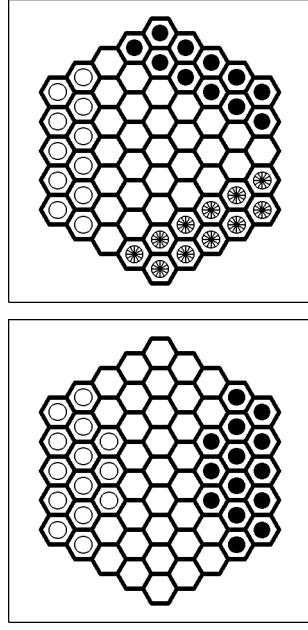


# Abalone



**Počet hráčů:** 2, 3, 4, 6

**Délka hry:** 20 až 40 minut

**Hrací potřeby:** Šestiúhelníková hrací deska, hrací koule: 14 bílých a 14 černých koulí.

**Cíl hry:** Vytlačit z desky 6 soupeřových koulí.

**Výchozí pozice:** Hráči rozmístí své koule podle obrázku.

**Pravidla:**

## 1. Pohyb koulí

1.1 Tahy jsou povinné a hráči se na tahu pravidelně střídají.

1.2 Ve svém tahu může hráč najednou přesunout v jakémkoliv ze šesti možných směrů jednu, dvě nebo tři koule s podmínkou, že v sousedství je volné místo.

1.3 Pokud jsou dvě či tři koule posunuty společně, musí spolu těsně soustědit v řadě (nelze posunovat koule tvořící trojúhelník) a musí být posunuty v témž směru.

1.4 Posouvat lze jen o jednu pozici.

## 2. Tlačení soupeřových koulí — „sumito“

2.1 Jednu nebo dvě soupeřovy koule lze odtlačit dvěma či třemi vlastními koullemi, pokud jsou splněny následující podmínky:

- a) Vlastních koulí je více než soupeřových.
- b) Pohyb je prováděn ve směru řady vlastních koulí.
- a) Za odtlačovanými koullemi je volné místo, popřípadě okraj desky.

2.2 Odtlačování není povinné.

## 3. Vyhazování

Koule vytlačena z desky je předána hráči, který ji svými koullemi vytlačil. Kdo dříve získá šest koulí, vítězí.

## 4. Varianty pro více hráčů

4.1 Hrají-li tři hráči, má každý k dispozici 11 koulí. Počáteční postavení je na obrázku. Cílem je vytlačit 6 koulí soupeřů. Lze přetlačovat i dvojici koulí různých barev.

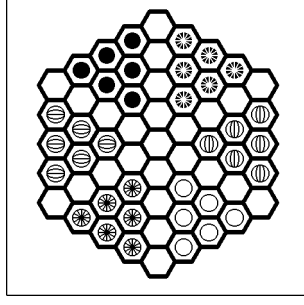
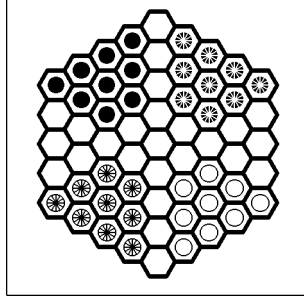
4.2 Při hře čtyř či šesti hráčů vytvoří hráči dva týmy (po dvou či po třech). Na tahu se pravidelně střídají hráči z různých týmů. Při hře čtyř hráčů má každý k dispozici 9 koulí své barvy, při hře šesti hráčů jen 6 koulí. Počáteční rozestavení koulí je na obrázku. Cílem hry je vytlačit z hrací desky 6 koulí soupeřícího týmu. Hra se rozšiřuje o následující pravidla:

4.3 Hráč může posunovat koule spoluhráčů, jako by byly jeho vlastní.

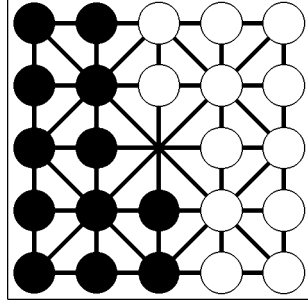
4.4 Pro odtlačování soupeřových koulí může hráč použít i koule vlastního týmu. Odtlačování však musí zahájit vlastní koulí tzn., že koule, která tlačí celou řadu tří až pěti koulí, musí být jeho.

4.5 Nelze odtlačovat koule spoluhráčů.

4.6 Dohadování o tazích mezi spoluhráči není dovoleno.



## 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:

**Počet hráčů:** 2

**Délka hry:** 10–30 minut

**Hrací potřeby:** Herní plán tvoří šestnáct čtvercových polí rozdělených úhlopříčnými liniemi.

Hrací kameny představují bojovníky dvou malých armád: 12 je bílých, 12 černých.

