

Sachy **Dáma**
Mlýn
s dřevěnými
komponenty

Dino®

Šachy Dáma Mlýn

Soubor obsahuje:

2 HERNÍ PLÁNY

32 DŘEVĚNÝCH ŠACHOVÝCH FIGUREK



30 DŘEVĚNÝCH DÁMOVÝCH KAMENŮ



1 PRAVIDLA



HRY NA ŠACHOVNICI (ŠACHOVÉ FIGURY)

PRO 1–2 HRÁČE OD 8 LET

1. Šachy

Cíl hry: Cílem hry je vyřadit soupeřova krále ze hry, dát mu tzv. mat.

Pravidla hry: Šachovnice je čtvercová deska rozdělená na 8×8 , tj. 64 polí. Pro přehlednost se střídají světlá políčka s tmavými. Aby se mohl zaznamenat průběh hry na šachovnici, má každé pole své označení (a1–a8 až h1–h8). 64 polí tvoří vodorovné řady 1–8 a svislé sloupce a–h. Při hře se položí šachovnice tak, aby každý hráč měl po pravé ruce světlé rohové pole (bílý h1, černý a8). Šachy jsou bojem dvou soupeřů, z nichž jeden je vojevůdcem bílých a druhý vojevůdcem černých kamenů. Armádu představuje na každé straně 16 kamenů (1 král, 1 dáma, 2 věže, 2 střelci, 2 jezdci a 8 pěšců).

Na začátku hry jsou tedy síly soupeřů vyrovnané.

Na obrázku vidíme správné rozmístění kamenů při zahájení hry. Partii zahajuje hráč s bílými kameny. Dále se soupeři střídají vždy po jednom tahu. Podle rozličných tvarů a názvů mají kameny rozdílnou hodnotu, účinnost i postup.

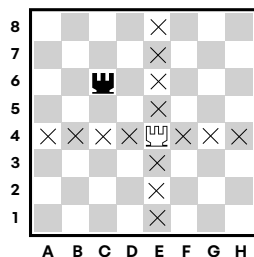
Pro všechny kameny platí tato zásada:

Kamenem je možno táhnout na prázdné pole, nebo na pole obsazené soupeřovým kamenem. V takovém případě vyřazuje postupující kámen soupeřův kámen ze hry. Nelze táhnout na pole obsazené vlastním kamenem. Kameny, kromě jezdce, nemohou přeskokovat ani vlastní ani cizí kameny. Jedním tahem lze přemístit jen jeden kámen. Výjimkou je pouze rošáda, viz níže.

Postup jednotlivých kamenů:

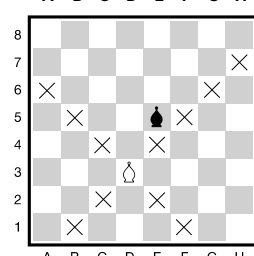
VĚŽ:

Postupuje po svislých nebo vodorovných řadách z kteréhokoliv postavení. Na prázdné šachovnici ovládá dalších 14 polí.



STŘELEC:

Postupuje po šikmých úhlopříčkách (diagonálách) polí své barvy. Ze středu šachovnice ovládá dalších 13 polí z rohového pole jen 7.



DÁMA:

Spojuje v sobě pohybové možnosti střelce a věže, a je proto nejsilnějším kamenem na šachovnici. Pohybuje se buď po svislých sloupcích, vodorovných řadách nebo šikmých úhlopříčkách libovolně daleko.

JEZDEC:

Má nejzajímavější pohyb ze všech kamenů. Z pole, na kterém stojí, SKÁČE vždy na druhé následující pole opačné barvy ve tvaru písmene L. Například stojí-li jezdec na poli d5, smí postoupit libovolně na některé z následujících polí: b4, b8, c3, c7, e3, e7, f4, f6. Samozřejmě za předpokladu, že některé z těchto polí není obsazeno jiným vlastním kamenem.

KRÁL:

Může postoupit na kterékoli sousední pole, pokud není ohroženo sousedovým kamenem nebo obsazeno jiným vlastním kamenem. Král nemůže brát soupeřův kámen, pokud je krytý (chráněn) jiným kamenem téže barvy. Král postupuje tedy o 1 pole na kteroukoliv stranu. Výjimkou je pouze rošáda.

PĚŠEC:

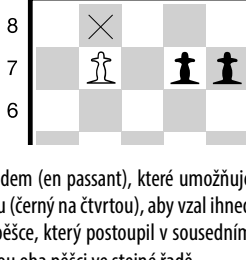
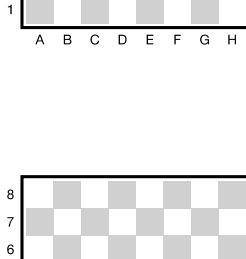
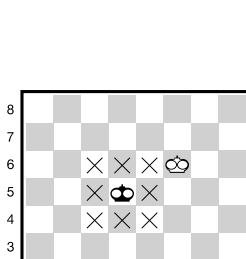
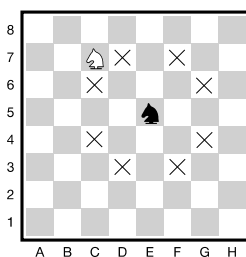
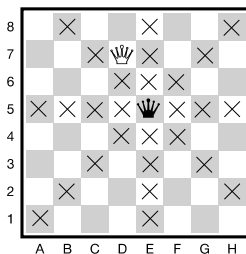
Je nejslabším kamenem na šachovnici, neboť postupuje pouze přímo vpřed o jedno pole. Jedině z výchozího postavení, bílý na druhé a černý na sedmé řadě, smí postoupit o dvě pole vpřed. Dále už postupuje vždy jen o jedno pole. Pěšec nebere soupeřovy kameny tak, jak postupuje. Smí brát pouze kameny, které stojí šikmo od něho o jedno pole vpředu a zaujme uvolněné místo.

Postoupí-li pěšec na poslední řadu, smí se proměnit v jiný libovolný vyšší kámen (dámu, věž, střelce nebo jezdce, ne však krále). Hráč může tímto způsobem získat více dam nebo jiných kamenů, než měl na začátku hry. Výjimkou při postupu pěšce je brání mimochodem (en passant), které umožňuje pěšci, jenž vstoupil na pátou řadu (černý na čtvrtou), aby vzal ihned v následujícím tahu soupeřova pěšce, který postoupil v sousedním sloupci o dvě pole vpřed, čímž jsou oba pěšci ve stejné řadě.

Podle pohybových možností kamenů určujeme jejich hodnotu. Hodnota pěšce je základní jednotkou.

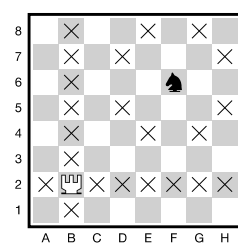
Přibližná hodnota kamenů je následující: Lehký kámen (střelec nebo jezdec) má hodnotu 3–3 1/2 pěšce, věž má hodnotu jednoho lehkého kamene a dvou pěšců, dáma má hodnotu dvou věží nebo tří lehkých kamenů. Toto ocenění je jen průměrné, a proto ne zcela přesné. Skutečná hodnota kamenů je závislá na jejich účinnosti v daném postavení.

Rošáda je dvojtah, při kterém postoupí král o dvě pole vpravo nebo vlevo, přičemž se současně přemísťuje věž na pole, které král přestoupil. Rošádou zpravidla uvádíme krále do bezpečí a přivádíme do hry také věž. Podmínkou rošády je, že jsme dosud netáhli králem ani věží, jež se rošády účastní, a že všechna pole mezi králem a věží jsou volná.

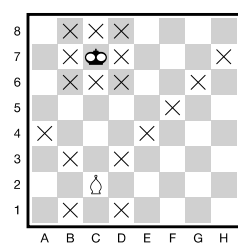


Při provádění rošády nesmí být král ohrožen soupeřovým kamenem a nesmí překročit ani vstoupit na pole, ohrožené nepřátelským kamenem.

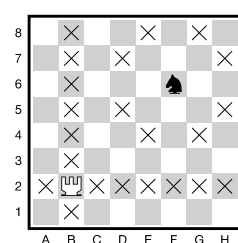
Pohyb věže a jezdce



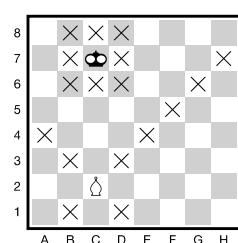
Pohyb střelce a krále



Krátká rošáda – král vstoupí na pole g1 nebo g8 a věž na pole f1 nebo f8.



Dlouhá rošáda král vstoupí na pole c1 nebo c8 a věž na d1 nebo d8.



