

ČESKÁ DÁMA

Pravidla hry

1. Počet hráčů: 2.

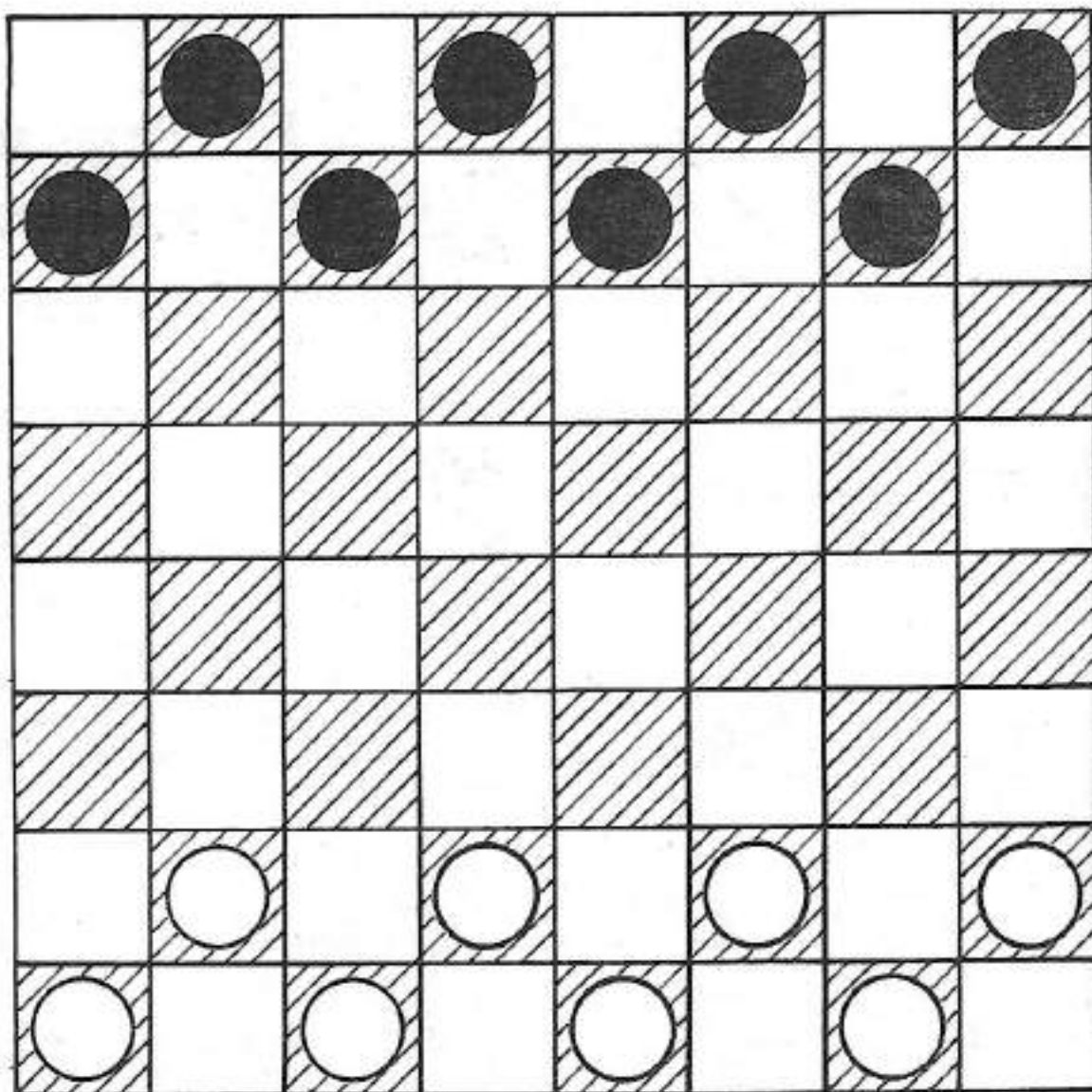
2. Potřeby

2.1 Šachovnice (8×8 polí)

2.2 Hrací kameny: 8 černých, 8 bílých.

3. Výchozí situace. Bílé kameny stojí na tmavých polích v první a druhé řadě polí. Černé na tmavých polích v sedmé a osmé řadě (obr. 41).

4. Úkol hráčů. Zajmout všechny soupeřovy kameny.