**Cíl hry:** Zajmout všechny soupeřovy bojovníky.

**Výchozí pozice:** Kameny jsou rozestaveny na desce tak, jak ukazuje obrázek. Obsadí všechny průsečky až na jediný ve středu hracího plánu.

**Pravidla:**

### 1. Tahy

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

### 2. Pohyb kamenů

**2.1** Ve hře platí téměř stejná pravidla jako v české dámě.

**2.2** Přesun. Hráč může posunout kterýkoli ze svých kamenů na sousední průsečík. Posun je dovolen jen po čarách, zato ve všech směrech: vpřed, vzad, do obou stran i po úhlopříčkách.

**2.3** Skákání. Pokud leží na sousedním poli soupeřův kámen a další průsečík ležící za ním v přímém směru je volný, musí ho hráč svým kamenem přeskočít.

**2.4** Jestliže se po přeskoku naskytne příležitost ke skoku přes další soupeřův kámen, musí hráč pokračovat ve skoku, aniž by čekal, až na něj přijde řada.

**2.5** Přeskočené kameny jsou zajaty a odklizeny z desky.

**2.6** Skákání je povinné: kdo přehlédne možnost přeskoků, je potrestán ztrátou kamene.

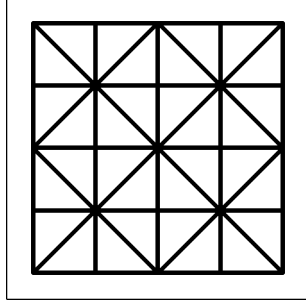
### 3. Zakončení hry

Hra končí, až jeden z hráčů ztratí všechny kameny nebo se dostane do obklíčení a nemůže provést tah, ačkoli je na řadě. V obou případech vítězí jeho soupeř.

### 4. Strategie

Ze strategického hlediska jsou významné čtyři rohové body; tam ne-  
může být kámen zajat. Zato se však vystavuje nebezpečí, že bude obklíčen.

# Bághčál



Ve všech světadílech se už po staletí hraje zvláštní desková hra, která se od většiny ostatních liší tím, že proti sobě stojí hráči s různým počtem kamenů. I jejich hlavní cíl je odlišný. U nás bývala oblíbená varianta nazvaná na ovce a vlka, v Anglii hrávaly děti podle podobných pravidel na lišku a husy, v Africe vystupují v této hře lvi s antilopami, mezi severoamerickými Indiány bývala rozšířená varianta, v níž mají hlavní úlohy kojoti a kuřata. Z této početné rodiny jednoduchých her jsme vybrali indickou verzi. I v ní hráči kameny symbolizují místní zvířata, tygry a kozy.

**Počet hráčů:** 2

**Délka hry:** asi 30 minut

**Hrací potřeby:** Herní plán tvoří šestnáct čtvercových polí rozdělených úhlopříčnými liniemi. (viz obr.)

Hrací kameny: 4 černé kameny zastupují tygry, 20 bílých kamenů představuje kozy.

**Cíl hry:** Tygři ovládnou černým hráčem mají za úkol „sežrat“ všechny kozy. Bílý se svými kameny — kozami snaží obkličít tygry tak, aby se nemohli hnout z místa.

**Výchozí pozice:** Ten, kdo povede tygry, rozestaví po jednom černém kamenu na všechny čtyři rohy herního plánu. Bílé kameny zatím zůstávají mimo desku.

**Pravidla:**

## 1. Tahy

**1.1** Hru zahajuje bílý. Položí jeden svůj kámen na kterýkoli volný bod, v němž se sbíhají nebo protínají linie.

**1.2** Potom je na tahu černý. Posune jednoho z tygrů po čáře na sousední bod.

**1.3** Dál se oba hráči pravidelně střídají, bílý zpočátku klade na desku nové kameny, černý posunuje tygry a snaží se „sežrat“ kozy.

## 2. Pohyb kamenů

**2.1** Černý může ve svém tahu vzít jednoho tygra a posunout jej po čáře na sousední volný bod, nebo s ním „sežrat“ jednu kozu tím, že ji přskočí a odstraní z plánu. Přeskakování koz není povinné. „Sežrané“ kozy se už do hry nevracejí.

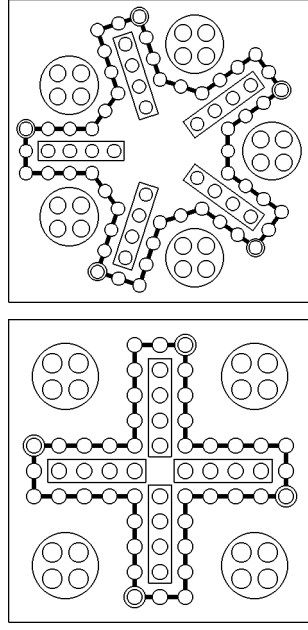
**2.2** Bílý musí nejdříve umístit všechny své kameny na desku, teprve když položí poslední, dvacátý kámen, smí je začít přesunovat. Kozy se pohybují podobně jako tygři — na sousední volný bod. Nemohou však jiné kameny přeskakovat.