Cíl hry: Nejdůležitějším kamenem na šachovnici je král. Je-li ohrožen, musí buď ustoupit, nebo se před nepřátelským kamenem zakrýt, a to buď vlastním kamenem, nebo soupeřův kámen vzít. Útok na krále se nazývá ŠACH. Nemůže-li být šachu čeleno žádným z uvedených způsobů, vzniká ŠACH MAT, čímž se hra ukončí. Cílem hry je tedy vyřazení soupeřova krále ze hry. Úkolem všech kamenů je proto v rozhodujícím okamžiku zaútočit na soupeřova krále a chránit před nebezpečím krále vlastního. Všechny partie však nekončí matem. Když má jeden z hráčů neodrazitelný útok nebo materiální převahu, takže vynucení matu je jen otázkou času, protihráč se může vzdát. Partie končí prohrou v případě, překročí-li některý z hráčů stanovený čas na rozmyšlenou.

V mnohých případech lze partii také končit nerozhodně:

1. Nemá-li žádný ze soupeřů dostatek sil nebo dostačující převahu, aby si vynutil mat.
2. Nemůže-li hráč, který je na tahu, táhnout žádným kamenem, aniž tím vystaví vlastního krále šachu nebo poruší pravidla hry (tzv. pat).
3. Šachuje-li jeden z hráčů vytrvale nepřátelského krále, aniž si vynutí mat (remíza věčným šachem).
4. Vznikne-li potřeby stejné postavení a vždy týž hráč je na tahu, pak může prohlásit partii za nerozhodnou ten ze soupeřů, který je na tahu.
5. Není-li během 50 tahů žádným pěšcem vzat žádný kámen.

Šach se hraje podle pravidla DOTČENO – TAŽENO. To znamená, dotkne-li se hráč, který je na tahu, některého svého kamene, musí jím táhnout, dotkne-li se soupeřova kamene, musí jej vzít, samozřejmě pokud to neodporuje pravidlům hry. Dotkne-li se kamene, kterým nelze táhnout, nebo který nelze brát, nemá to žádné následky. Tah se považuje za ukončený, jakmile hráč při přemísťování pustí kámen z ruky, nebo když vezme ze šachovnice vyřazený soupeřův kámen a svůj pustí z ruky. Chce-li hráč opravit postavení kamene, musí soupeře napřed upozornit slovem OPRAVUJI (J'ADOUBE, čti žádúb).

Zápis šachových partií

Označení šachovnice (notace) umožňuje zápis všeho dění na šachovnici, tedy i celých partií a postavení v jednotlivých tazích. Kromě notace a zkratk názvů, užíváme při zapisování partií ještě další zkratky:

–	tah	?	slabý tah
x	brání	!!	velmi silný tah
+	šach	??	velmi slabý tah
=	mat	!?	ostrý dvojsečný tah
!	silný tah	0–0	krátká rošáda
		0–0–0	dlouhá rošáda

Co má vědět začátečník?

Z pohybových možností jednotlivých kamenů vyplývá, že většinou mají největší účinnost a tím i sílu, v postavení uprostřed šachovnice. Proto již od prvních tahů se bojuje v partii

o obsazení nebo ovládnutí středu. Malý střed tvoří pole d4, d5, e4, e5, velký střed je stanoven hranicí c3, c6, f6 a f3.

Nejvhodnější je zahajovat partii dvojkrokem pěšce před králem nebo před dámou. Tím jednak zahajujeme boj o střed herního plánu, a zároveň uvolňujeme cestu střelcům a dámě. V boji o střed je vhodné rozvinout kameny tak, aby boj o střed podporovaly a aby ze svého místa nemohly být snadno v průběhu hry zahnány. Proto jezdcem zpravidla táhneme na f3 a c3, f6 a c6, odkud působí na samotný střed. Při otevření partie netáhněte zbytečně stále stejným kamenem, neboť taková ztráta času může vést k rychlé katastrofě. Každým tahem se snažíme o uvedení dalšího kamene do hry. Nejlépe je rozvinout napřed královské křídlo, případnou rošádou uvést krále do bezpečí a potom přistoupit k rozvinutí křídla dámy. Dámu uvádíme do akce zpravidla naposled, neboť její předčasné nasazení bývá často nebezpečné. Soupeř může využít postavení dámy k jejímu napadení a někdy i k vyřazení ze hry. Výsledek partie je závislý na dobré souhře kamenů a na důraznosti útoku, který vedeme. Předčasný útok, který může soupeř snadno odrazit, bývá zpravidla ztrátou času a někdy i materiálu. Pokud máme možnost, je dobré hrát se silnějším soupeřem, od kterého se můžeme mnohemu přiučit, a zdokonalovat se tak ve hře. Také studium dobrých učebnic a mistrovských partií nám pomůže k rychlému zvyšování našich vědomostí.

2. Náčelník a bojovníci

První hráč si rozmístí kameny podle pravidel šachu – to jsou bojovníci. Druhý hráč dostane pouze samotnou dámu – náčelníka. Náčelník má možnosti tahu jako dáma + jezdec dohromady a může vyřadit všechny kameny protihráče včetně krále. Bojovníci táhnou podle pravidel šachu. Začíná hráč se šestnácti kameny. Cílem jeho bojovníků je dát náčelníkovi mat.

3. Double šachy

Pro tuto hru platí klasická pravidla šachů pouze s tou výjimkou, že každý hráč má k dispozici dva tahy. Pokud jeden z hráčů dá druhému šach již při prvním tahu, ztrácí možnost táhnout podruhé. Ohrožený protivník musí odvrátit nebezpečí již prvním tahem, jinak nastává mat. Jestliže ani jeden z hráčů nemůže provést druhý tah, hra končí remízou.

4. Žravé šachy

V této variantě hry neexistuje ani šach, ani mat. Brát kameny je povinnost, a to i v případě krále. Pokud se pěšec dostane na základní linii protihráče, může být proměněn na kámen, která již ze hry byla vyřazena. Vyhrává ten hráč, který jako první nemá ani jeden kámen.

5. Poziční šachy

Oba hráči v této variantě hry umísťují libovolný kámen na libovolné pole na šachovnici. Zaujme-li kámen své místo, nesmí již být přemístěn na jiné políčko. Pěšci nesmí zaujímat místa v první ani poslední řadě. Střelci musí být rozmístěni tak, aby jeden obsadil bílé a druhý černé pole. Žádný z kamenů nesmí zaujmout políčko, ze kterého by ohrožoval protihráče, nebo kde by sám byl v ohrožení. Hráč prohrává, jakmile již nemůže umístit na šachovnici žádný kámen.

6. Šachy K.O.

Pro tuto hru platí normální pravidla šachu, vítězí však ten, kdo jako první nemůže táhnout. Žádný hráč však nesmí způsobit mat sám sobě.

7. Jezdec proti králi

Postavte do levého dolního okraje krále a do pravého horního jezdce. Platí šachová pravidla pohybu těchto kamenů. Podaří se jezdcí dát králi šach, nebo se tomu král vyhne?

8. Šachový mlýn

Ve hře použijeme pouze 4 pěšce a 1 jezdce od obou barev. Bílý postaví své pěšce na a1, h1, b7, g7 a jezdce na d4, černý své pěšce na b2, g2, a8, h8 a jezdce na e5. Hru začíná bílý. Pěšci postupují o 1 pole, kterýmkoliv směrem (i dozadu). Jezdec se pohybuje podle šachových pravidel. Soupeři se nevyhazují, ale pouze si navzájem brání při manévrování. Vítězí ten, kdo postaví přímoou řadu ze 4 svých figurek (např. a7, b6, c5, d4 nebo g4, g3, g2, g1 nebo c3, d3, e3, f3).

9. Jezdcův skok

Hra pro jednoho hráče. Hráč hraje pouze s kamenem jezdce a jeho základním tahem do písmene L. Tímto tahem se hráč snaží projít všech 64 políček šachovnice s podmínkou, že na žádné políčko nevstoupí dvakrát. Kvůli přehledu o již provedených skocích je dobré si obrysy šachových políček nakreslit na papír a slabou čarou sledovat jezdcův pohyb.