Obr. č. 41

5. Tahy

5.1 Pořadí. Začíná černý, pak je na tahu bílý. Dál se pravidelně střídají.

5.2 Tahy jsou povinné.

6. Pohyb kamenů a boj (obr. 42)

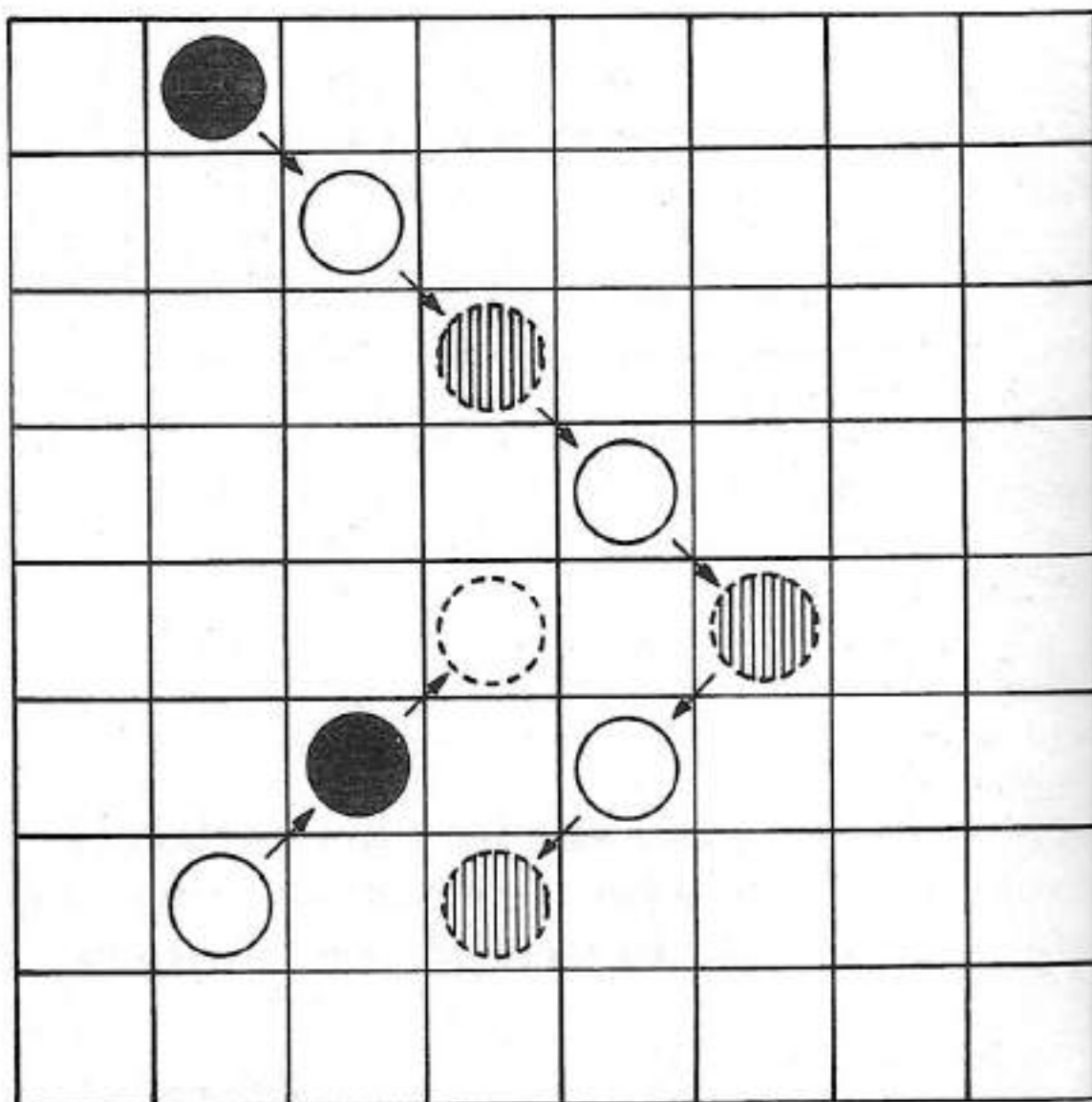
6.1 Všechny kameny se pohybují jen po tmavých polích, na bílá mají vstup zakázaný.

6.2 Prostý přesun. Obyčejný kámen smí postoupit jen vpřed (šikmo doprava nebo doleva) na sousední volné pole. Pohyb zpět je zakázaný.

6.3 Přeskoky a zajímání kamenů

6.3.1 Jednoduchý přeskok. Jestliže je sousední pole před naším obyčejným kamenem obsazeno soupeřovým kamenem a další pole za ním na téže úhlopříčně

Obr. č. 42



je volné, musíme soupeřův kámen přeskočit a postavit svůj kámen na volné pole za ním. Každý přeskočený kámen je zajat a ihned odstraněn z desky.

Máme-li možnost provést přeskok dvěma nebo více kameny, můžeme táhnout tím kamenem, pro který se sami rozhodneme.

Dva kameny stejné barvy, stojící těsně za sebou, jsou bezpečně chráněny před zajetím na jejich společné diagonále.

Přes kámen stejné barvy není přeskok dovolený.

6.3.2 Vícenásobný přeskok. Může-li náš kámen, který právě ukončil první skok, provést ze svého nového stanoviště další přeskok přes jiný soupeřův kámen, musíme v tahu pokračovat novým skokem. Tak lze v jednom tahu přeskočit a ze hry vyřadit dva i tři soupeřovy kameny. Vícenásobný přeskok má přednost před jednoduchým.

6.3.3 Skákání je povinné. Kdo úmyslně nebo přehlédnutím poruší toto pravidlo a místo přeskoků jen posune některý svůj kámen, může být na toto opomenutí upozorněn a soupeř má právo mu vzít kámen, který pravidlo o povinném skákání nerespektoval. Obvykle se přitom vyslovuje formulka: „*Zapomněl jsi skákat!*“

Hráči musí provést možný vícenásobný přeskok v plném rozsahu. Jestliže ho nedokončí (například místo možných tří přeskoků udělají jen dva), může jim soupeř odebrat kámen, který se provinil proti tomuto pravidlu.

7. Povyšování obyčejných kamenů na dámu. Kámen, který dojde do poslední řady polí na soupeřově straně, mění se v dámu. Dáma bývá odlišena tím, že je složena ze dvou kamenů postavených na sobě.

8. Pohyb a boj dámy. I dáma se pohybuje jen po tmavých polích, ale na rozdíl od prostých kamenů má právo postupovat všemi směry.

8.1 Prostý přesun. Dáma se smí přemístit v jednom úhlopříčném směru přes jakýkoli počet volných polí a zastavit se na kterémkoli z nich.