## 3. Zakončení hry

**3.1** Černý zvítězí, když se tygrům podaří vyřadit všech dvacet koz.

**3.2** Bílý vyhraje, jestliže dokáže zahnat tygry do takového postavení, kde se nebudou moci hnout z místa.

## „Matfyzácké“ Člověče nezlob se



Kdo by neznal hru Člověče nezlob se! Možná, že vás už tato klasická dětská hra omrzela, nebo se vám zdá příliš jednoduchá. Zkuste si zahrát novou variantu, která vznikla na Matematicko-fyzikální fakultě Univerzity Karlovy.

**Počet hráčů:** 2–6

**Délka hry:** 1 až 3 hodiny

**Hrací potřeby:** Herní plán je stejný jako u klasického Člověče nezlob se, halmičky ve čtyřech barvách, od každé barvy tolik halmiček, kolik hraje hráčů, kubická hrací kostka.

**Cíl hry:** Dovést do svého chlívečku po jedné halmičce od každé barvy.

**Výchozí pozice:** V každém startovním domečku stojí 4 halmičky, z nichž každá má jinou barvu. Každému hráči patří jeden startovní domeček (domeček) a jeden cílový domeček (chlíveček) stejné barvy. Hráče lze označit podle barvy jejich domečků, nikoli podle barvy halmiček!

**Pravidla:**

### 1. Tahy

**1.1** Každý hráč jednou hodí kostkou. Hráč, kterému padne nejvyšší počet ok, začíná.

**1.2** Dále se hráči na tahu pravidelně střídají ve směru chodu hodinových ručiček.

**1.3** Části tahu. Hráč, který je na řadě, hodí kostkou. Pokud padne šestka, může hod opakovat tak dlouho, dokud mu padají šestky. Hody musí použít ve správném pořadí, čili nejdříve použije všechny šestky a teprve nakonec zbylé číslo.

**1.4** Tahy jsou povinné. Nemůže-li hráč hod provést, musí se jej vzdát, Podobně padne-li mu několik šestek a nemůže-li je všechny využít, musí se přebytečných hodů vzdát.

## 2. Pohyb kamenů

**2.1** Nasazení. Pokud hráči padne šestka, může jí využít k nasazení. Vezme ze svého domečku halmičku libovolné barvy a postaví ji na své startovní políčko na hracím plánu. Nasazování halmiček není povinné.

**2.2** Posun. Hráč může posunout kteroukoli halmičku na hracím plánu takové barvy, jakou nemá ve svém domečku ani ve chlívečku. Halmičku posune o tolik políček, kolik ok padlo na kostce. Pokud hráči padly nějaké šestky a on je nepoužil všechny k nasazení, může poohnout i více halmičkami.

**2.3** Směr pohybu. Každý hráč pohybuje halmičkami ve směru chodu hodinových ručiček od svého startovního políčka směrem ke svému chlívečku. Pokud má halmičku před chlívečkem, zajede s ní dovnitř. Od této chvíle již nemůže hrát žádnou halmičkou stejné barvy — viz. 2.2.

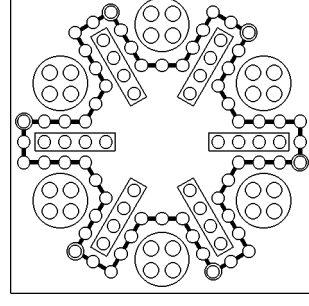
**2.4** Halmičky v chlívečku se mohou přeskakovat stejně jako na hracím plánu. Také jimi lze v chlívečku pohybovat, čímž hráč může využít hody, kdy nemůže táhnout halmičkou na plánu.

## 3. Vyhazování

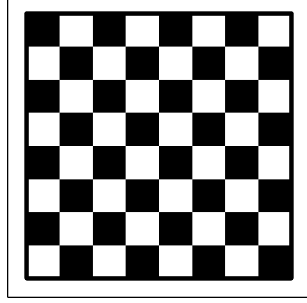
Pokud hráč ukončí postup s halmičkou (v daném tahu už s ní nebude pohybovat) na políčku, kde stojí jiná halmička, pak ji odstraní z plánu a dá do domečku kterémukoli hráči, který s ní může hrát. Jinými slovy dá ji tomu hráči, který nemá halmičku stejné barvy ani v domečku ani ve chlívečku. Nemůže se stát, že by některý z hráčů měl ve svých domečcích více halmiček stejné barvy. Pozor na vyhození halmičky, kterou může hrát jen hráč na tahu — musel by ji „darovat“ sám sobě.

