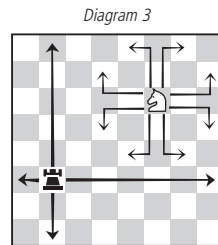
Mnoho pěkné zábavy a štěstí ve hře Vám přeje Bonaparte!



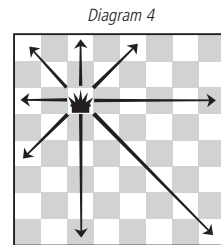
Základní pozice



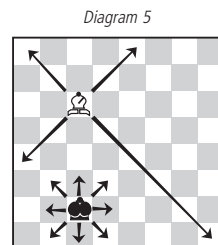
Tahy pěšcem



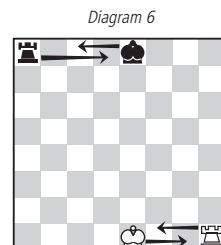
Tahy věží a jezdcem



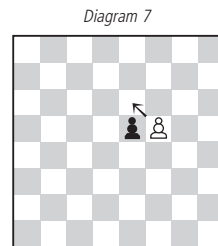
Tahy dáмой



Tahy králem a střelcem

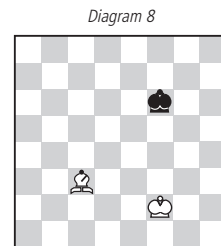


Rocháda

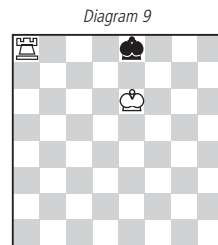


„en passant“

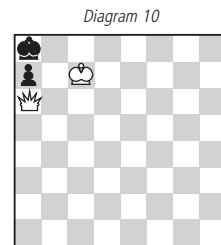
Černý pěšec právě učinil dvoukrok. Bílý pěšec může brát mimochodem.



Šach
Bílý střelec šachuje.



Mat
Černý na tahu dostal mat.



Pat
Černý na tahu

DÁMA – 12 bílých a 12 černých kamenů, herní plán šachovnice



Šachovnice je natočena tak, aby v pravém dolním rohu bylo bílé pole. Oba hráči umístí kameny své barvy na černá pole na prvních třech řadách své strany šachovnice.

Hru začíná bílý.

Kameny se posouvají pouze po černých polích, šikmo do stran o jedno pole. Nelze vstoupit na pole obsazené svým či cizím kamenem. Pokud se kámen nachází před soupeřovým kamenem, za kterým je volné pole, lze soupeřův kámen odstranit z desky přeskocněním. Kámen může být skáknut pokračováním, dokud se po přeskocnění ocitá před dalším protihráčovým kamenem, za kterým leží volné pole. Pokud již nelze dále skákat, ve hře pokračuje soupeř. Nelze přeskakovat vlastní kameny.

Ve chvíli, kdy kámen dosáhne poslední řady šachovnice, promění se v dámu. Dáma se skládá ze dvou kamenů stejné barvy na sobě (přidáme vyřazený kámen) a má tu výhodu, že se může pohybovat i skákat dopředu i dozadu o libovolný počet polí. Po přeskoku zajatého kamene se může zastavit na kterémkoliv dalším volném poli. Skákání je povinné. Pokud hráč opomene možnost přeskocit, může mu soupeř odstranit kámen (nebo dámu), kterým měl skákat.

Vítězí hráč, který eliminuje všechny protivnickovy kameny, nebo který zablokuje všechny soupeřovy kameny tak, že mu znemožní další tahy.

ITALSKÁ DÁMA – 12 bílých a 12 černých kamenů

Pravidla jsou shodná s pravidly klasické dámy s tím, že dámy mohou být vyhozeny pouze dámy, ne však obyčejnými kameny. Skákání je povinné, v případě své možnosti skoku se vybere ta, při níž se přeskóčí nejvíc kamenů.

ANGLICKÁ DÁMA – 12 bílých a 12 černých kamenů

Při této variantě platí pravidla jako pro klasickou dámu, ale je možné se pohybovat a skákat i po kolmých liniích (tedy všemi osmi směry).

FRANCOUZSKÁ DÁMA – 12 bílých a 12 černých k.

Pravidla jako u obyčejné dámy, kameny se pohybují dopředu, ale přeskakovat mohou i směrem dozadu. Dáma má možnost zajmát směrem vpřed i vzad.

RUSKÁ DÁMA – 12 bílých a 12 černých kamenů

Kameny postupují vpřed, smí brát vpřed i vzad. Skákání se nelze vyhnout ani za cenu ztráty kamene.