8.2 Přeskoky a zajímání kamenů

8.2.1 Jednoduchý přeskok. Stojí-li dáme v cestě kámen nebo dáma jiné barvy, za nimiž je aspoň jedno pole volné, musí je přeskočit. Přeskočený kámen je ihned odklizen z desky. Tento skok lze provést přes jakýkoli počet volných polí.

Ani dáma však nesmí přejít přes kámen stejné barvy, ten je pro ni nepřekonatelnou překážkou.

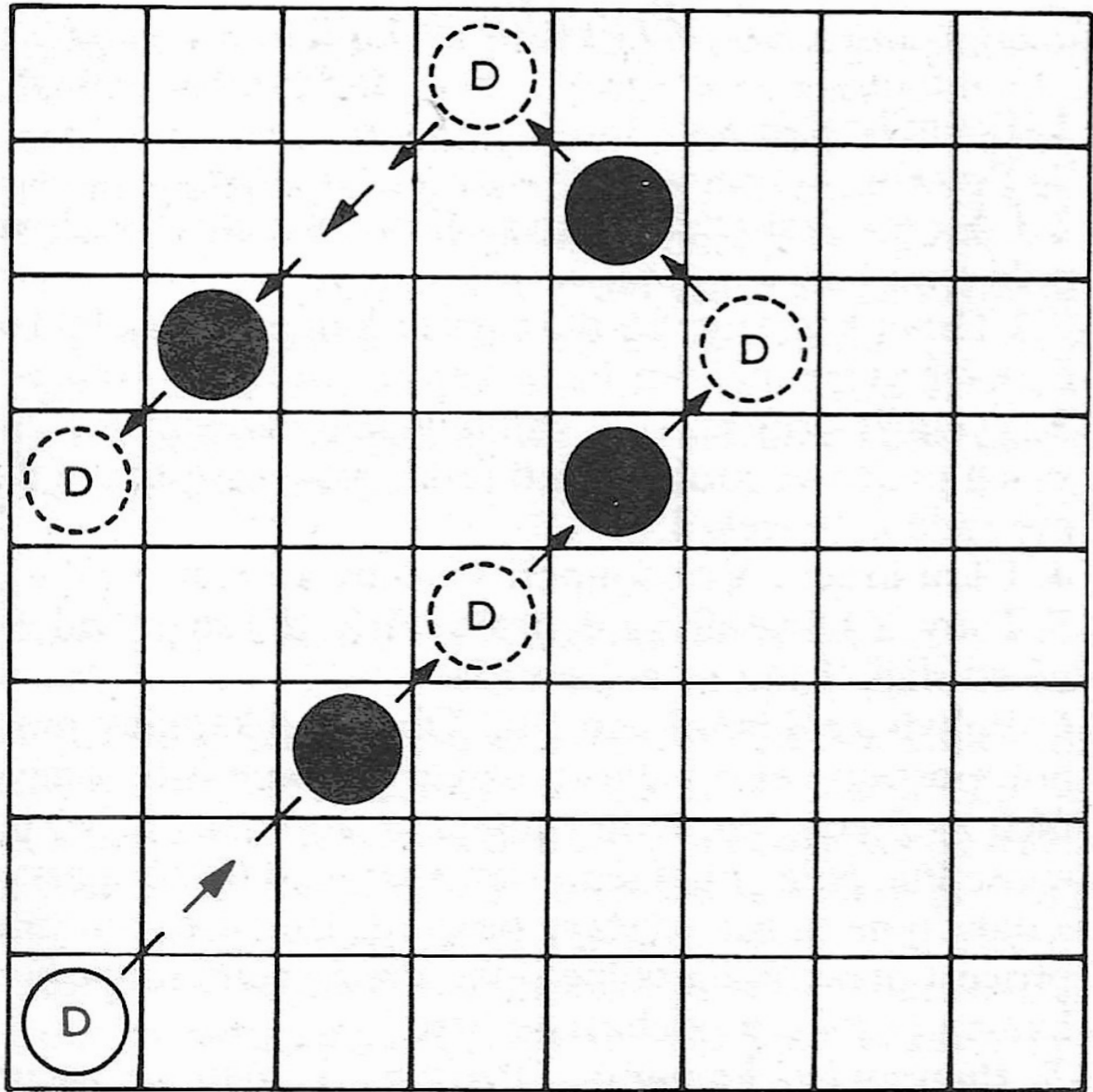
8.2.2 Vícenásobný přeskok. Má-li dáma možnost přeskočit víc než jeden kámen, je povinna provést skok v plném rozsahu. Mezi přeskakovanými kameny musí být vždy aspoň jedno pole volné. Dva kameny stojící za sebou ani dáma nemůže přeskočit. Zato má právo po každém dopadu změnit směr pohybu. Různé možnosti ukazuje obrázek 43.

8.3 Povinné skákání platí i pro dámu. Porušení tohoto pravidla se trestá stejně jako u obyčejných kamenů (pravidlo 6.3.3). Dáma, která skok vůbec neprovede nebo ho neuskuteční v plném rozsahu, je soupeřem odklizená z desky.

9. Zakončení hry

9.1 Vítězství. Vyhraje ten, kdo zajme všechny soupeřovy kameny nebo dostane protivníka do patové situace (nemůže táhnout žádným svým kamenem, všechny jsou blokovány). Někdy se soupeř vzdá před konečným rozhodnutím, protože považuje partii za beznadějně ztracenou.

9.2 Remíza. Zbude-li hráčům tak málo kamenů, že jeden ani druhý nejsou schopni dovést boj do konečného rozhodnutí, mohou se dohodnout na nerozhodném výsledku. Remízou končí i bez dohody partie, ve které nebyl v posledních dvaceti tazích přeskočen a zajat žádný kámen.