10. Pronásledování

Černý jezdec se postaví do jednoho rohu desky, bílý jezdec do protilehlého rohu. Každý má do hry 15 dámových kamenů. Hru zahajuje černý. Přesune svého jezdce podle šachových pravidel na jiné pole a hned nato položí na desku dva své kameny. Jeden dá na pole, které právě opustil, druhý na kterékoli volné pole s jedinou výjimkou: Nesmí dát značku na pole, které jeho soupeři zůstávají jako jediná možnost pohybu. Pak hraje stejným způsobem bílý. Hráči se pravidelně střídají. Každý kámen zůstává ležet natrvalo. Na označené pole se nesmí stoupnout. Hra končí, když bílý jezdec skočí na pole obsazené černým jezdcem. Černý prohrál. Bílý prohrál v případě, že se mu nepodařilo přepadnout černého do desátého tahu od položení posledního kamene.

11. Rychlé šachy

Začíná bílý a provede jeden tah. Černý pak udělá dva tahy za sebou, bílý později tři tahy a tak to pokračuje dál. Když ohlásí jeden z hráčů šach, jeho tah tím končí a soupeř musí na šach odpovědět hned první akcí, jinak to znamená mat. Při této hře platí všechna ostatní pravidla klasických šachů.

12. Výpad ze zálohy

Platí pravidla klasických šachů, s jednou výjimkou: Dva své jezdce ponechají hráči mimo herní plán a umístí je na desku kdykoliv v průběhu hry podle svého uvážení. Nasazení jezdce je považováno za samostatný tah. Lze jej postavit na kterékoli pole, tedy i tam, kde dá okamžitě soupeřovu králi šach.

13. Pěchota

Postavte do středu desky na pole d4 a e5 dva pěšce. Pak postupně rozmísťujte do volných polí dalších 14 pěšců s jedinou podmínkou – nikde nesmí stát víc než dva pěšci v jedné řadě polí, ať vodorovně, svisle nebo úhlopříčně.

14. Lámej hlavu

Rozložte na šachovnici kameny tak, aby bylo v každé řadě a v každém sloupci polí po pěti kusech. Kolik budete potřebovat kamenů? A jak je rozestavíte, aby byla splněna základní podmínka?

15. Jezdci

Rozestavte na šachovnici dvanáct kamenů jezdců tak, aby ovládly všechna volná pole.

HRY NA ŠACHOVNICI (KAMENY DÁMY)

PRO 1–2 HRÁČE OD 6 LET

16. Dáma

Cíl hry: Hráč se snaží vyřadit protihráči všechny kameny a nebo je zablokovat tak, že již nemůže táhnout.

Začátek hry: Hraje se na herním plánu – šachovnici 8 × 8 polí s 12 kameny každé barvy.

Herní plán se položí tak, aby každý hráč měl po levé straně v první (základní) řadě tmavé políčko. Hraje se pouze na tmavých políčkách. Hráči si vylosují, kdo bude hrát s bílými a kdo s černými kameny. Pak rozestaví svých 12 kamenů na tmavá políčka prvních tří řad ze své strany. Prostřední dvě řady herního plánu zůstanou volné. Hru zahajuje hráč s bílými kameny.

Pravidla hry: Hráči posunují kameny výhradně po tmavých polích šikmo do stran, a to vždy o jedno pole. Nelze vstoupit na pole obsazené vlastním nebo soupeřovým kamenem. Táhneme pouze

vpřed, zpět se táhnout nesmí. Kameny se tedy nikdy nemohou dostat na světlá pole. Dostane-li se hráč před kámen protihráče, za nímž je volné pole, přeskočí tento kámen a vyřadí jej ze hry. Opomeneli-li tak učinit, může mu protihráč vyřadit jeho kámen, kterým měl skočit, bez ztráty svého vlastního tahu. Při brání má přednost kámen s vyšší hodnotou – dáma.

Může se stát, že jedním tahem hráč přeskočí a ze hry vyřadí i několik kamenů protihráče, a to vždy jen tehdy, ocitne-li se po skoku opět před nepřátelským kamenem, za kterým je volné pole. Dostane-li se kámen skokem nebo tahem do poslední řady protivníkovra pole, stává se DÁMOU. Dámu označujeme tak, že na kámen položíme druhý kámen stejné barvy. Hráč může během hry získat více dam. Dáma smí táhnout a skákat jak dopředu, tak dozadu o libovolný počet spolu sousedících polí, pokud tato ovšem jsou ve stejném šikmém směru volná. Smí se tedy i po přeskočení nepřátelského kamene postavit na kterékoli i vzdálenější volné pole, ležící ve stejné šikmé řadě. Ocitne-li se dáma po přeskočení nepřátelského kamene na poli, ze kterého – třeba i jiným směrem a lhostejno ve které vzdálenosti, ovšem opět jen v šikmé řadě – může přeskočit další kámen, pokračuje ve skoku a vyřadí všechny nepřátelské kameny, které na této okružní cestě přeskočí. Nevyužije-li dáma možnosti skoku, může být protihráčem vyřazena ze hry. Dáma může být přeskočena a tím vyřazena i obyčejným kamenem, bude ale vždy ve výhodě, protože se každému nebezpečí může vyhnout všemi směry.

17. Dáma II

Pravidla jsou stejná jako u předchozí hry, avšak začínáme pouze na dvou řadách. Hrajeme tedy celkem s šestnácti kameny.

18. Žravá dáma

Hrajeme podle pravidel dámy s tím rozdílem, že vyhrává ten, kdo nejdříve přijde o všechny své kameny. Ze hry musí být vyřazen každý kámen, který podle pravidel lze přeskočit. Kdo chce vyhrát, musí tedy své kameny pokud možno postavit tak, aby je protihráč musel vyřadit.

19. Rohová dáma

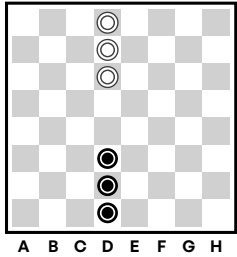
Herní plán leží na stole tak, aby hráči měli před sebou roh desky. Oba hráči rozestaví svých 9 kamenů na tmavá políčka tím způsobem, že se nejdříve obsadí tmavé rohové políčko, pak se postaví do další řady tři kameny a do další řady pět kamenů. Kameny táhnou vždy o jedno políčko dopředu nebo do strany. Je možné vstoupit jak na tmavá, tak na světlá políčka. Táhnout zpět není povoleno. Kameny soupeře se přeskakují, aniž by se vyřazovaly. Vlastní kameny se nesmí přeskakovat. Kdo jako první obsadí tmavá políčka na protilehlé straně, vyhrál.

20. Divná dáma

Hráč s bílými kameny rozestaví 12 kamenů jako v dámě, černý má jednu jedinou černou dámu, kterou umístí na libovolné tmavé 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.

21. Myši a kočky

Rozmístíme 3 bílé kameny – kočky a 3 černé kameny – myši podle obrázku. Začínají bílé kameny a táhne se vždy střídavě o jedno pole. Soupeřovy kameny se mohou přeskakovat, ale jen tehdy, když stojíme přímo před tímto kamenem a políčko za ním je volné. Jestliže není možný pohyb dopředu, musí se jít dozadu nebo přeskakovat. Vítězí ten hráč, který první obsadí všechna 3 výchozí pole soupeře.



22. Francouzská dáma

Pravidla jsou stejná jako u klasické dámy, kameny se pohybují dopředu, ale přeskakovat mohou i směrem dozadu.

23. Anglická dáma

Pravidla jsou stejná jako u klasické dámy, ale je možné se pohybovat a skákat i po kolmých liniích (tedy všemi osmi směry).

24. Zazdívání

Hraje se na obou stranách s osmi kameny na černých polích. Kameny se pouze posunují po černých polích dopředu. Cílem je zablokovat kameny tak, aby se již neměly kam posunout. Z desky je můžeme vyhodit jenom tehdy, jestliže jsou ze všech stran obklopeny nepřátelskými kameny. Prohrává hráč, který nemůže posunout žádný kámen.

25. Skrytá dáma

Po rozestavení kamenů si jeden z hráčů zakryje oči a druhý hráč si zespodu označí libovolný kámen. Poté si role vymění. Dále se hraje podle pravidel dámy. Jakmile se jednomu z hráčů podaří označeným kamenem dojít na poslední řadu herního plánu, vyhrává a ihned končí hra. Pokud se to žádnému hráči nepodaří, dohrává se hra podle pravidel dámy.

26. Skokan

Hrajeme podle pravidel dámy s tím rozdílem, že lze přeskakovat vlastní kameny a to pouze směrem vpřed. Vlastní kameny i po přeskočení samozřejmě zůstávají ve hře. Dámy mohou přeskakovat pouze protivníkovy kameny.