POLSKÁ DÁMA – 12 bílých, 12 černých kamenů

Od klasické dámy se liší tím, že kameny posouváme jen směrem šikmo vpřed. Při přeskakování soupeře je dovoleno pohybovat se i směrem dozadu po diagonále.

ŽRAVÁ DÁMA – 12 bílých a 12 černých kamenů

„Opačná“ varianta klasické dámy. Skákání je povinné a vyhrává hráč, který jako první ztratí všechny kameny.

BLOKÁDA – 12 bílých a 12 černých kamenů

Kameny se pohybují podle klasických pravidel, ale smí táhnout vpřed i vzad a kámen je ze hry vyřazen i tehdy, když je zablokován ze všech směrů soupeřovými kameny.

DIVNÁ DÁMA – 12 bílých a 2 černé kameny

Bílý hráč rozestaví své kameny jako u dámy, černý má jednu jedinou černou dámu, kterou umístí na libovolné pole ve svých prvních třech řadách. Bílý hru začíná, jeho cílem je max. do dvanácti tahů přijít o všechny své kameny. Pokud se mu to nepodaří, vítězí černý. Skákání všech nabízených kamenů je samozřejmě povinné. Černá dáma nemůže být přeskočena.

ČETNÍCI A ZLODĚJI – 12 bílých a 12 černých kamenů

Rozestavení je klasické, kameny se pohybují šikmo vpřed i vzad vždy o jedno pole. Přeskakovat lze vpřed i vzad, je možné přeskocit i více kamenů. Přeskocené kameny však nejsou vyřazeny ze hry! Cílem hry je přemístit vlastní kameny co nejrychleji na stranu protivníka, nebo mu obkličtímen znemožnit další tah.

DIAGONÁLNÍ DÁMA – 12 bílých a 12 černých k.

Hraje se podle klasických pravidel, liší se však rozestavením kamenů do rohů hr. plánu na černá pole (2 kameny v pravém rohu, 4 kameny na další diagonále a 6 kamenů na další linii). Kámen se mění v dámu po dosažení libovolného opačného kraje.

HALMA DÁMA – 10 bílých a 10 černých kamenů

Hráči rozestaví do svého rohu svých 10 kamenů (1, 2, 3 a 4 kameny v každém rohu), bílý začíná. Přesouvá vždy

jeden kámen na sousední volné pole, nesmí táhnout šikmo. Lze přeskakovat sousední, cizí i své kameny (ne šikmo), je-li za nimi volné pole. Je možno provádět i série skoků. Skokem není kámen vyřazen. Vítězem se stane ten hráč, který jako první vybuduje v soupeřově rohu výchozí postavení kamenů.

HASAMI YOGI – 8 bílých a 8 černých kamenů

Oba hráči postaví svých osm kamenů do řady na svůj kraj hracího plánu. Táhnou střídavě vždy s jedním kamenem ve vodorovném nebo svislém směru – ne šikmo! Hráč může přejít i přes více polí, pokud jsou volná. Před obsazením polem musí zastavit. Pokud je pole obsazeno protihráčovým kamenem, lze jej v příštím tahu přeskocit, ale neodstraňuje se z hracího plánu. Pokud je kámen obklopen čtyřmi cizími kameny (pro krajní a rohová pole to neplatí), je vyhozen ze hry. Cílem je vytvořit řadu (vodorovně či svisle) ze čtyř kamenů vedle sebe mimo základní pozici, nebo vyhodit soupeři pět kamenů.

VLK A OVEČKY – 4 bílé a 1 černý kámen

Bílé kameny – ovečky – jsou rozestaveny na černých polích v první řadě před hráčem. Vlk se může postavit na libovolné neobsazené černé pole šachovnice. Hráči se na tahu střídají, hru začíná vlk. Ten se smí pohybovat diagonálně vždy o jedno pole, tam i zpět. Hráč s ovečkami smí táhnout vždy jen jedním kamenem, šikmo, ale pouze vpřed. Ovečky zvířetí v případě, že se jim podaří vlka zablokovat tak, aby se nemohl pohybovat. Vlk vyhraje, pokud ovečkám proklouzne za záda.

