

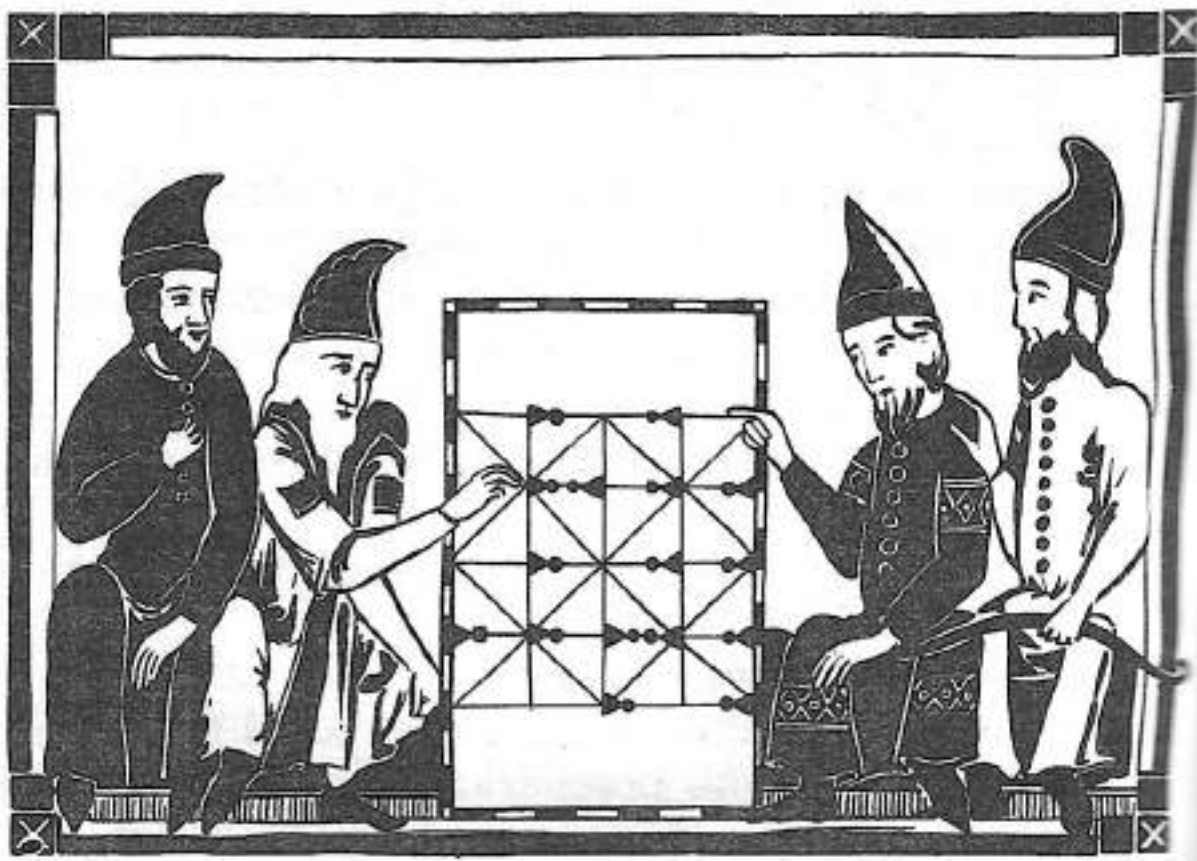
ALQUERQUE

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

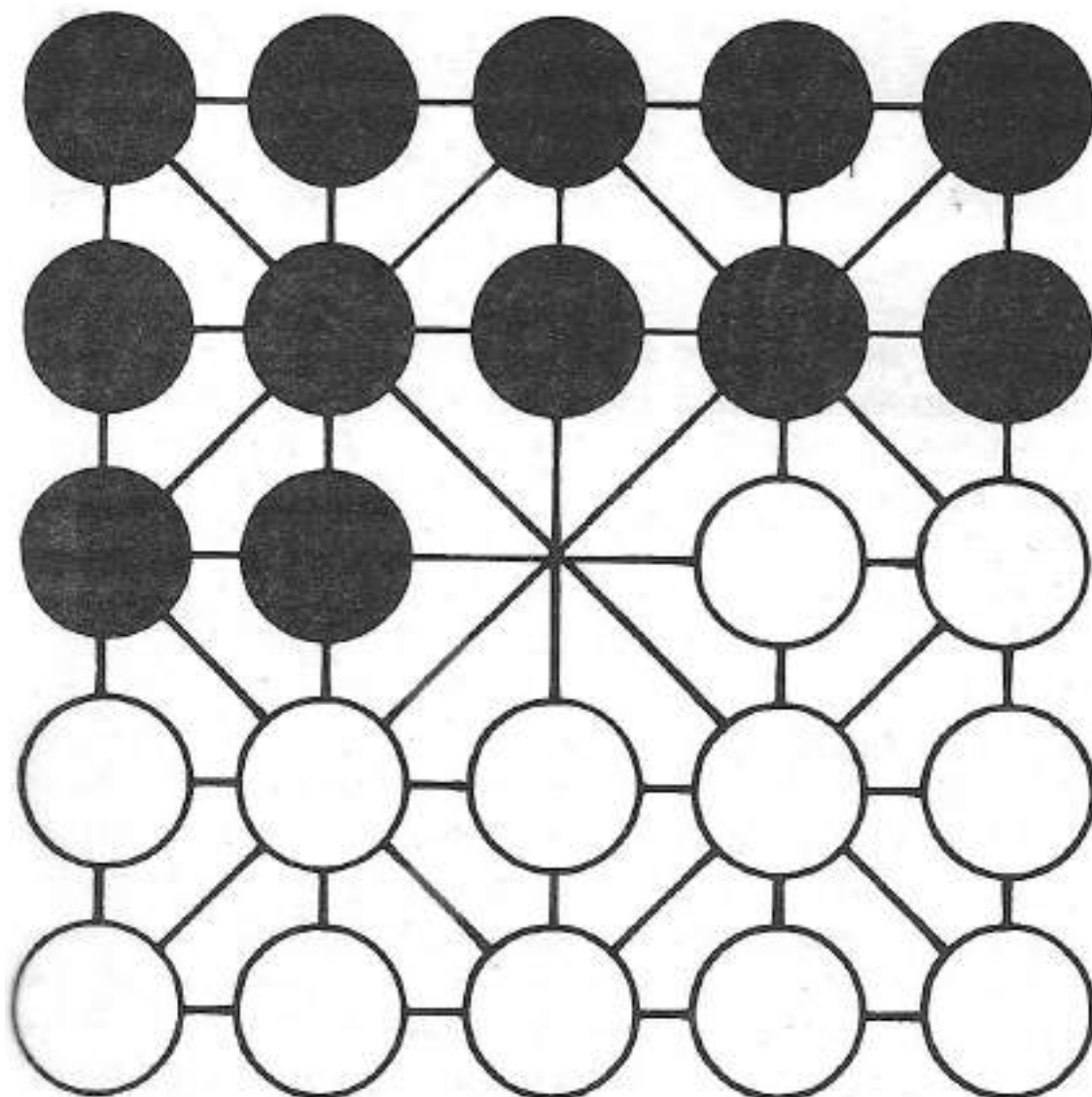
Alquerque, miniatura z kodexu Alfonse X.



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.