27. Blokáda

12 bílých a 12 černých kamenů rozestavíme na tmavá pole krajních 3 řad. Kameny táhnou pouze po tmavých políčkách, vždy o jedno políčko dopředu nebo dozadu. Kameny protihráče se vyřazují zajetím. Kámen je zajat ve chvíli, kdy je obklíčen soupeřovými kameny tak, že ztratí veškeré spojení s kameny stejné barvy. Obklíčený kámen se vyřadí ze hry. Hru prohrál hráč, který přišel o všechny své kameny.

28. Lupič a četníci

Hráč lupič má pouze jeden bílý kámen. Protihráč hraje se 4 černými kameny četníky. Hraje se na tmavých políčkách. Četníci se rozestaví na 4 políčka v první řadě. Lupič si může stoupnout na libovolné jiné tmavé políčko. Začínají četníci, kteří se smějí pohybovat pouze dopředu a jen o jedno políčko. Lupič se pohybuje stejným způsobem, ale může i dozadu. Cílem hry je, aby četníci obklíčili lupiče tak, aby se už nemohl pohybovat. Podaří-li se lupiči proklouznout řadou četníků, vyhrál.

29. Halma

Hráči rozestaví do protilehlých rohů po 10 kamenech (1, 2, 3 a 4 kameny). Bílý hráč začíná. Přesouvá vždy jeden kámen na sousední volné pole, nesmí táhnout šikmo. Lze přeskakovat sousední, cizí i své kameny (nelze 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.

30. Problém osmi královen

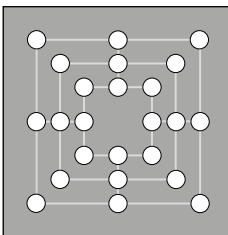
Cílem hry je umístit 8 kamenů – královen na šachovnici tak, aby žádná z nich nemohla být přeskočena jinou královnou. Královna se může pohybovat ve všech směrech.

HRY NA HERNÍM PLÁNU MLÝN

PRO 2 HRÁČE OD 6 LET

31. Mlýn

Cíl hry: Cílem hry je vyřadit kameny soupeře. K tomuto účelu se hráči snaží sestavit co nejvíce mlýnů, tj. dostat tři kameny vlastní barvy do jedné řady. Uzavře-li jeden z hráčů mlýn, smí vyřadit spoluhráči jeden libovolný kámen ze hry.



Pravidla hry: Na začátku hry se kameny nacházejí mimo herní plochu. Hráči si rozdělí 9 černých a 9 bílých kamenů. Dohodnou se, kdo hru začíná. Střídavě pokládají na body plánu vždy jeden kámen a snaží se, aby umístili vedle sebe v jedné línii 3 své kameny. Podaří-li se to některému z hráčů, má MLÝN a vymele, tj. vyřadí ze hry 1 protihráčův kámen, který si libovolně vybere. Vyřadí kámen z již uzavřeného mlýna je ovšem nepřipustné. Vtip hry je v tom, že se jeden hráč druhému snaží znemožnit sestavení mlýna včasným položením svého kamene do vznikajícího soupeřova mlýna. Když mají oba hráči všechny kameny rozloženy, pokračuje hra tak, že se posunuje vždy jeden kámen o jedno políčko dále po spojovacích čarách. Stále se snažíme sestavovat MLÝNY, a tím nepříteli připravovat o další a další kameny. Tahem jednoho kamene z hotového mlýna na nejbližší volný bod můžeme mlýn otevřít a druhým tahem se pak hned do mlýna vrátit a vyřadit tím ze hry další kámen protivníka. Tahy je nutné si rozmyslet tak, aby bylo možno popřípadě spojit i několik mlýnů, přičemž pak má hráč tu výhodu, že jediným tahem otevírá jeden a současně zavírá druhý mlýn a že pokaždé může vyřadit svému protihráči jeden kámen ze hry. Zbydou-li jednomu z hráčů poslední tři kameny, smí jimi skákat na kterákoliv místa a snažit se tak zamezit protihráči uzavření mlýna. Má také poslední možnost sestavit svůj MLÝN. Prohrává ten, komu zůstanou jen dva kameny, ze kterých již nelze sestavit mlýn.

32. Rohový mlýn

Hraje se s 12 bílými a 12 černými kameny podle klasických pravidel. V této variantě je možné postavit mlýn i v rohu.

33. Věžičky

Hrajeme s 6 bílými a 6 černými kameny. Hráči se pravidelně střídají. Každý ve svém tahu položí kámen na desku a to na libovolné volné pole nebo na jiný kámen, který už leží na herním plánu. Při kladení kamene na jiné kameny nesmí ležet na sobě víc než 3 kameny. Když je všech 12 kamenů na desce, začíná druhá fáze hry. Hráči překládají kameny z jednoho pole na jiné. Cílem hry je vytvořit věž se 3 kameny pouze svoji barvy.

34. Jezdecký mlýn

Ke hře je potřeba 9 bílých a 9 černých kamenů. Hraje se podle základních pravidel s tím rozdílem, 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, skočit smí pouze na volné políčko. Komu zbývají pouze tři kameny, nasazuje je na libovolná pole herního plánu.

35. Mlýn na kříž

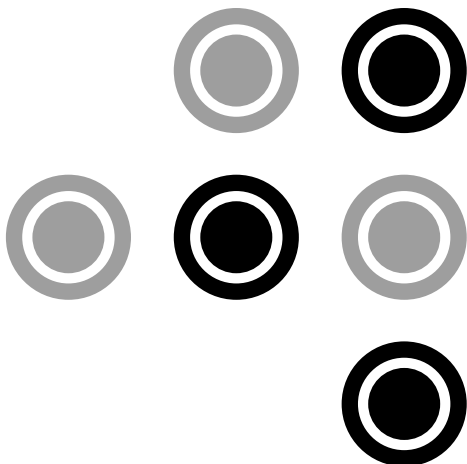
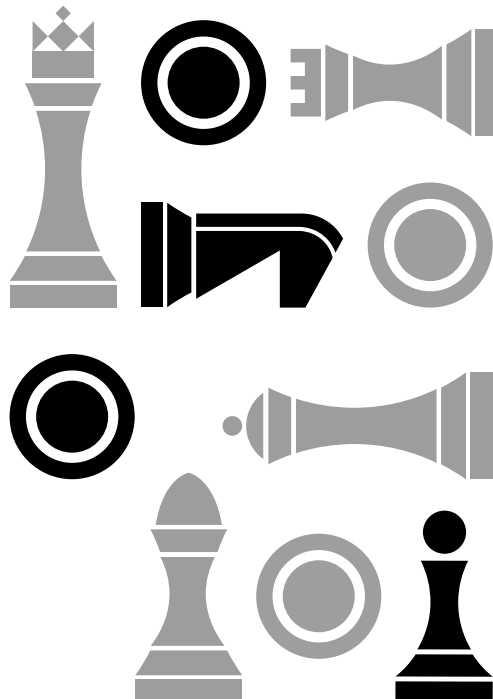
6 bílých a 6 černých kamenů postavíme do řady po diagonále. Hráči střídavě posunují kameny vždy o jeden bod. Kdo první postaví mlýn, vyhrává.

36. Hon

Bílý hráč má k dispozici 3 kameny, černý 7 kamenů. Hráč s černými kameny se jejich posouváním snaží postavit mlýn. Mlýny ze základního rozestavení kamenů neplatí. Bílý se snaží skákáním vždy s jedním kamenem zabránit soupeřovi postavit mlýn. Černý zvítězí, pokud se mu podaří do 15. tahu postavit mlýn. V opačném případě vyhrál bílý.

37. Laskerův mlýn

Hrajeme s 9 bílými a 9 černými kameny podle standardních pravidel s tím rozdílem, že od počátku hry, kdy se obvykle kameny pouze pokládají, mohou hráči kameny i táhnout. Pokud hráč už nějaký mlýn uzavřel, dalším tahem ho může otevřít a potom teprve nasazovat další kameny. Tím je protihráč nucen k nasazení kamene, aby zabránil novému uzavření mlýna. Do výhody se tak dostává první hráč, protože má jeden kámen v zásobě. Hráč, který má v zásobě více kamenů, má větší naději na výhru, protože tyto kameny se mohou nasazovat na libovolná políčka.



Šach Dáma Mlyn

Súbor obsahuje:

2 OBOJSTRANNÉ HERNÉ PLÁNY

32 DREVENÝCH ŠACHOVÝCH FIGÚROK

30 DREVENÝCH DÁMOVÝCH KAMEŇOV

1 PRAVIDLÁ

HRY NA ŠACHOVNICI (ŠACHOVÉ FIGÚRY)

PRE 1 – 2 HRÁČOV OD 6 ROKOV

1. Šachy

Cieľ hry: Cieľom hry je vyradiť súperovho kráľa z hry, dať mu tzv. mat.