## 4. Zakončení hry

Zvítězí hráč, kterému se jako prvnímu podaří dovést do chlívečku halmičky všech čtyř barev. Zbylí hráči mohou pokračovat v boji o další pořadí, ale hra už není příliš zajímavá, zejména pro vítěze. Proto doporučujeme začít novou partii.



# Česká dáma



**Počet hráčů:** 2

**Délka hry:** 20–40 minut

**Hrací potřeby:** klasická šachovnice 8 černých a 8 bílých kamenů

**Cíl hry:** Zajmout soupeři všechny kameny.

**Výchozí pozice:** Bílé kameny leží na tmavých polích v prvních dvou řadách šachovnice, černé pak na tmavých polích posledních dvou řad.

**Pravidla:**

## 1. Zahájení hry

Hru začíná černý hráč. Dále se hráči pravidelně střídají.

## 2. Pohyb kamenů

Během tahu smí hráč posunout svůj kámen šikmo vpřed na sousední volné pole. Kameny obou hráčů se pohybují jen po tmavých polích.

## 3. Skákání

**3.1** Leží-li na sousedním poli ve směru pohybu soupeřův kámen a další pole je za ním volné, musí hráč soupeřův kámen přeskočit a ihned odstranit z desky.

**3.2** Provede-li hráč skok a může-li stejným kamenem provést ještě další skok, musí jej provést.

**3.3** Může-li hráč provést skok různými kameny, záleží na něm, jaký kámen si ke skoku vybere.

**3.4** Může-li hráč provést několik různých skoků (i vícenásobných), může si vybrat, který provede, ale pak jej musí provést v plné délce. Může dát přednost skoku kratšímu před jiným delším skokem.

**3.5** Zapomene-li hráč skákat a místo skoku provede posun kamene nebo nedokončí-li vícenásobný skok, smí soupeř v následujícím tahu poukázat

na opomenutí a daný kámen odstranit z desky. Bylo-li možné skákat více kameny, smí soupeř odebrat jen jeden kámen, a to podle svého uvážení.

## 4. Povyšování na dámu

**4.1** Dosáhne-li kámen poslední řady, je povýšen na dámu. Dáma se od ostatních kamenů liší tím, že ji tvoří dva kameny stejné barvy položené na sebe.

**4.2** Dáma se smí pohybovat úhlopříčně po tmavých polích na libovolnou vzdálenost vpřed i vzad, pokud jí v cestě nebrání hráčův kámen nebo skupina soupeřových kamenů.

**4.3** Dáma je povinna přeskakovat soupeřovy kameny stejně jako běžný kámen. Přeskakovaný kámen nemusí ležet na sousedním poli, stačí, aby ležel na stejné úhlopříčce jako dáma, mezi ním a dámou neležel žádný jiný kámen a další pole za ním bylo volné. Je-li za přeskočeným kamenem více volných polí, může si dáma vybrat, na které dopadne.

**4.4** Dáma je povinna pokračovat ve vícenásobných přeskočích stejně jako běžný kámen. Mohl-li hráč po přeskočení posledního kamene pokračovat z některého volného pole za přeskočeným kamenem v skoku přes další soupeřův kámen a neučinil tak, má soupeř právo odstranit dámu v následujícím tahu z desky.

**4.5** Skákání dámou má přednost. Opomine-li hráč skákat dámou a místo toho skákal obyčejným kamenem nebo neskákal vůbec, může jej soupeř v následujícím tahu potrestat odebráním dámy.

## 5. Závěr hry

**5.1** Přejde-li hráč o všechny své kameny, nebo má-li všechny kameny na desce blokovány tak, že nemůže táhnout, prohrává.

**5.2** Jestliže žádný z hráčů nemůže přeskočit jakýkoliv soupeřův kámen, může hra po dohodě skončit i remízou.

## 6. Další varianty

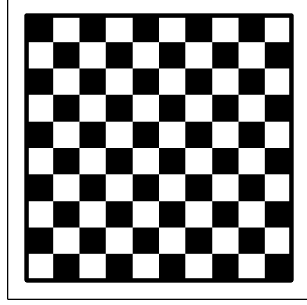
**6.1** Někdy se hraje dáma se stejnými pravidly, liší se jen tím, že na začátku hry mají oba hráči po 12 kamenech, které leží na třech krajních řadách desky.

**6.2** V jiné variantě může hráč namísto odstranění kamene, kterým zapomeněl skákat, trvat na vrácení tahu a provedení skoku.

## 7. Žravá dáma

Pravidla jsou stejná jako v předchozím případě, jen se liší cíl hry. Zde vítězí ten hráč, kterému na desce nezbyde ani jeden kámen. Pochopitelně při opomenutí skoku je možné trvat na vrácení tahu a provedení skoku, jak je popsáno v předchozí variantě.