TURECKÁ DÁMA – 16 bílých, 16 černých kamenů

Kameny nasazujeme do výchozí pozice na 2. a 3. řadu hracího plánu. Poslední řady na obou stranách a dvě prostřední zůstanou volné. Kameny můžeme posouvat o jedno pole dopředu nebo do strany, ne však šikmo. Protivnickovy kameny se zabavují přeskocem na volné pole, pouze ve vodorovném či svislém směru. Takto lze přeskocit i více kamenů najednou (vždy po 1 kamenu). Každý kámen, který se dostane na poslední protější řadu (původně prázdnou) povyšuje na *perc*. Perc se značí jako dáma dvěma kameny na sobě a může se pohybovat směrem vpřed, do strany i vzad o libovolný počet polí.

ROHOVÁ DÁMA – 9 bílých, 9 černých kamenů

Šachovnici postavíme šikmo tak, aby před sebou měli oba hráči roh s černým polem. Kameny se rozestaví na černá pole do protilehlých rohů tak, že budou ležet ve 3 řadách: v první řadě 1 kámen, ve 2. řadě 3 kameny a ve 3. řadě 5 kamenů. Účelem této hry je táhnout kameny směrem k rohu soupeře a snažit se zablokovat jeho výchozí pozici. Při každém tahu se posouvá vždy jen 1 kámen o 1 pole bílé či černé barvy; nesmí se táhnout směrem zpět. Soupeřovy kameny se mohou přeskakovat, ale neberou se a zůstávají ve hře. Vlastní kameny se přeskocit nesmí. Vítězí ten hráč, který jako první svými figurkami obsadí všech 9 výchozích polí soupeře.

STARONĚMECKÁ DÁMA – 16 bílých, 16 černých k.

Kameny rozestavíme na všechna pole prvních dvou řad herního plánu na každé straně. Kameny smí táhnout jen po polích té barvy, na které stály na začátku hry, šikmo o jedno pole vpřed. Brát kameny je povinné a hráč musí volit takový skok, při kterém vyřadí soupeři nejvyšší počet kamenů. Vyřazovat smí kameny přeskocem, celkem pěti směry (vpřed, šikmo i do stran). Kámen, který dosáhl poslední řady na soupeřově straně, se mění v dámu.

CONTRACT-CHECKERS – 14 bílých, 14 černých k.

Tato hra se začíná hrát s 12 kameny pro každého hráče a hraje se podle pravidel staroněmecké dámy. Varianta se liší možností doplnit 13. a 14. kameny. Tyto kameny nastupují do hry v okamžiku, kdy se uvolní předem smluvená pole na základní linii (např. pole 4 na obou stranách). Jakmile se toto pole uvolní, může na něho hráč okamžitě nasadit další kámen.

PYRAMIDY – 12 bílých, 12 černých kamenů

Kameny se uspořádají ve tvaru pyramidy na hrací desce: černé kameny se umístí na pole a1, c1, e1, g1, b2, d2, f2, c3, e3, d4 a bílé kameny na b8, d8, f8, h8, c7, e7, g7, d6, f6, a f5. Kameny táhnou po černých polích směrem šikmo vpřed a snaží se na protější straně šachovnice vystavět novou pyramidu (na pozicích soupeře).

Je možno se posouvat vpřed o jedno pole nebo je dovoleno přeskakovat vlastní i protivnickovy kameny, přičemž lze provést jak jednoduchý skok, tak sérii skoků. Přeskocené kameny zůstávají ve hře. Vítězí ten, komu se nejdříve podaří vystavět novou pyramidu.

OSM PROTI ŠESTNÁCTI – 16 bílých, 8 černých k.

Kameny stavíme na světlá pole hracího plánu, černé do dvou řad na jedné, bílé do čtyř na druhé straně. Výjimka této varianty tkví v tom, že černý smí provést vždy dva

tahy s různými kameny bezprostředně za sebou. Teprve pak je na tahu bílý, který má jeden tah. Bílý vyhraje v případě, že zablokuje černého tak, že není schopen provést dva tahy bezprostředně za sebou. Černý musí vyřadit všechny soupeřovy kameny. Černý získá značnou převahu, když se mu podaří proměnit některý kámen v dámu. I nadále má totiž právo táhnout dvěma kameny za sebou.

JEZDECKÁ DÁMA – 16 bílých, 16 černých kamenů

Bílé kameny jsou rozestaveny na všech polích v 1. a 2. řadě, černí na 7. a 8. řadě. Kameny se pohybují jako jezdcí v šachu, ale pouze kupředu. Přeskakovaná pole mohou být obsazena jiným kamenem, vlastním i cizím. Jezdec proměněný v dámu se může pohybovat všemi směry. Skákání je povinné. Kdo neprovede možný skok, přijde o kámen. Jezdci a dámy skáčí přes cizí kameny takto: provedou dva skoky podle šachových pravidel s tím, že prvním skokem se přemístí na pole, kde stojí soupeřův kámen, a při druhém dopadnou na volné pole, kde zůstanou stát. Teprve pak vyřadí přeskocené kámen ze hry. Partie končí, když jeden z hráčů přijde o poslední kámen či vyprší dohodnutý časový limit.