Pravidlá hry: Šachovnica je štvorcová doska rozdelená na 8×8 , t. j. 64 polí. Pre prehľadnosť sa striedajú svetlé políčka s tmavými. Aby sa mohol zaznamenať priebeh hry na šachovnici, má každé pole svoje označenie (a1 – a8 až h1 – h8). 64 polí tvoria vodorovné rady 1 – 8 a zvislé stĺpce a – h. Pri hre sa položí šachovnica tak, aby každý hráč mal po pravej ruke svetlé rohové pole (biely h1, čierny a8). Šachy sú bojom dvoch súperov, z ktorých jeden je vojdcom bielych a druhý vojdcom čiernych kameňov. Armádu predstavuje na každej strane 16 kameňov (1 kráľ, 1 dáma, 2 veže, 2 strelci, 2 jazdci a 8 pešiakov).

Na začiatku hry sú teda sily súperov vyrovnané.

Na obrázku vidíme správne rozmiestnenie kameňov pri začatí hry. Partiu začína hráč s bielymi kameňmi. Ďalej sa súper striedajú vždy po jednom ťahu. Podľa rozličných tvarov a názvov majú kamene rozdielnú hodnotu, účinnosť i postup.

Pre všetky kamene platí táto zásada:

Kameňom je možné ťahať na prázdne pole, alebo na pole obsadené súperovým kameňom. V takom prípade vyraduje postupujúci kameň súperov kameň z hry. Nie je možné ťahať na pole obsadené vlastným kameňom. Kamene, okrem jazdca, nemôžu preskakovať ani vlastné ani cudzie kamene. Jedným ťahom je možné premiestniť len jeden kameň. Výnimkou je iba rošáda, pozrite nižšie.

Postup jednotlivých kameňov:

VEŽA:

Postupuje po zvislých alebo vodorovných radoch z ktoréhokolvek postavenia. Na prázdnej šachovnici ovláda ďalších 14 polí.

STRELEC:

Postupuje po šikmých uhlopriečkach (diagonálach) polí svojej farby. Zo stredu šachovnice ovláda ďalších 13 polí, z rohového poľa len 7.

DÁMA:

Spája v sebe pohybové možnosti strelca a veže, a je preto najsilnejším kameňom na šachovnici. Pohybuje sa buď po zvislých stĺpcoch, vodorovných radoch alebo šikmých uhlopriečkach ľubovoľne ďaleko.

JAZDEC:

Má najzaujímavejší pohyb zo všetkých kameňov. Z poľa, na ktorom stojí, SKÁČE vždy na druhé nasledujúce pole opačnej farby v tvare písmena L. Napríklad ak stojí jazdec na poli d5, smie postúpiť ľubovoľne na niektoré z nasledujúcich polí: b4, b6, c3, c7, e3, e7, f4, f6 samozrejme za predpokladu, že niektoré z týchto polí nie je obsadené iným vlastným kameňom.

KRÁľ:

Môže postúpiť na ktoréhokolvek susedné pole, pokiaľ nie je ohrozené susedovým kameňom alebo obsadené iným vlastným kameňom. Kráľ nemôže brať súperov kameň, pokiaľ je krytý (chránený) iným kameňom tej istej farby. Kráľ postupuje teda o 1 pole na ktorúkoľvek stranu. Výnimkou je iba rošáda.

PEŠIAK:

Je najslabším kameňom na šachovnici, pretože postupuje iba priamo vpred o jedno pole. Jedine z východiskového postavenia, biely na druhom a čierny na siedmom rade, smie postúpiť o dve polia vpred. Ďalej už postupuje vždy len o jedno pole. Pešiak neberie súperove kamene tak, ako postupuje. Smie brať iba kamene, ktoré stoja šikmo od neho o jedno pole vpredu a zaujme uvoľnené miesto.

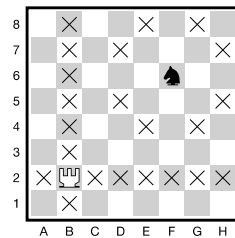
Ak postúpi pešiak na posledný rad, smie sa premeniť na iný ľubovoľný vyšší kameň (dámu, vežu, strelca alebo jazdca, nie však kráľa). Hráč môže týmto spôsobom získať viac dŕav alebo iných kameňov, než mal na začiatku hry. Výnimkou pri postupe pešiaka je branie mimochodom (en passant), ktoré umožňuje pešiakovi, ktorý vstúpil na piaty rad (čierny na štvrtý), aby vzal ihneď v nasledujúcom ťahu súperovho pešiaka, ktorý postúpil v susednom stĺpci o dve polia vpred, čím sú obaja pešiaci v rovnakom rade.

Podľa pohybových možností kameňov určujeme ich hodnotu. Hodnota pešiaka je základnou jednotkou.

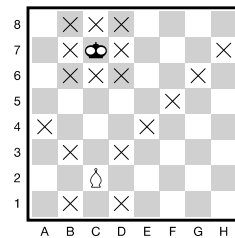
Približná hodnota kameňov je nasledujúca: ľahký kameň (strelce alebo jazdec) má hodnotu 3 – 3 1/2 pešiaka, veža má hodnotu jedného ľahkého kameňa a dvoch pešiakov, dáma má hodnotu dvoch veží alebo troch ľahkých kameňov. Toto ocenenie je len priemerné, a preto nie celkom presné. Skutočná hodnota kameňov je závislá na ich účinnosti v danom postavení.

Rošáda je dvojťah, pri ktorom postúpi kráľ o dve polia vpravo alebo vľavo, pričom sa súčasne premiestňuje veža na pole, ktoré kráľ prestúpil. Rošádou spravidla uvádzame kráľa do bezpečia a privádzame do hry tiež vežu. Podmienkou rošády je, že sme dosiaľ neťahali kráľom ani vežou, ktorá sa rošády zúčastňuje, a že všetky polia medzi kráľom a vežou sú voľné. Pri vykonávaní rošády nesmie byť kráľ ohrozený súperovým kameňom a nesmie prekročiť ani vstúpiť na pole, ohrozené nepriateľským kameňom.

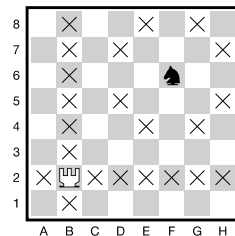
Pohyb veže a jazdca



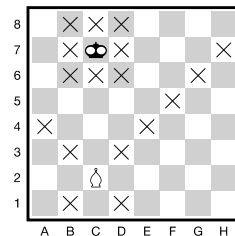
Pohyb strelca a kráľa



Krátka rošáda – kráľ vstúpi na pole g1 alebo g8 a veža na pole f1 alebo f8.



Dlhá rošáda – kráľ vstúpi na pole c1 alebo c8 a veža na d1 alebo d8.



Cieľ hry: Najdôležitejším kameňom na šachovnici je kráľ. Ak je ohrozený, musí buď ustúpiť, alebo sa pred nepriateľským kameňom zakryť, a to buď vlastným kameňom, alebo súperov kameň vziať. Útok na kráľa sa nazýva ŠACH. Ak nemôže byť šachu čelené žiadnym z uvedených spôsobov, vzniká ŠACH MAT, čím sa hra ukončí. Cieľom hry je teda vyradenie súperovho kráľa z hry. Úlohou všetkých kameňov je preto v rozhodujúcom okamihu zaútočiť na súperovho kráľa a chrániť pred nebezpečenstvom kráľa vlastného. Všetky partie však nekončia matom. Keď má jeden z hráčov neodraziteľný útok alebo materiálnu prevahu, takže vynútenie matu je len otázkou času, protihráč sa môže vzdať. Partia končí prehrou v prípade, ak prekročí niektorý z hráčov stanovený čas na rozmýšľanie.

V mnohých prípadoch je možné partiu tiež končiť nerozhodne:

1. Ak nemá žiadny zo súperov dostatok síl alebo dostačujúcu prevahu, aby si vynútil mat.
2. Ak nemôže hráč, ktorý je na ťahu, ťahať žiadnym kameňom bez toho, aby tým vystavil vlastného kráľa šachu alebo porušil pravidlá hry (tzv. pat).
3. Ak šachuje jeden z hráčov vytrvale nepriateľského kráľa bez toho, aby si vynútil mat (remíza večným šachom).
4. Ak vznikne tretikrát rovnaké postavenie a vždy je ten istý hráč na ťahu, potom môže vyhlásiť partiu za nerozhodnú ten zo súperov, ktorý je na ťahu.
5. Ak nie je počas 50 ťahov žiadnym pešiakom vzatý žiadny kameň.