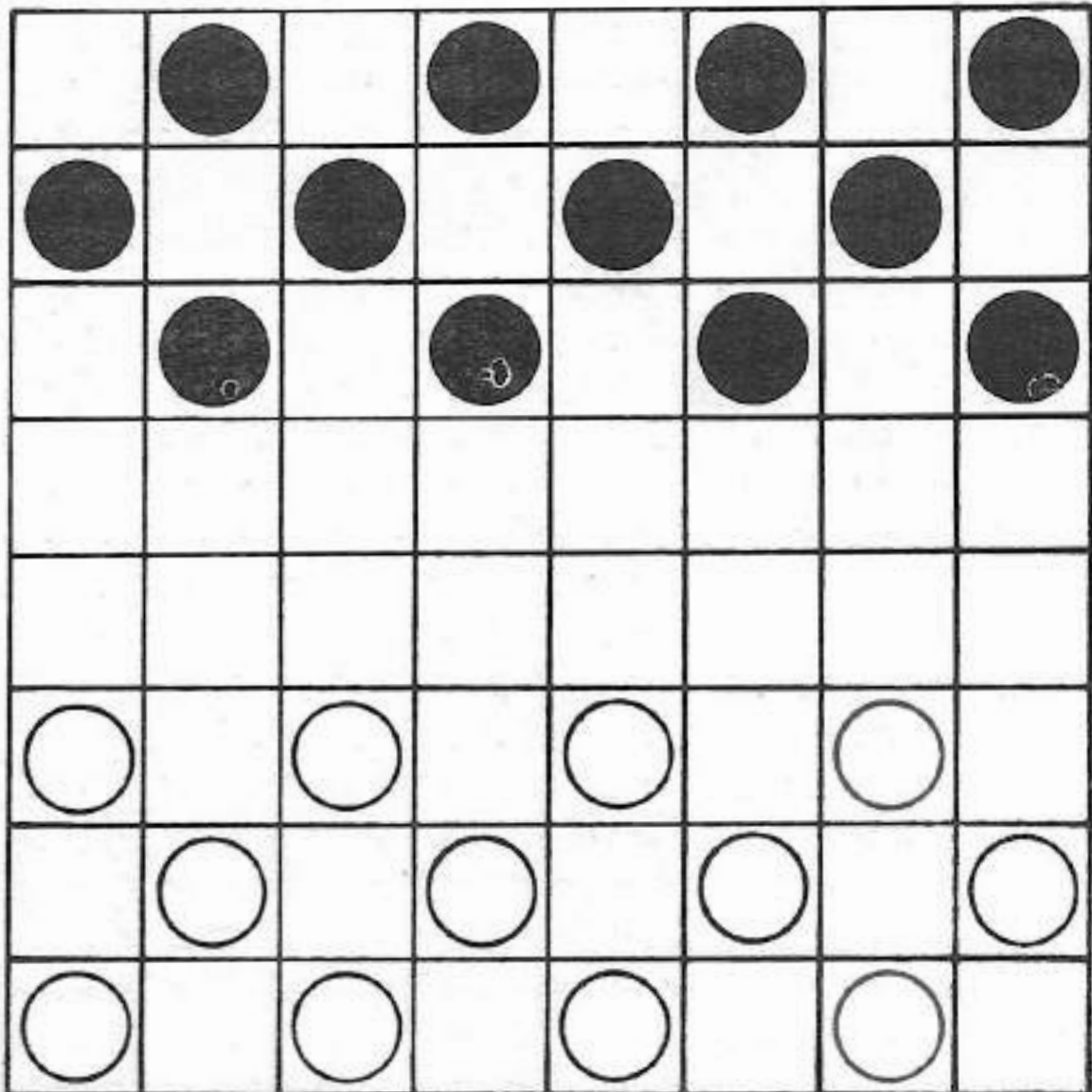


Obr. č. 43

ANGLICKÁ DÁMA

Angličané neříkají této hře dáma, ale draughts.
Američané pojmenovali stejný druh dámy checkers.

Obr. č. 44



Pravidla odlišná od české dámy v těchto bodech:

2.2 Hrací kameny: 12 černých, 12 bílých.

3. Výchozí situace: Bílé kameny stojí na tmavých polích v první, druhé a třetí řadě polí, černé v šesté, sedmé a osmé řadě (obr. 44).

7. Povyšování. Kámen, který dojde do poslední řady na soupeřově straně, se mění v krále (je na krále korunován).

8. Pohyb a boj krále. Král na rozdíl od naší dámy se smí pohybovat všemi směry, ale jen o jedno pole!

8.1 Prostý přeskok je proto možný jen přes soupeřův kámen, který stojí na sousedním poli (v kterémkoli směru).

8.2 Při vícenásobných skocích nemůže být proto mezi přeskakovanými kameny mezera větší než jedno pole.

8.3 Při povinném skákání nemusí dát král (ani obyčejný kámen) přednost skoku vícenásobnému před prostým přeskokem jediného kamene. Ale když už se rozhodne pro vícenásobný přeskok, musí ho provést v plném rozsahu.

Při turnajových zápasech hráč neztrácí kámen za to, že místo přeskoku kámen jen posunul, ale na soupeřovo upozornění musí vzít poslední tah zpět a provést přeskok.

2.2 Hrací kameny. 9 černých, 9 bílých dámových kamenů.

3. Výchozí situace. Prázdna herní deska.

4. Úkol hráčů. Vyřadit sedm soupeřových kamenů.