## Mezinárodní dáma



**Počet hráčů:** 2

**Délka hry:** 20–40 minut

**Hrací potřeby:** šachovnice o rozměrech 10 \* 10 polí  
20 černých a 20 bílých kamenů

**Cíl hry:** Zajmout soupeři všechny kameny.

**Výchozí pozice:** Bílé kameny leží na tmavých polích v prvních čtyřech řadách šachovnice, černé pak na posledních čtyřech řadách.

**Pravidla:**

### 1. Zahájení hry

Hru zahajuje bílý hráč. Dále se hráči pravidelně střídají. Tahy jsou povinné.

### 2. Pohyb kamenů

Během tahu smí hráč posunout svůj kámen šikmo vpřed na sousední volné pole. Kameny obou hráčů se pohybují jen po tmavých polích.

### 3. Skákání

**3.1** Leží-li na sousedním poli soupeřův kámen a další pole je za ním volné, musí hráč soupeřův kámen přeskocit. Lze skákat i směrem zpět.

**3.2** Provede-li hráč skok a může-li stejným kamenem provést ještě další skok, musí jej provést. Vícenásobné skoky se provádějí tak, že hráč naznačí, kudy hodlá skákat a teprve po ukončení skoku se přeskocené kameny odstraní z desky. Během skoku je možné jeden kámen přeskocit jen jednou.

**3.3** Může-li hráč provést skok různými kameny, záleží na něm, který kámen si ke skoku vybere, musí však provést takový skok, jímž soupeři sebere co nejvíce kamenů.

**3.4** Zapomene-li hráč skákat a namísto skoku provede posun kamene, nedokonečí-li vícenásobný skok nebo neprovede-li nejdlejší možný skok, smí soupeř trvat na vrácení tahu a provedení resp. dokončení skoku.

## 4. Povyšování na dámu

**4.1** Dostane-li se kámen až do poslední řady, je povýšen na dámu. Dáma se od ostatních kamenů liší tím, že ji tvoří dva kameny stejné barvy položené na sebe.

**4.2** Dosáhl-li kámen poslední řady skokem a pak pokračoval dále a na poslední řadě skok neukončil, dámou se nestává!

**4.3** Dáma se smí pohybovat úhlopříčně po tmavých polích na libovolnou vzdálenost vpřed i vzad, pokud jí v cestě nebrání hráčův kámen nebo skupina soupeřových kamenů.

**4.4** Dáma je povinna přeskakovat soupeřovy kameny stejně jako běžný kámen. Přeskakovaný kámen nemusí ležet na sousedním poli, stačí, aby ležel na stejné úhlopříčce jako dáma, mezi ním a dámou neležel žádný jiný kámen a další pole za ním bylo volné. Je-li za přeskoceným kamenem více volných polí, může si dáma vybrat, na které dopadne.

**4.5** Pro rozhodování mezi různými skoky dámou platí pravidla 3.2 3.3 3.4 stejně, jako kdyby dáma byla obyčejný kámen.

**4.6** Neplatí pravidlo, že skákání dámou má přednost před skákání obyčejnými kameny.

## 5. Závěr hry

**5.1** Přejde-li hráč o všechny své kameny, nebo má-li všechny kameny na desce blokovány tak, že nemůže táhnout, prohrává.

**5.2** Hra může skončit remízou, vyskytne-li se na desce třikrát stejná situace nebo nedošlo-li během posledních 15 tahů k přeskocení kamene.

# Entropie

**Počet hráčů:** 2

**Délka hry:** 2 partie, každá 30 minut

**Hrací potřeby:** Hrací deska 7\*7 polí; 49 kamenů sedmi barev, od každé barvy sedm kamenů; Sáček na kameny

**Cíl hry:** „Chaos“ se snaží vytvořit co nejnepravdělnější vzor, naopak „Pořádek“ vytváří co nejvíce pravidelných vzorů.

**Výchozí pozice:** Prázdňá hrací deska, kameny v sáčku

**Pravidla:**

## 1. Vzory

**1.1** Vzor je řada kamenů vedle sebe, ve které je pořadí barev stejné z obou stran (tedy je souměrné podle středu). Tato řada může být vodorovná či svislá.

**1.2** Jeden kámen, může být součástí mnoha různých vzorů.

**1.3** Za každý vzor je tolik bodů, kolik je v něm kamenů.

## 2. Průběh hry

**2.1** Hru začíná hráč „Chaos“ tvůrce nepořádku. Výchází si první hrací kámen a položí ho na libovolné prázdné pole. Poté hráč Pořádek posune libovolným kamenem jako šachovou věží.