Šach sa hrá podľa pravidiel DOTKNUTÉ – ŤAHANÉ. To znamená, ak sa dotkne hráč, ktorý je na ťahu, niektorého svojho kameňa, musí ním ťahať, ak sa dotkne súperovho kameňa, musí ho vziať, samozrejme pokiaľ to neodporuje pravidlám hry. Ak sa dotkne kameňa, ktorým nie je možné ťahať, alebo ktorý nie je možné brať, nemá to žiadne následky. Ťah sa považuje za ukončený hneď, ako hráč pri premiestňovaní pustí kameň z ruky, alebo keď vezme zo šachovnice vyradený súperov kameň a svoj pustí z ruky. Ak chce hráč opraviť postavenie kameňa, musí súpera vopred upozorniť slovom OPRAVUJEM (J'ADOUBE, čítaj žadúb).

Zápis šachových partii

Označenie šachovnice (notácia) umožňuje zápis všetkého diania na šachovnici, teda i celých partii a postavení v jednotlivých ťahoch. Okrem notácie a skratiek názvov, používame pri zapisovaní partii ešte ďalšie skratky:

–	ťah	?	slabý ťah
x	branie	!!	veľmi silný ťah
+	šach	??	veľmi slabý ťah
=	mat	!?	ostrý dvojsečný ťah
!	silný ťah	0 – 0	krátka rošáda
		0 – 0 – 0	dlhá rošáda

Čo má viesť začiatočník?

Z pohybových možností jednotlivých kameňov vyplýva, že väčšinou majú najväčšiu účinnosť a tým i silu, v postavení uprostred šachovnice. Preto už od prvých ťahov sa bojuje v partii o obsadenie alebo ovládnutie stredu. Malý stred tvorí pole d4, d5, e4, e5, veľký stred je stanovený hranicou c3, c6, f6 a f3.

Najvhodnejšie je otvárať partiu dvojkrokom pešiaka pred kráľom alebo pred dámou. Tým jednak otvárame boj o stred herného plánu, a zároveň uvoľňujeme cestu strelcom a dámou. V boji o stred je vhodné rozvinúť kamene tak, aby boj o stred podporovali a aby zo svojho miesta nemohli byť ľahko v priebehu hry zahanané. Preto jazdcov spravidla ťaháme na f3 a c3, f6 a c6, odkiaľ pôsobia na samotný stred. Pri otvorení partie neťahajte zbytočne stále tým istým kameňom, pretože taká strata času môže viesť k rýchlej katastrofe. Každým ťahom sa snažíme o uvedenie ďalšieho kameňa do hry. Najlepšie je rozvinúť napred kráľovské krídlo, prípadnou rošádou uviesť kráľa do bezpečia a potom pristúpiť k rozvinutiu krídla dámy. Dámu uvádzame do akcie spravidla naposledy, pretože jej predčasné nasadenie býva často nebezpečné. Súper môže využiť postavenie dámy na jej napadnutie a niekedy i na vyradenie z hry. Výsledok partie je závislý na dobrej súhre kameňov a na dôraznosti útoku, ktorý vedieme. Predčasný útok, ktorý môže súper ľahko odraziť, býva spravidla stratou času a niekedy i materiálu. Pokiaľ máme možnosť, je dobré hrať so silnejším súperom, od ktorého sa môžeme mnohému priučiť, a zdokonaľovať sa tak v hre. Tiež štúdium dobrých učebníc a majstrovských partií nám pomôže k rýchlemu zvyšovaniu našich vedomostí.

2. Náčelník a bojovníci

Prvý hráč si rozmiestni kamene podľa pravidiel šachu – to sú bojovníci. Druhý hráč dostane iba samotnú dámu – náčelníka. Náčelník má možnosti ťahu ako dáma + jazdec dohromady a môže vyradiť všetky kamene protihráča vrátane kráľa. Bojovníci ťahajú podľa pravidiel šachu. Začína hráč so šestnástimi kameňmi. Cieľom jeho bojovníkov je dať náčelníkovi mat.

3. Double šachy

Pre túto hru platia klasické pravidlá šachov iba s tou výnimkou, že každý hráč má k dispozícii dva ťahy. Pokiaľ jeden z hráčov dá druhému šach už pri prvom ťahu, stráca možnosť ťahať druhýkrát. Ohrozený protivník musí odvrátiť nebezpečenstvo už prvým ťahom, inak nastáva mat. Ak ani jeden z hráčov nemôže vykonať druhý ťah, hra končí remízou.

4. Žravé šachy

V tomto variante hry neexistuje ani šach, ani mat. Brať kamene je povinnosť, a to i v prípade kráľa. Pokiaľ sa pešiak dostane na základnú líniu protihráča, môže byť premenený na kameň, ktorá už z hry bola vyradená. Vyhráva ten hráč, ktorý ako prvý nemá ani jeden kameň.

5. Pozičné šachy

Obaja hráči v tomto variante hry umiestňujú ľubovoľný kameň na ľubovoľné pole na šachovnici. Ak zaujme kameň svoje miesto, nesmie už byť premiestnený na iné políčko. Pešiáci nesmú zaujímať miesta v prvom ani poslednom rade. Strelci musia byť rozmiestnení tak, aby jeden obsadil biele a druhý čierne pole. Žiadny z kameňov nesmie zajať políčko, z ktorého by ohrozoval protihráča, alebo kde by sám bol v ohrození. Hráč prehráva hneď, ako už nemôže umiestniť na šachovnici žiadny kameň.

6. Šachy K. O.

Pre túto hru platia normálne pravidlá šachu, víťazí však ten, kto ako prvý nemôže ťahať. Žiadny hráč však nesmie spôsobiť mat sám sebe.

7. Jazdec proti kráľovi

Postavte do ľavého dolného okraja kráľa a do pravého horného jazdca. Platia šachové pravidlá pohybu týchto kameňov. Podarí sa jazdcovi dať kráľovi šach, alebo sa tomu kráľ vyhne?

8. Šachový mlyn

V hre použijeme iba 4 pešiakov a 1 jazdca z oboch farieb. Biely postaví svojich pešiakov na a1, h1, b7, g7 a jazdca na d4, čierny svojich pešiakov na b2, g2, a8, h8 a jazdca na e5. Hru začína biely. Pešiáci postupujú o 1 pole, ktorýmkoľvek smerom (i dozadu). Jazdec sa pohybuje podľa šachových pravidiel. Súperi sa nevyhadzujú, ale iba si navzájom bránia pri manévrovaní. Víťazí ten, kto postaví priamy rad zo 4 svojich kameňov (napr. a7, b6, c5, d4 alebo g4, g3, g2, g1 alebo c3, d3, e3, f3).

9. Jazdcov skok

Hra pre jedného hráča. Hráč hrá iba s kameňom jazdca a jeho zák-

ladným ťahom do písmena L. Týmto ťahom sa hráč snaží prejsť všetkých 64 políčok šachovnice s podmienkou, že na žiadne políčko nevstúpi dvakrát. Kvôli prehľadu o už vykonaných skokoch je dobré si obrysy šachových políčok nakresliť na papier a slabou čiarou sledovať jazdcov pohyb.

10. Prenasledovanie

Čierny jazdec sa postaví do jedného rohu dosky, biely jazdec do protiláhlého rohu. Každý má do hry 15 dámových kameňov. Hru otvára čierny. Presunie svojho jazdca podľa šachových pravidiel na iné pole a hneď nato položí na dosku dva svoje kamene. Jeden dá na pole, ktoré práve opustil, druhý na ktorékoľvek voľné pole s jedinou výnimkou: Nesmie dať značku na pole, ktoré jeho súperovi zostáva ako jediná možnosť pohybu. Potom hrá rovnakým spôsobom biely. Hráči sa pravidelne striedajú. Každý kameň zostáva ležať natrvalo. Na označené pole sa nesmie stúpiť. Hra končí, keď biely jazdec skočí na pole obsadené čiernym jazdcom. Čierny prehral. Biely prehral v prípade, že sa mu nepodarilo prepadnúť čierneho do desiateho ťahu od položenia posledného kameňa.

11. Rýchle šachy

Začína biely a vykoná jeden ťah. Čierny potom urobí dva ťahy za sebou, biely neskôr tri ťahy a tak to pokračuje ďalej. Keď ohlásí jeden z hráčov šach, jeho ťah tým končí a súper musí na šach odpovedať hneď prvou akciou, inak to znamená mat. Pri tejto hre platia všetky ostatné pravidlá klasických šachov.