5. Tahy. Začíná bílý, po něm je na řadě černý, dál se pravidelně střídají.

6. Pohyb kamenů

6.1 V první části hry hráči kladou střídavě po jednom kamenu na volné body.

6.2 Ve druhé části hry, která začíná, když oba soupeři umístí na desku všechny svoje kameny, posunují hráči vždy jeden kámen na sousední volný bod. Přesuny jsou dovoleny jen po svislých a vodorovných liniích.

6.3 Ve třetí, závěrečné části hry mohou místo přesunu kámen přenést na kterýkoli volný bod třeba na opačném konci desky.

První a druhá fáze začínají pro oba ve stejnou chvíli, ale do třetí fáze vstupuje hráč teprve tehdy, když mu zůstanou na desce jen tři kameny.

7. Boj kamenů

7.1 Vytvoření mlýna. Ve všech třech částech hry se soupeři snaží seřadit tři své kameny na jediné svislé nebo vodorovné linii. Takové trojici, která stojí na třech sousedních bodech, se říká mlýn.

7.2 Odstraňování kamenů ze hry. Komu se podaří sestavit mlýn, má právo okamžitě odebrat soupeřovi z desky jeden jeho kámen. Může si vybrat kterýkoli, kromě těch, jež vytvářejí soupeřův mlýn. Jen když má protivník všechny kameny v mlýnech, lze mu odebrat jeden kámen podle vlastního uvážení z uzavřeného mlýna.

7.3 Otvírání a zavírání mlýna. Hráči mohou kdykoli odsunout z mlýna kterýkoli kámen a v příštím tahu jej znovu vrátit na původní místo. Za nové uzavření mlýna získávají právo na odstranění dalšího soupeřova kamene.

8. Zakončení hry

8.1 Poslední tři kameny. Komu zbývají už jen tři kameny, nemusí dodržovat pravidlo 6.2 o přesunech kamenů na sousední volný bod, ale smí kameny přenášet na kterýkoli prázdný bod na herním plánu. Toto pravidlo umožňuje oslabenému hráči déle vzdorovat přesile.

8.2 Hra končí porážkou hráče, kterému zbudou už jen dva kameny a není tedy schopen vytvořit mlýn.

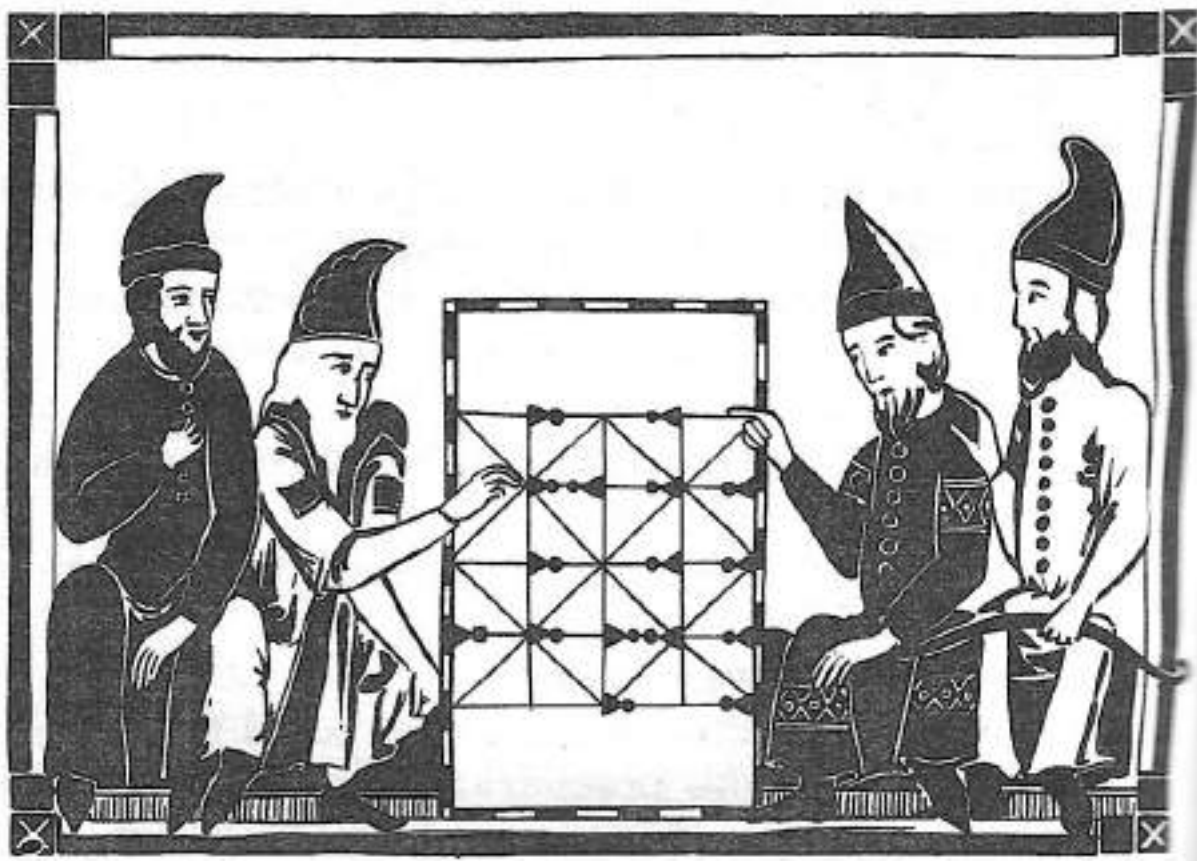
ALQUERQUE

Tato hra byla podrobně popsána již ve 13. století. V kodexu španělského krále Alfonse X. je krásná barevná iluminace, na níž sedí u zvláštní desky, plné křížících se čar, vousatí pánové s vysokými špičatými čepicemi a hrají — alquerque.

