

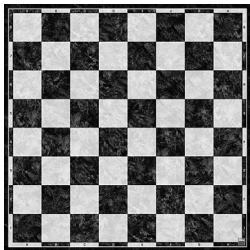
DÁMA, MLÝN

DÁMA

Desková hra pro
2 hráče od 6 let

Hrací potřeby:

Herní plán – šachovnice
8 x 8 políček
24 kamenů – 12 bílých
a 12 černých



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 x 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. Opomene-li tak učinit, může mu protihráč vyřadit jeho kámen, kterým měl skočit,

bez ztráty svého vlastního tahu. Může se stát, že jedním tahem hráč přeskočí a ze hry vyřadí i několik kamenů protihráče, a to vždy jen tehdy, očitne-li se po skoku opět před nepřátelským kamenem, za kterým je volné pole. Dostane-li se kámen skokem nebo tahem do poslední řady protivníkovy 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 souvisejících polí, pokud tato ovšem jsou ve stejném šikmém směru volná. Smí se tedy i po přeskočení nepřátelského kamene postavit na kterékoliv i vzdálenější volné pole, ležící ve stejné šikmé řadě. Ocitne-li se dáma po přeskočení nepřátelského kamene na polí, 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.

ŽRAVÁ DÁMA

Hru je možné také hrát shora popsaným způsobem, a to tak, že vyhrává ten, kdo nejdříve přijde o všechny své kameny. Ze hry musí být bezpodmínečně vyřazen každý kámen, který podle pravidel lze přeskočit. Kdo chce vyhrát, musí tedy své kameny pokud možno postavit tak, aby je protihráč musel vyřadit.

ROHOVÁ DÁMA

Hrací potřeby:

Herní plán – šachovnice 8 x 8 políček, 18 kamenů – 9 bílých a 9 černých

Pravidla hry

Hrací plán leží na stole tak, aby hráči měli před sebou každý jeden roh desky. Kameny se rozestaví 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.

BLOKÁDA

Hrací potřeby:

Herní plán – šachovnice 8 x 8 políček, 24 kamenů – 12 bílých a 12 černých

Pravidla hry

Kameny se rozestaví jako při základních pravidlech. 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 ze hry vyřadí. Hru prohrál hráč, který přišel o všechny své kameny.

LUPIČ A ČETNÍCI

Desková hra pro 2 hráče
od 8 let

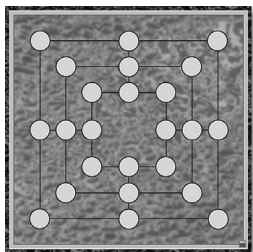
Hrací potřeby:

Herní plán – šachovnice 8 x 8 políček
5 kamenů – 1 bílý a 4 černé

Pravidla hry

Jeden z hráčů – lupič – má pouze jeden 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 smejí pohybovat napříč dopředu vždy 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, protože četníci nesmí táhnout zpět.



MLÝN

Desková hra pro 2 hráče
od 8 let

Hrací potřeby:
Herní plán
18 kamenů – 9 bílých
a 9 černých

Cíl hry

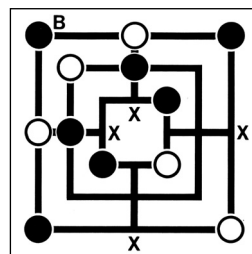
Cílem hry je vyřadit kameny soupeře. K tomuto účelu se hráči snaží sestavit co nejvíce mlýnů, tj. dostat tři kameny vlastní barvy do jedné řady. Uzavře-li jeden z hráčů mlýn, smí vyřadit spoluhráči jeden libovolný kámen ze hry.

Pravidla hry

Na začátku hry se kameny nacházejí mimo hrací plochu. Hráči si rozdělí černé a bílé kameny. Dohodnou se, kdo hru začíná. Střídavě pokládají na body plánu vždy jeden kámen a snaží se, aby umístili vedle sebe v jedné linii 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. Vyřadit 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 rozmýšlet 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 MLÝN svůj. Prohrává ten, komu zůstanou jen dva kameny, ze kterých již nelze sestavit mlýn.

SKÁKAVÝ MLÝN



Tato varianta se hraje podle stejných základních pravidel jako normální mlýn. Hlavní rozdíl spočívá v tom, že po nasazení všech kamenů se netáhne, ale skáče. Kameny se pohybuje jako jezdcem u šachu: dvě políčka dopředu a jedno políčko do strany, nebo jedno políčko dopředu a dvě do strany. Je povoleno skákat libovolně přes vlastní kameny nebo kámen protihráče. Skočit se smí pouze na volné políčko, které není obsazeno. Také při skákání se hráč snaží vytvořit mlýn a vyřadit protihráči kámen. Komu zbývají už pouze tři kameny, smí skákat jako při normálním mlýně na libovolná volná políčka.

Příklad: možnosti skoku kamene B

LASKERŮV MLÝN

U stejně silných hráčů se často stává, že hra končí nerozhodně. Aby se tomu zabránilo, vymyslel Emanuel Lasker neobvyklou napínavou variantu této hry. Již od počátku hry, kdy se obvykle kameny pouze pokládají, mohou hráči kameny i táhnout. Doporučuje se, pokud hráč už nějaký mlýn uzavřel, dalším tahem ho 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.

97710041

DinoToys s.r.o.

K Pískovně 108
295 01 Mnichovo Hradiště
Czech Republic

www.dinotoys.cz