12. Výpad zo zálohy

Platia pravidlá klasických šachov, s jednou výnimkou: Dvoh svojich jazdcov ponechajú hráči mimo herného plánu a umiestnia ich na dosku kedykoľvek v priebehu hry podľa svojho uváženia. Nasadenie jazdca je považované za samostatný ťah. Je možné ho postaviť na ktorékoľvek pole, teda i tam, kde dá okamžite súperovmu kráľovi šach.

13. Pechota

Postavte do stredu dosky na pole d4 a e5 dvoch pešiakov. Potom postupne rozmiestňujte do voľných polí ďalších 14 pešiakov s jedinou podmienkou – nikde nesmú stáť viac než dvaja pešiáci v jednom rade polí, či už vodorovne, zvislo alebo uhlopriečne.

14. Lám hlavu

Rozložte na šachovnici kamene tak, aby bolo v každom rade a v každom stĺpci polí po piatich kusoch. Koľko budete potrebovať kameňov? A ako ich rozostavíte, aby bola splnená základná podmienka?

15. Jazdci

Rozostavte na šachovnici dvanásť kameňov jazdcov tak, aby ovládli všetky voľné polia.

HRU NA ŠACHOVNICI (KAMENE DÁMY)

PRE 1 – 2 HRÁČOV OD 6 ROKOV

16. Dáma

Cieľ hry: Hráč sa snaží vyradiť protihráčovi všetky kamene a/alebo ich zablokovať tak, že už nemôže ťahať.

Začiatok hry: Hrá sa na hernom pláne – šachovnici 8 × 8 polí s 12 kameňmi každej farby. Herný plán sa položí tak, aby každý hráč mal po ľavej strane v prvom (základnom) rade tmavé políčko. Hrá sa iba na tmavých políčkach. Hráči si vylosujú, kto bude hrať s bielymi a kto s čiernymi kameňmi. Potom rozostavia svojich 12 kameňov na tmavé políčka prvých troch radov zo svojej strany. Prostredné dva rady herného plánu zostanú voľné. Hru otvára hráč s bielymi kameňmi.

Pravidlá hry: Hráči posúvajú kamene výhradne po tmavých políach šikmo do strán, a to vždy o jedno pole. Nie je možné vstúpiť na pole obsadené vlastným alebo súperovým kameňom. Ťaháme iba vpred, späť sa ťahať nesmie. Kamene sa teda nikdy nemôžu dostať na svetlé polia. Ak sa dostane hráč pred kameň protihráča,

za ktorým je voľné pole, preskočí tento kameň a vyradí ho z hry. Ak tak zabudne urobiť, môže mu protihráč vyradiť jeho kameň, ktorým mal skočiť, bez straty svojho vlastného ťahu. Pri brání má prednosť kameň s vyššou hodnotou – Dáma. Môže sa stať, že jedným ťahom hráč preskočí a z hry vyradí i niekoľko kameňov protihráča, a to vždy len vtedy, ak sa ocitne po skoku opäť pred nepriateľským kameňom, za ktorým je voľné pole. Ak sa dostane kameň skokom alebo ťahom do posledného radu protivníkového pola, stáva sa DÁMOU. Dámu označujeme tak, že na kameň položíme druhý kameň rovnakej farby. Hráč môže počas hry získať viac dām. Dáma smie ťahať a skákať ako dopredu, tak dozadu o ľubovoľný počet spolu súvisiacich polí, avšak pokiaľ sú tieto v rovnakom šikmom smere voľné. Smie sa teda i po preskocení nepriateľského kameňa postaviť na ktorékoľvek i vzdialenejšie voľné pole, ležiace v rovnakom šikmom rade. Ak sa ocitne dáma po preskocení nepriateľského kameňa na poli, z ktorého – napríklad i iným smerom a je jedno v akej vzdialenosti, avšak opäť len v šikmom rade – môže preskočiť ďalší kameň, pokračuje v skoku a vyradí všetky nepriateľské kamene, ktoré na tejto OKRUŽNEJ CESTE preskočí. Ak nevyužije dáma možnosti skoku, môže byť protihráčom vyradená z hry. Dáma môže byť preskosená a tým vyradená i OBYČAJNÝM kameňom, bude ale vždy vo výhode, pretože sa každému nebezpečenstvu môže vyhnúť všetkými smermi.

17. Dáma II

Pravidlá sú rovnaké ako pri predchádzajúcej hre, avšak začíname iba na dvoch radoch. Hráme teda celkom so šestnástimi kameňmi.

18. Žravá dáma

Hráme podľa pravidiel dámy s tým rozdielom, že vyhráva ten, kto najskôr príde o všetky svoje kamene. Z hry musí byť vyradený každý kameň, ktorý podľa pravidiel je možné preskočiť. Kto chce vyhrať, musí teda svoje kamene pokiaľ možno postaviť tak, aby ich protihráč musel vyradiť.

19. Rohová dáma

Herný plán leží na stole tak, aby hráči mali pred sebou roh dosky. Obaja hráči rozostavia svojich 9 kameňov na tmavé políčka tým spôsobom, že sa najskôr obsadí tmavé rohové políčko, potom sa postaví do ďalšieho radu tri kamene a do ďalšieho radu päť kameňov. Kamene ťahajú vždy o jedno políčko dopredu alebo do strany. Je možné vstúpiť ako na tmavé, tak na svetlé políčka. Ťahať späť nie je povolené. Kamene súpera sa preskakujú, bez toho aby sa vyradili. Vlastné kamene sa nesmú preskakovať. Kto ako prvý obsadí tmavé políčka na protiláhlej strane, vyhral.

20. Divná dáma

Hráč s bielymi kameňmi rozostaví 12 kameňov ako v dáme, čierny má jednu jedinu čiernu dámu, ktorú umiestni na ľubovoľné tmavé pole vo svojich prvých troch radoch. Biely hru začína. Jeho cieľom je max. do dvanástich ťahov prísť o všetky svoje kamene. Pokiaľ sa mu to nepodarí, víťazí čierny. Skákanie všetkých ponúkaných kameňov je samozrejme povinné. Čierna dáma nemôže byť preskosená.

21. Myši a mačky

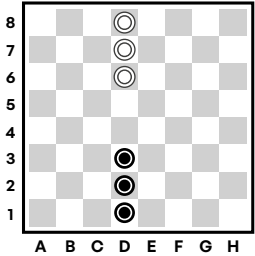
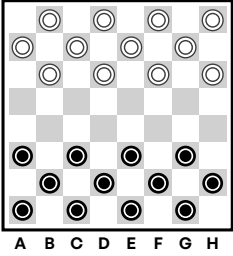
Rozmiestnime 3 biele kamene – mačky a 3 čierne kamene – myši podľa obrázka. Začínajú biele kamene a ťahá sa vždy striedavo o jedno pole. Súperove kamene sa môžu preskakovať, ale len vtedy, keď stojíme priamo pred týmto kameňom a políčko za ním je voľné. Ak nie je možný pohyb dopredu, musí zísť dozadu alebo preskakovať. Víťazí ten hráč, ktorý prvý obsadí všetky 3 východiskové polia súpera.

22. Francúzska dáma

Pravidlá sú rovnaké ako pri klasickej dáme, kamene sa pohybujú dopredu, ale preskakovať môžu i smerom dozadu.

23. Anglická dáma

Pravidlá sú rovnaké ako pri klasickej dáme, ale je možné sa pohybovať a skákať i po kolmých liniách (teda všetkými ôsmimi smermi).



24. Zamurovanie

Hrá sa na oboch stranách s ôsmimi kameňmi na čiernych poliach. Kamene sa iba posúvajú po čiernych poliach dopredu. Cieľom je zabloko-
vať kamene tak, aby sa už nemali kam posunúť. Z dosky ich môžeme
vyhodiť len vtedy, ak sú zo všetkých strán obklopené nepriateľskými
kameňmi. Prehráva hráč, ktorý nemôže posunúť žiadny kameň.

25. Skrytá dáma

Po rozostavení kameňov si jeden z hráčov zakryje oči a druhý hráč
si zosopdu označí ľubovoľný kameň. Potom si úlohy vymenia. Ďalej
sa hrá podľa pravidiel dámy. Hneď ako sa jednému z hráčov podarí
označeným kameňom dôjsť na posledný rad herného plánu, vyhráva
a ihneď končí hra. Pokiaľ sa to žiadnemu hráčovi nepodarí, dohráva sa
hra podľa pravidiel dámy.

26. Skokan

Hráme podľa pravidiel dámy s tým rozdielom, že je možné pres-
kakovať vlastné kamene a to iba smerom vpred. Vlastné kamene
i po preskoku samozrejme zostávajú v hre. Dámy môžu preskakovať
iba protivníkovke kamene.