To však není první zpráva o této deskové hře. Zmínku najdeme i v arabském rukopisu starším o celá tři staletí. Po stopě alquerque bychom došli ještě dál, ale dávná minulost je příliš mlhavá, teprve Alfonsův rukopis přináší podrobná pravidla. Podle tohoto pramenu se arabská hra quirkat (ve španělštině el quirkat, později proměněná v alquerque) *hraje takto*:

1. Počet hráčů: 2.
2. Potřeby

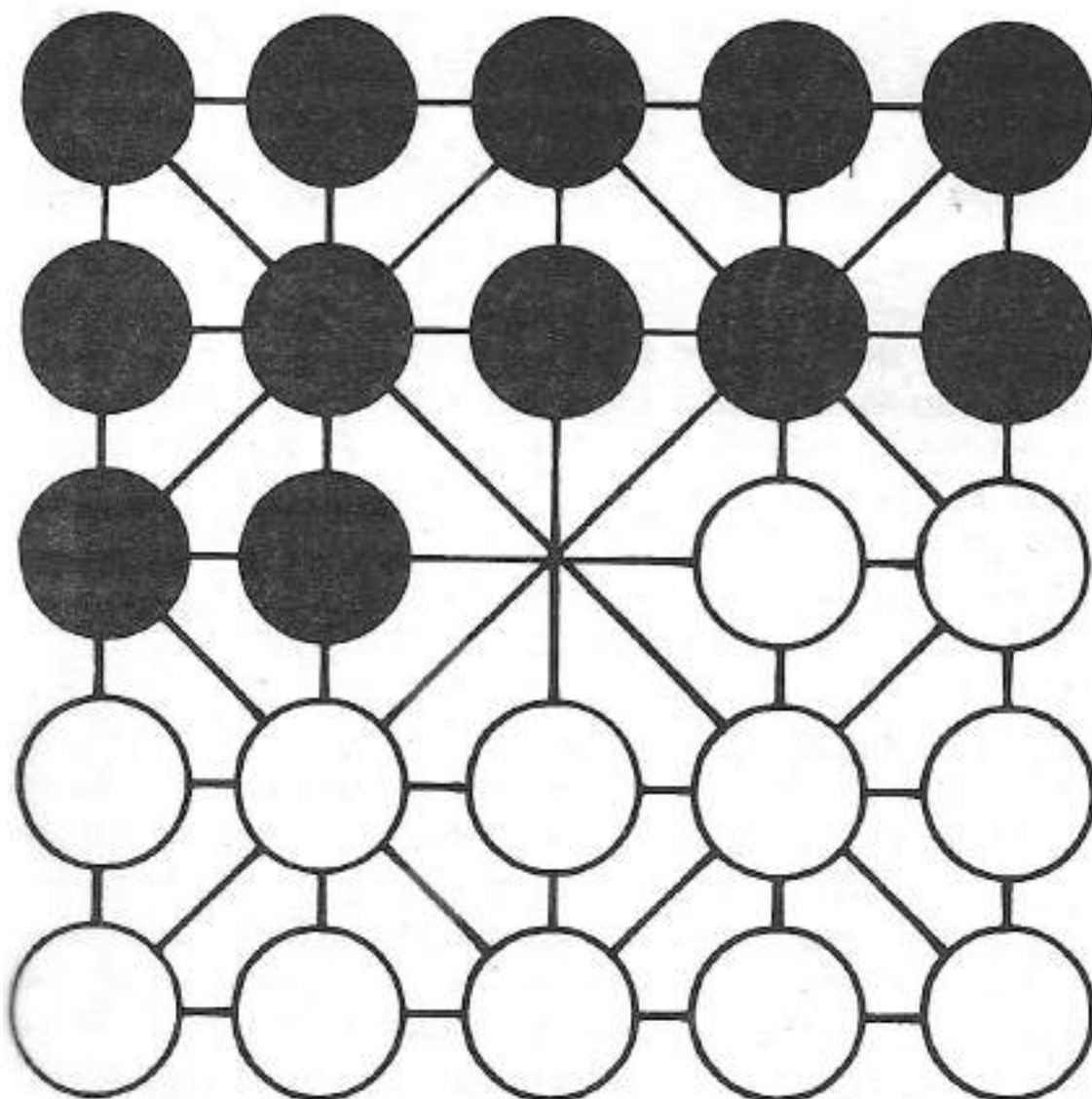
Alquerque, miniatura z kodexu Alfonse X.



2.1 Herní plán je čtvercový, složený z pěti svislých, pěti vodorovných a šesti úhlopříčných čar. Místa, kde se tyto linie sbíhají nebo protínají, označujeme jako body. Na tyto body při hře stavíme a přesouváme kameny.

2.2 Hrací kameny představují bojovníky dvou malých armád. 12 je bílých, 12 černých. V minulosti se užívaly figurky, můžeme je však nahradit obyčejnými dámovými kameny.

3. Výchozí situace. Kameny jsou rozestaveny na desce tak, jak ukazuje obrázek 54. Obsadí všechny body až na jediný ve středu herního plánu.



Obr. č. 54

4. Úkol hráčů. Zajmout všechny soupeřovy bojovníky.

