

VIETNAMSKÉ ŠACHY

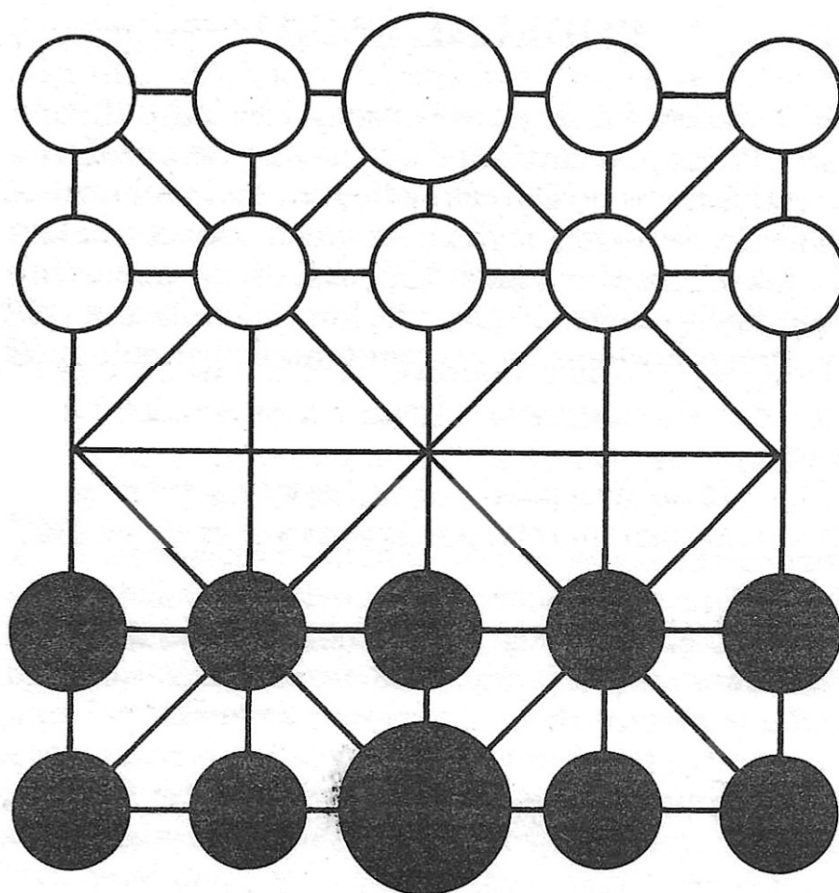
Ing. arch. Z. Hartmann se dostal do kontaktu s Vietnamci a několikrát je pozoroval, když se zaujetím hráli hru v Evropě zcela neznámou. Užívali při ní pojmy známé ze šachů — šach, mat, pat, ale herní deska, druhy kamenů i jejich akce byly od klasických šachů velmi odlišné.

*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

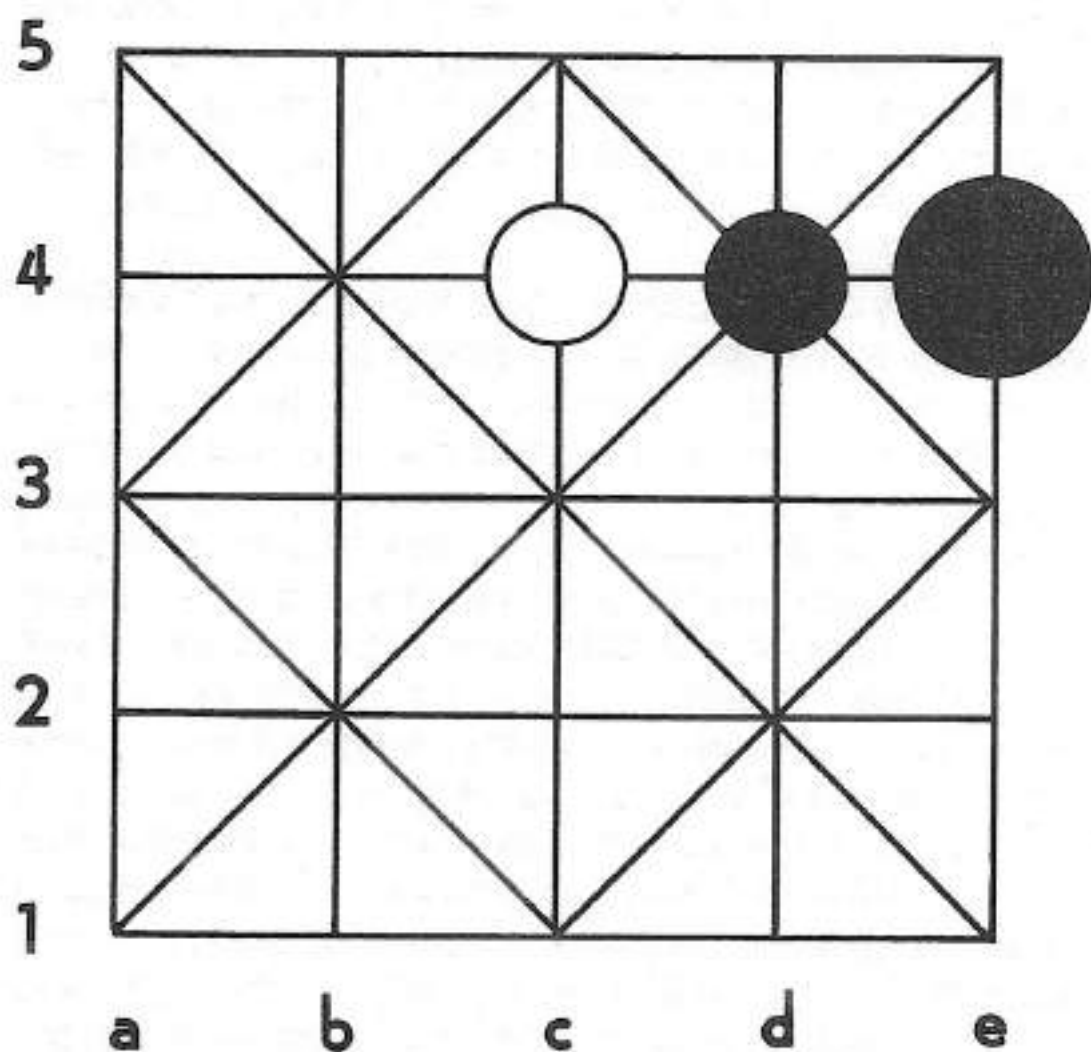
7.1 Vojáci na desce manévrují, ale vzájemně se nezajímají.

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.