ZAJÍMÁNÍ – 20 bílých, 20 černých kamenů

Každý z hráčů obdrží 20 kamenů, z nichž 14 kamenů umístí podél obvodu šachovnice (bílý A1-G1 a A1-A8, černý B2-H8 a H1-H8). Hráči střídavě přesouvají po jednom kameně ve vodorovném či svislém směru o libovolný počet polí. Platí, že pohyb kamene nesmí bránit jiný kámen (vlastní či cizí). Přeskakování není dovoleno. Kámen je zajat tehdy, když se přisunutím soupeřova kamenu ocitne v těsném seveřní dvou kamenů protivníka na protilehlých stranách – není tedy mezi nimi žádné volné pole a všechny 3 kameny stojí v jedné přímce. Stejným způsobem lze zajmout i řadu několika soupeřových kamenů, když na oba konce umístíte své kameny. Každý zajatý kámen je vyřazen ze hry a je nahrazen soupeřovým kamenem. Za zajetí se nepokládá tah, ve kterém kámen vstoupí mezi dva soupeřovy kameny, neboť k zajetí může dojít jen při tahu soupeře v okamžiku přisunutí druhého kamene. Rohové kameny nemohou být obkličeny ze dvou stran a jsou tedy „nepolapitelné“. Tahy jsou však povinné, a jestliže je hráč donucen opustit rohové pole, pravděpodobně hru prohraje. Vítězem se stává hráč, který zajme všechny soupeřovy kameny.

SKOKAN – 16 bílých, 16 černých kamenů

Hráči rozestaví své kameny na černá pole v obou posledních řadách své strany herního plánu. Pravidla jsou stejná jako u normální dámy s tou výjimkou, že lze přeskakovat vlastní figurky, a to pouze směrem vpřed. Vlastní figurky i po přeskoku samozřejmě zůstávají ve hře. Dámy mohou přeskakovat pouze protivnickovy figurky.

ŽÁBY A ROPUCHY – 3 bílé, 3 černé kameny

Kameny se rozestaví do jednoho sloupce, vždy tři nad sebou, prostřední dvě pole mezi bílým a černým hráčem (*žábami a ropuchami*) jsou volná. Postupuje se pouze přímo vpřed či vzad, vždy ve stejném sloupci, nikdy do stran. Soupeřův kámen lze přeskocit, ale jen tehdy, nachází-li se na sousedním poli a pole za ním je volné. Vítězí hráč, který jako první obsadí 3 výchozí pole soupeře.

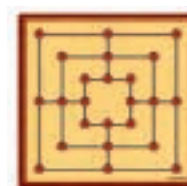
MEZINÁRODNÍ DÁMA – 16 bílých, 16 černých k.

Kameny jsou rozestaveny pouze na tmavých polích ve 4 řadách každé strany. Pohybují se pouze po tmavých úhlopříčkách vpřed. Skákání je povinné a i obyčejné kameny mohou skákat směrem zpět. Pokud se naskytne možnost skoků u více kamenů, skáče se s tím, kde je skoků nejvíce. Kámen, který dorazí na opačný konec desky je povyšěn na dámu. Dostane-li se kámen do poslední řady přeskocem přes soupeře a má možnost provést přeskok zpět, musí pokračovat ve skoku, a tak se nepromění v dámu. Dáma se pohybuje podle klasických pravidel, ale i u ní platí, že musí zvolit trasu, kde je přeskoků nejvíce. Dáma nemá přednost při skákání před obyčejnými kameny. Při neuskutečnění možného přeskoku nepříčáží soupeř o kámen, ale je-li vyzván, musí skok uskutečnit. Vyhrává ten, kdo vezme soupeři jeho poslední kámen, nebo jej dostane do patové situace.