5. Tahy. Začíná bílý, pak hraje černý, dál se pravidelně střídají. Tahy jsou povinné.

6. Pohyb kamenů. V podstatě platí stejná pravidla jako v české dámě.

6.1 Přesun. Hráč může posunout kterýkoli ze svých kamenů na sousední volný bod. Pohyb je dovolen jen po čárách, ale ve všech směrech: vpřed, vzad, do obou stran i po všech úhlopříčkách.

6.2 Přeskok. Když leží na sousedním poli soupeřův kámen a další bod za ním v přímém směru je volný, musíme ho přeskočit.

Jestliže má náš kámen po skoku příležitost k dalšímu přeskoku soupeřova kamene, můžeme jej provést okamžitě, nemusíme tedy čekat, až na nás znovu přijde řada. Podobně lze v jediném tahu přeskočit i tři nebo víc soupeřových kamenů. Po každém dopadu má náš kámen právo změnit směr.

Přeskočené kameny jsou zajaty a odklizeny z desky.

Skákání je povinné, kdo přehlédne možnost k přeskoku, je potrestán ztrátou kamene.

7. Zakončení hry. Hra končí, když některý hráč ztratí všechny kameny nebo se dostane do obklíčení a nemůže provést tah, ačkoli je na řadě. V obou případech vítězí jeho soupeř.

Doporučená úprava pravidel

Pokud se chcete vyhnout patové situaci, ve které se oba hráči svobodně pohybují, ale nemohou jeden druhého chytit, budete potřebovat tuto modifikaci hry:

Při standardním přesunu kamene není možné kamenem pohybovat do stran nebo couvat. Přeskok spojený s likvidací soupeřova kamene může být proveden kterýmkoliv směrem.

Postupem hry se tak mohou hráčům na odlehlé straně herního plánu nahromadit kameny, se kterými není možné dál hýbat.

Až se toto stane oběma hráčům, partie končí a vyhrává hráč s větším počtem přeživších kamenů.

Pokud některý z hráčů nemůže provést tah, neznamená to prohru. Jednoduše tah vynechá (pasuje) a na řadě je opět soupeř.

VIETNAMSKÉ ŠACHY

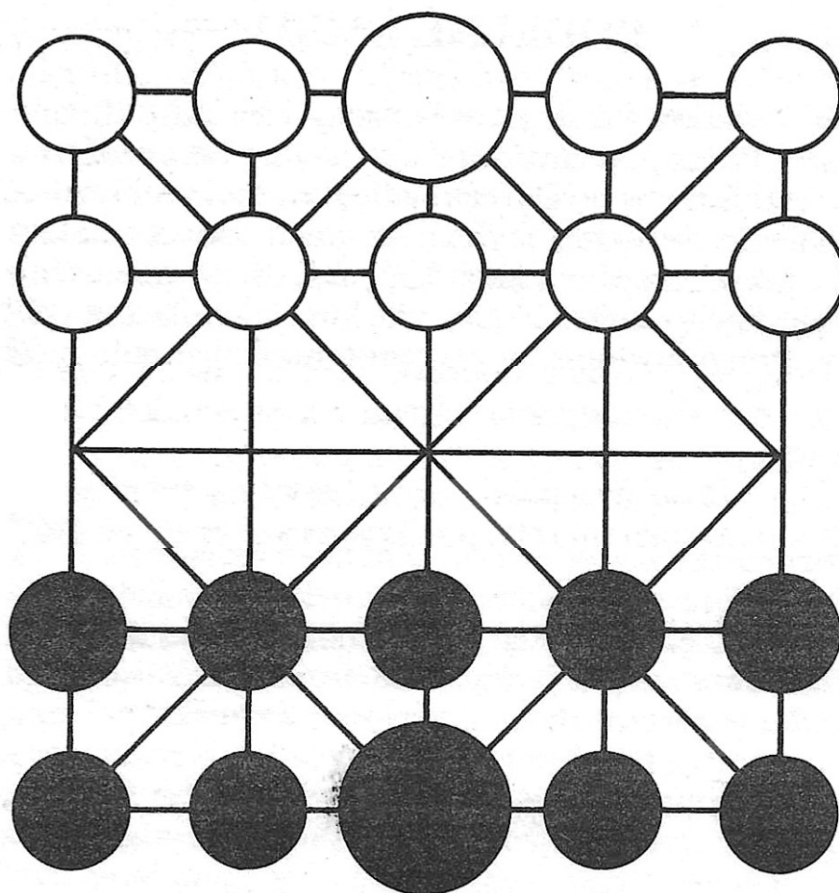
Ing. arch. Z. Hartmann se dostal do kontaktu s Vietnamci a několikrát je pozoroval, když se zaujetím hráli hru v Evropě zcela neznámou. Užívali při ní pojmy známé ze šachů — šach, mat, pat, ale herní deska, druhy kamenů i jejich akce byly od klasických šachů velmi odlišné.

*Zde jsou pravidla této hry, která ještě nebyla
v evropské herní literatuře
vůbec popsána*

1. Počet hráčů: 2.

2. Potřeby

2.1 Herní plán má podobu čtvercové sítě 4×4 se šesti diagonálními liniemi (obrázek 21).



Obr. č. 21

2.2 Hrací kameny: 9 bílých dámových kamenů (bojovníci), 1 šachový pěšec (král). 9 černých dámových kamenů, 1 černý šachový pěšec.

3. Výchozí situace. Všechny kameny jsou rozestaveny na bodech, kde se stýkají nebo protínají nejméně dvě linie. Jejich polohu před začátkem partie ukazuje obrázek. Král stojí uprostřed krajní řady.