27. Blokáda

12 bielych a 12 čiernych kameňov rozostavíme na tmavé polia kraj-
ných 3 radov. Kamene ťahajú iba po tmavých políčkach, vždy o jed-
no políčko dopredu alebo dozadu. Kamene protihráča sa vyradujú
zajatím. Kameň je zajatý vo chvíli, kedy je obkľúčený súperovými
kameňmi tak, že stratí všetky spojenia s kameňmi rovnakej farby.
Obkľúčený kameň sa vyradí z hry. Hru prehral hráč, ktorý prišiel
o všetky svoje kamene.

28. Lupič a policajti

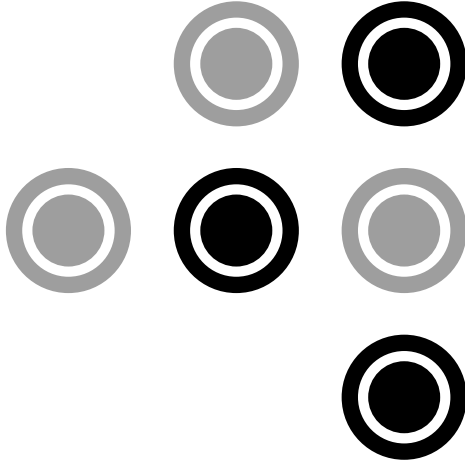
Hráč LUPÍČ má iba jeden biely kameň. Protihráč hrá so 4 čiernymi
kameňmi POLICAJTMÍ. Hrá sa na tmavých políčkach. Policajti sa
rozostavia na 4 políčka v prvom rade. Lupič sa môže postaviť na ľu-
bovoľné iné tmavé políčko. Začínajú policajti, ktorí sa smú pohybo-
vať iba dopredu a len o jedno políčko. Lupič sa pohybuje rovnakým
spôsobom, ale môže i dozadu. Cieľom hry je, aby policajti obkľúčili
lupiča tak, aby sa už nemohol pohybovať. Ak sa lupičovi podarí
preklíznúť radom policajtov, vyhral.

29. Halma

Hráči rozostavia do protíľahlých rohov po 10 kameňov (1, 2, 3 a 4
kamene). Biely hráč začína. Presúva vždy jeden kameň na susedné
voľné pole, nesmie ťahať šikmo. Je možné preskakovať susedné,
cudzie i svoje kamene (nie je možné šikmo), ak je za nimi voľné
pole. Je možné vykonávať i série skokov. Skokom nie je kameň vyra-
dený. Víťazom sa stane ten hráč, ktorý ako prvý vybuduje v súpero-
vom rohu východiskové postavenie kameňov.

30. Problém ôsmich kráľovien

Cieľom hry je umiestniť 8 kameňov – kráľovien na šachovnici tak,
aby žiadna z nich nemohla byť preskočená inou kráľovnou. Kráľovná
sa môže pohybovať vo všetkých smeroch.

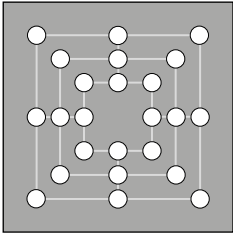


HRY NA HERNOM PLÁNE MLYN

PRE 2 HRÁČOV OD 6 ROKOV

31. Mlyn

Cieľ hry: Cieľom hry je vyra-
diť kamene súpera. Na tento
účel sa hráči snažia zostaviť čo
najviac mlynov, t. j. dostať tri
kamene vlastnej farby do jed-
ného radu. Ak uzavrie jeden
z hráčov mlyn, smie vyradiť
spoluhráčovi jeden ľubovoľný
kameň z hry.



Pravidlá hry: Na začiatku hry sa kamene nachádzajú mimo hernej
plochy. Hráči si rozdelia 9 čiernych a 9 bielych kameňov. Dohodnú
sa, kto hru začína. Striedavo kladú na body plánu vždy jeden kame-
meň a snažia sa, aby umiestnili vedľa seba v jednej línii 3 svoje
kamene. Ak sa to podarí niektorému z hráčov, má MLYN a VYMELIE,
t. j. vyradí z hry 1 protihráčov kameň, ktorý si ľubovoľne vyberie.
Vyradiť kameň z už uzatvoreného mlyna je však neprípustné. Vtip
hry je v tom, že sa jeden hráč druhému snaží znemožniť zostavenie
mlyna včasným položením svojho kameňa do vznikajúceho súpero-
vho mlyna. Keď majú obaja hráči všetky kamene rozložené, pokrač-
čuje hra tak, že sa posúva vždy jeden kameň o jedno políčko ďalej
po spojovacích čiarach. Stále sa snažíme zostavovať MLYNY, a tým
nepriateľa pripravovať o ďalšie a ďalšie kamene. Ťahom jedného
kameňa z hotového mlyna na najbližší voľný bod môžeme mlyn ot-
voriť a druhým ťahom sa potom hneď do mlyna vrátiť a vyradiť tým
z hry ďalší kameň protivníka. Ťahy je nutné si rozmýšľať tak, aby
bolo možné prípadne spojiť i niekoľko mlynov, pričom potom má
hráč tú výhodu, že jediným ťahom otvára jeden a súčasne zatvára
druhý mlyn a že zakaždým môže vyradiť svojmu protihráčovi jeden
kameň z hry. Ak zostanú jednému z hráčov posledné tri kamene,
smie nimi skákať na ktorékoľvek miesta a snažiť sa tak zamedziť
protihráčovi uzatvorenie mlyna. Má tiež poslednú možnosť zostaviť
svoj MLYN. Prehráva ten, komu zostanú len dva kamene, z ktorých
už nie je možné zostaviť mlyn.

32. Rohový mlyn

Hrá sa s 12 bielymi a 12 čiernymi kameňmi podľa klasických pravi-
diel. V tomto variante je možné postaviť mlyn i v rohu.

33. Vežičky

Hráme so 6 bielymi a 6 čiernymi kameňmi. Hráči sa pravidelne
striedajú. Každý vo svojom ťahu položí kameň na dosku a to
na ľubovoľné voľné pole alebo na iný kameň, ktorý už leží na her-
nom pláne. Pri kladení kameňa na iné kamene nesmú ležať na sebe
viac než 3 kamene. Keď je všetkých 12 kameňov na doske, začína
druhá fáza hry. Hráči prekladajú kamene z jedného poľa na iné.
Cieľom hry je vytvoriť vežu s 3 kameňmi iba svojej farby.

34. Jazdecký mlyn

Na hru je potrebných 9 bielych a 9 čiernych kameňov. Hrá sa podľa
základných pravidiel s tým rozdielom, že po nasadení všetkých ka-
meňov sa neťahá, ale skáče. Kamene sa pohybujú ako jazdci v šachu
o jedno pole do strany a o dve vpred (alebo dve do strany a jedno
vpred). Kameň môže preskakovať vlastné i cudzie kamene, skočiť
smie iba na voľné políčko. Komu zostávajú iba tri kamene, nasadzu-
je ich na ľubovoľné polia herného plánu.

35. Mlyn na kríž

6 bielych a 6 čiernych kameňov postavíme do radu po diagonále.
Hráči striedavo posúvajú kamene vždy o jeden bod. Kto prvý postaví
mlyn, vyhráva.

36. Hon

Biely hráč má k dispozícii 3 kamene, čierny 7 kameňov. Hráč s čier-
nymi kameňmi sa ich posúvaním snaží postaviť mlyn. Mlyny zo zák-
ladného rozostavenia kameňov neplatia. Biely sa snaží skákaním
vždy s jedným kameňom zabrániť súperovi postaviť mlyn. Čierny

zvíťazí, pokiaľ sa mu podarí do 15. ťahu postaviť mlyn. V opačnom
prípade vyhral biely.

37. Laskerov mlyn

Hráme s 9 bielymi a 9 čiernymi kameňmi podľa štandardných pra-
vidiel s tým rozdielom, že od začiatku hry, kedy sa obvykle kamene
iba ukladajú, môžu hráči kamene i ťahať. Pokiaľ hráč už nejaký mlyn
uzavrel, ďalším ťahom ho môže otvoriť, a až potom nasadzovať
ďalšie kamene. Tým je protihráč nútený k nasadeniu kameňa, aby
zabránil novému uzatvoreniu mlyna. Do výhody sa tak dostáva prvý
hráč, pretože má jeden kameň v zásobe. Hráč, ktorý má v zásobe
viac kameňov, má väčšiu nádej na víťazstvo, pretože tieto kamene sa
môžu nasadzovať na ľubovoľné políčka.