Dále se oba hráči střídají, až zaplní celý plán. Pořádek se snaží posunováním kamenů vytvářet nové vzory a Chaos mu v tom brání pokládáním nových kamenů na vhodná místa.

**2.2** Hra skončí, je-li zaplněna celá deska. Hráč „Pořádek“ si spočte body za všechny vzory.

**2.3** Na konci hry si hráč „Pořádek“ započítá body za každý vytvořený vzor.

**2.4** Ve druhé partii si hráči prohodí úlohy. Vyhrává ten, který jako „Pořádek“ získal více bodů za vzory.

# Express

**Počet hráčů:** 2 a více, optimálně 4–5

**Délka hry:** 2 až 3 hodiny

**Hrací potřeby:** Pro každou hru nový hrací plán, hrací kostka,

pro každého hráče tužka a halmička v barvě odlišné od tužek a halmiček ostatních hráčů.

**Cíl hry:** Vybudovat pokud možno co nejhustší a nejrychlejší železniční dráhu.

**Výchozí pozice:** Hrací plán je prázdný, hráči mají rozděleny tužky a halmičky.

**Pravidla:**

## 1. Počátek hry

**1.1** Hráči napíší tajně na papírky číslo města, v kterém by si přáli začínat. Poté všichni papírky otočí. Má-li hráč napsané město jiné než ostatní, je mu přiděleno. Došlo-li ke střetu zájmů a více hráčů si přeje začít v stejném městě, vybírají si města v druhém kole, už si ale nemohou vybrat města přidělená v prvním kole. Dojde-li ke kolizi i v druhém kole, probíhají další kola, dokud nemá každý hráč přiděleno své startovní město. Všichni si svá startovní města vybarví svou barvou.

**1.2** Jeden z hráčů dělá bankéře a spravuje konta ostatních hráčů, sám též může stavět železnici. Na počátku hry má každý na kontě 6 bodů.

**1.3** Hráči se střídají na tahu ve směru hodinových ručiček.

## 2. Stavba dráhy

**2.1** Hráč na tahu hodí kostkou. Podle počtu bodů, které mu padnou na kostce, může na plánu postavit železnici z kteréhokoliv políčka, na které již vede jeho dráha. Cesta v rovině (světlá pole) stojí 1 bod, cesta z roviny do hor 3 body, v horách (šedá pole) je za 5 bodů a teče-li mezi políčky řeka, je stavba o 2 body dražší. Z uvedeného například plyne, že nelze překročit řeku tekoucí mezi horami, protože na takový tah je potřeba 7 bodů.

**2.2** V rámci jednoho tahu je možné postavit i více úseků na různých místech plánu, například za 5 bodů je možné překročit řeku a na jiném místě plánu připojit dvě pole na rovině.

**2.3** Nemůže-li nebo nechce-li hráč využít všechny hozené body, může si zbylé nechat připsat na konto. V této části hry však nelze body z konta použít na stavbu dráhy.

**2.4** Dovede-li hráč svou železnici do města, kde dosud nemá dráhu žádný z protihráčů, připíše mu bankéř na jeho konto šest bodů.

### **3. Křížení drah**

**3.1** Připojení nebo křížení tratí ve městech je bezplatné, ale za připojení nebo křížení tratě protihráče mimo město mu musí hráč zaplatit jeden bod.

**3.2** Hráč musí zaplatit všem hráčům, kteří mají na připojovaném políčku svou trať.

**3.3** Připojení políčka, na kterém již vede hráčova trať, nepodléhá placení poplatků za křížení.

**3.4** Při placení za křížení drah lze použít i body z konta.

### **4. Souběžné tratě**

**4.1** Hráč může vést svou trať mezi dvěma poli, kde má trať jiný hráč nebo hráči. Za každý úsek souběžné železnice (tedy i do města nebo na pole, kde má hráč svou trať) musí hráč zaplatit každému hráči, s kterým vede souběžnou trať, tři body.

**4.2** Pro placení za souběžnou trať smí hráč použít body z konta, kromě toho stojí hráče budování paralelní tratě body z kostky podle pravidla 2.1.

### **5. Ukončení první části**

**5.1** Připojí-li některý hráč poslední nepřipojené město, je možné stavět ještě jedno kolo, t.j. každý hráč může v této části provést ještě jeden tah (včetně hráče, který město připojí).

**5.2** Zbývá-li poslední nepřipojené město, může kterýkoli hráč bezprostředně po svém tahu vyhlásit „poslední tři kola“. Každý má tři tahy na závěrečné vyřešení své tratě. Poslední město nemusí být během posledních tří kol dosaženo, ale podaří-li se to před posledním kolem, staví se už jen jedno kolo.