KRÁLOVÉ A PODDANÍ – 2 bílé kameny (králové), 16 černých kamenů (poddaní)

Dva bílé kameny stojí v dolní řadě na 4. a 6. poli, 16 černých kamenů ve 4 horních řadách na bílých polích. Hru začíná černý. Králové se pohybují jako šachová dáma (mohou se přesouvat všemi osmi směry) a berou do zajetí přeskocem. Černé kameny postupují jako v české dámě, pouze vpřed v úhlopříčném směru, nemají právo přeskocit krále a nemění se v dámu. Když dojdou na konec desky, zůstávají tam stát až do konce hry. Bílý vítězí, když pronikne jedním králem do poslední řady polí. Černý vyhraje, když obkličí oba krále tak, že se nemohou hnout z místa.

MLÝN – 9 bílých a 9 černých kamenů, herní plán mlyn



Oba hráči obdrží po devíti kamenech jedné barvy. Hru zahajuje bílý, dále se protihráči pravidelně střídají. Nejprve kladou střídavě po jednom kameně na volné body.

Poté, co všechny své kameny umístí, posouvají vždy jeden kámen na sousední volný bod.

Zbyvajících hráči poslední tři kameny, může místo přesunu umístit kámen na libovolný volný bod. Hráči se snaží seřadit své tři kameny na jediné vertikální nebo horizontální linii – vytvořit *mlyn*. Komu se to podaří, odebere soupeři z desky jeden libovolný kámen, kromě těch, které vytvářejí mlyn soupeře. V případě, že všechny soupeřovy kameny tvoří mlyn, odebere kterýkoliv kámen. Hráči mohou kdykoli odsunout z mlynu kámen a v příštím tahu jej tam zase vrátit, za což smí odstranit další soupeřův kámen.

Hra končí porážkou hráče, kterému zůstanou jen dva kameny.

MAXI MLÝN – 12 bílých a 12 černých kamenů, hrací plán mlyn s použitím pomyslných diagonálních linií

Jako klasický mlyn s tím, že se využívá i pomyslných diagonálních linií, lze tedy postavit mlyn i diagonálně.

VEŽIČKY – 6 bílých a 6 černých kamenů

Začíná bílý, pak se hráči střídají. Hráč, který je na řadě, položí svůj kámen na libovolné pole hracího plánu – buď na prázdné místo, nebo na již položený kámen. Nikdy na sobě však nesmí stát více než 3 kameny. Po rozmístění kamenů hráči přemísťují kameny své barvy stojící volně či na vrchu věžičky na libovolné pole hracího plánu (stále na sobě nesmí stát více než tři kameny). Kdo první vytvoří věžičku ze svých třech kamenů, vyhrál.

JEZDECKÝ MLÝN – 9 bílých a 9 černých kamenů,

Hraje se podle základních pravidel s tím, že po nasazení všech kamenů se netáhne, ale skáče. Kameny se pohybují jako jezdcí v šachu – o jedno pole do strany a o dvě vpřed (nebo dvě do strany a jedno vpřed). Kámen může přeskakovat vlastní i cizí kameny, skocit smí pouze na volné políčko. Komu zbyvají pouze tři kameny, nasazuje je na libovolná pole hracího plánu.

LASKERŮV MLÝN – 9 bílých a 9 černých kamenů,

Obměna klasických pravidel, kdy se může kameny táhnout i během nasazování.

MLÝN S PŘESKOVÁNÍM – 3 bílé a 3 černé kameny

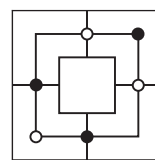
Každý hráč má tři kameny, které rozestaví podle obrázku 1. Hráči střídavě skáčou vždy s jedním kamenem na libovolný bod pole. Vyhrává ten, kdo první sestaví mlyn.

MLÝN NA KŘÍŽ – 6 bílých a 6 černých kamenů,

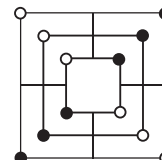
Každý hráč má šest kamenů rozestavených podle obrázku 2. Hráči střídavě posouvají kameny vždy o jeden bod. Kdo první postaví mlyn, vyhrává hru.

MLÝN S KOSTKOU – 9 bílých a 9 černých kamenů, 3 hr. kostky, hr. plán mlyn

Pro rozmístění kamenů platí běžná pravidla mlynu. Před položením kamene hodí hráč třemi kostkami. Pokud padne 1+1+4, 2+2+5, 3+3+6 nebo 4+5+6, může hráč před položením kamene sebrat jeden kámen z protihráčova mlynu. Jestliže zároveň položením kamene postaví svůj mlyn, soupeř ztrácí další kámen. Po rozmístění všech kamenů se již nehází a hra pokračuje podle běžných pravidel.



obr. 1



obr. 2

Mnoho pěkné zábavy a štěstí ve hře Vám přeje Bonaparte!