4. Cíl hráčů. Dát soupeřovu králi mat.

5. Tahy. Začíná bílý, pak je na řadě černý. Dál se střídají.

6. Pohyb kamenů. Všechny kameny mohou být přesunuty jen na sousední volný bod v kterémkoli směru po čáře. Jedinou výjimku má povolenou král, když zajímá nepřátelského vojáka — přemístí se o dva body.

7. Boj kamenů

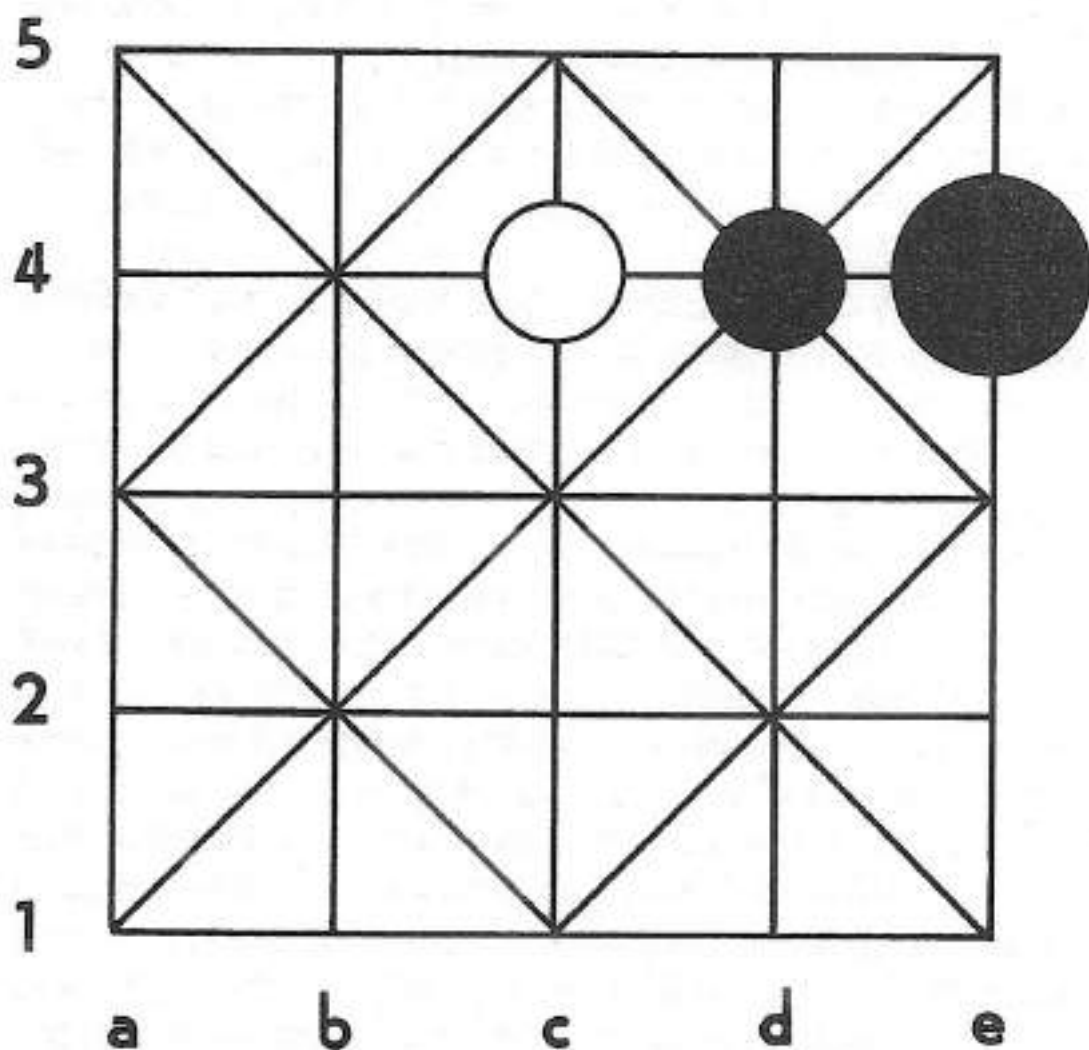
7.1 Vojáci na desce manévrují, ale vzájemně se nezajímají.

7.2 Zajmout cizí bojovníky může jen král. A to jediným přípustným způsobem, skokem přes svého bojovníka (kámen stejné barvy), který stojí na sousedním bodu, za nímž je na dalším bodu v přímém směru nepřátelský voják. Na obrázku 22 je zakreslena situace, kdy černý král stojí na bodu e4, černý voják na bodu d4 a bílý voják na c4. Černý je na tahu a přesune svého krále přes černého bojovníka na d4, doskočí na bod c4 a zajme tak bílého vojáka, který tam stojí. Zajatý bílý kámen bude hned odklizen z desky.

Braní není povinné!

7.3 Šach dostal král, kterého by v příštím tahu mohl zajmout král soupeřův. Mezi oběma králi musí stát bojovník, který má stejnou barvu jako šachující král.

Ze šachu se král dostane jediným způsobem — ústupem.



Obr. č. 22

8. Zakončení hry. Zvítězí hráč, který dá soupeřovu králi mat nebo dostane protivníkovy kameny do patové situace (soupeř není schopen provést tah).

Za poraženého je považován i hráč, který stále opakuje několik stejných tahů.

Ing. Hartmann k průběhu vietnamské hry dodává:

„Moji informátoři byli z Nam-Dinh. Zahájení partie bylo těžkopádnější, střední hra vyžadovala hodně přemýšlení, remízových koncovek jsem viděl velmi málo.“

Pravidlo o braní (7. 2) je neobvyklé, vzdáleně připomíná akci děla v čínské šachové hře siang-čchi.