### **6. Příprava závodu**

**6.1** Hráč, který naposledy táhl, vezme kostku a čtyřmi body vylosuje nejprve číslo města, kde bude start závodu a pak číslo cílového města.

**6.2** Je-li „minimální vzdálenost“ menší než 10 nebo je jedno z měst dosud nepřipojeno, losuje hráč obě města znovu.

**6.3** Poté, co je určen start a cíl závodu, každý hráč se rozhodne, zdali se hodlá zúčastnit závodu a pokud ano, kterou trať použije.

**6.4** Hráč může zavodit i po tratích soupeřů, za jejich použití však musí zaplatit a to tolik bodů, kolik činí délka použité tratě.

**6.5** Jede-li hráč po své tratě, která vede souběžně s tratí jiného hráče, nic mu neplatí, naopak jede-li po cizí tratě, jež vede souběžně s dalšími železnicemi, platí za použití všem hráčům, kterým patří souběžné dráhy.

**6.6** Účty musí být vyrovnány před startem závodu, nikdo nesmí svou bilanci skončit v záporu.

**6.7** Hodlá-li se závodu zúčastnit jen jeden hráč, automaticky jej vyhrává.

### **7. Závodění**

**7.1** Hráči, kteří se účastní závodu, střídavě házejí kostkou ve stejném pořadí jako při stavbě tratí. Začíná ten, kdo losoval města, a pokud nezávodí, začíná závodník následující.

**7.2** Po hodu kostkou posune hráč svoji halmičku o tolik polí, kolik je ok na kostce a po tratě, již si hráč určil na před závodem. Je-li pole obsazeno, hráč postaví halmičku na poslední volné pole, přes které při hodu procházel. Může se stát, že hráč zůstane s figurkou stát na místě.

**7.3** Závodí se tak dlouho, dokud nejsou jasná první dvě místa. Dosáhne-li hráč cílového města v daném kole sám, vítězí, pokud ve stejném kole dosáhne cíle více hráčů, rozhoduje o pořadí nejprve počet bodů, o kolik město „přejeli“, a teprve v případě rovnosti jejich pořadí při hodech. Stejným způsobem se určí druhé místo.

### **8. Odměna**

**8.1** Vítěz závodu získá na své konto tolik bodů, kolik činí dvojnásobek „minimální vzdálenosti“ mezi startovním a cílovým městem. Druhý v pořadí získá polovic, t.j. jednonásobek této vzdálenosti.

**8.2** Po závodě začíná vítěz dostavovat svou trať. Na tyto účely používá jen body z konta, a to jak na stavbu, tak pro placení za křížení a souběžné tratě. Konto se nesmí přecerpat. Až dostaví, je na řadě další hráč ve směru hod. ručiček.

**8.3** Poté, co dostaví všichni hráči, vítěz vylosuje start a cíl pro další závod. Stavět mohou jak ti, co závod nevyhráli, tak i ti, kteří nezávodili.

### **9. Ukončení hry**

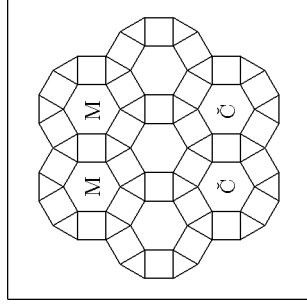
Hra se může hrát, dokud hráče baví, nebo než někdo získá na kontě předem určený počet bodů. Lze hrát i na nejvyšší zisk v posledních třech kolech.

### **10. Další varianty**

Pokud hráči chtějí první část hry urychlit, mohou hrát se dvěma kostkami. Na některých plánech lze budovat i cestu přes vodu (trajekt). Cena takové cesty je 4 body při polybu z roviny na vodu, 6 bodů za trať z hor na vodu a 7 bodů při polybu na vodě. Losování měst a závodění se provádí už jen s jednou kostkou.



# Kamínky



**Počet hráčů:** 2

**Délka hry:** od 30 minut do 1 hodiny

**Hrací potřeby:** Hrací plán,  
15 červených a 15 modrých kamíneků.

**Cíl hry:** Obsadit všechny vrcholy šestiúhelníku kameny vlastní barvy.

**Výchozí pozice:** Hráči si rozdělí barvy kamenů. Pak si natočí plán tak, aby blíže k sobě měli šestiúhelníky své barvy. Plán je na začátku hry prázdný.

**Pravidla:**

## 1. Pohyb kamenů

**1.1** Z počátku hry hráči střídavě kladou své kamínky na hrací plán. Jakmile jsou všechny kameny na desce, mohou jimi hráči posunovat po linkách, a to na libovolný volný sousední průsečík.

**1.2** V jednom tahu smí být přesunut jen jeden kamínek.

**1.3** Nemůže-li hráč táhnout, hraje jeho protivník.

## 2. Vytváření obrazců

**2.1** Obsadí-li hráč všechny vrcholy některého trojúhelníka, smí vzít libovolný soupeřův kámen a přemístit ho na libovolný prázdný průsečík na desce.

**2.2** Podarí-li se mu obsadit všechny vrcholy čtverce, smí soupeři přemístit dva kameny. Podarí-li se hráči jedním tahem vytvořit jak čtverec, tak trojúhelník, smí přemístit nejvýše dva kameny.

**2.3** V uvedených případech hráč protivníkovy kameny smí přemístit, ale nemusí.

**2.4** Jestliže hráč přemístí soupeřův kámen tak, že vytvoří obrazec jeho barvy, má tato situace stejný význam, jako kdyby obrazec vytvořil protivník

sám (platí i pro šestiúhelníky). Proto smí nejprve přemístit hráči jeden nebo dva kameny a pak provést svůj tah, a v něm popřípadě přemístit protivnírači další kameny.

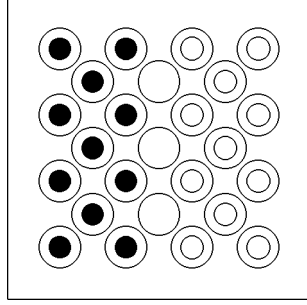
**2.5** Předchozí pravidla o přesunu kamenů platí i během počáteční části hry, při pokládání kamenů na desku.

## 3. Závěr hry

**3.1** Vítězí ten hráč, kterému se dříve podaří obsadit jeden z bílých šestiúhelníků nebo šestiúhelník své barvy. Šestiúhelníky vytvořené na soupeřově straně se nepočítají.

**3.2** Vyskytne-li se jedna situace během hry třikrát, hra končí remízou.

# Laska



**Počet hráčů:** 2

**Délka hry:** 10–30 minut

**Hrací potřeby:** Hrací plán s 25 kruhy,

11 kamenů z jedné strany bílých a z druhé červených a 11 kamenů černých a modrých.

**Cíl hry:** Zajmout protivrácí všechny kameny

**Výchozí pozice:** První tři řady zaplníjí kameny bílou barvou navrch, poslední tři řady obsadí černé kameny, jak je ukázáno na obrázku.

**Pravidla:**

## 1. Pohyb kamenů

**1.1** Kameny lze pohybovat šikmo vpřed o jedno pole tak jako v dáme.

**1.2** Dosáhne-li kámen poslední řady, je povýšen na krále a „přebarví se“ otočením z bílé na červenou, resp. z černé na modrou. Od této chvíle s ním lze pohybovat i směrem zpět, avšak i nyní jen o jedno pole.

## 2. Přeskakování kamenů

**2.1** Podobně jako v dáme lze přeskočit soupeřív kámen ležící na sousedním poli, je-li bezprostředně za ním volné pole. Jsou dovozené i vícenásobné skoky.

**2.2** Skákat lze jen směrem, kterým se může skákaající kámen posunovat, proto obvyčejný kámen nesmí skákat zpátky.

**2.3** Přeskočené kameny se umístí jako zajatci pod kámen, který je přeskočil. Zajatci mají stejnou hodnotu jako před zajetím.

**2.4** Skákání je povinné; mohl-li hráč skákat a neskákal, může soupeř trvat na vrácení tahu a uskutečnění přeskoků. Podobně je zakázáno předčasné ukončení vícenásobného skoku.

**2.5** Má-li hráč výběr z více skoků, může si vybrat (i kratší), nesmí však porušit pravidlo 2.4.

**2.6** Nelze přeskakovat kameny vlastní barvy.

## 3. Pohyb a přeskakování sloupců

**3.1** Jak kámen přeskakuje soupeřovy kameny, vzniká pod ním sloupec kamenů (zajatců), který se pohybuje podle pravidel jako jeden kámen. Nové přeskočené kameny se umísťují naspod sloupce, aniž by jim byla změněna hodnota (podobně jako v pravidle 2.3).

**3.2** Sloupce se mohou pohybovat jako kámen na jejich vrcholu, který nazýváme velitel sloupce.

**3.3** Dosáhne-li sloupec poslední řady, je povýšen na krále pouze jeho velitel.

**3.4** Je-li přeskočen sloupec kamenů, je zajat pouze velitel. Sloupec má nového velitele, a to kámen, který ležel bezprostředně pod původním velitelem.

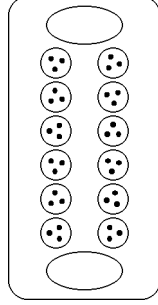
**3.5** V jednom tahu nelze přeskočit dvakrát stejný sloupec.

## 4. Závěr hry

**4.1** Prohrává hráč, který nemůže učinit tah podle pravidel, například jsou-li všechny jeho kameny zajaty.

**4.2** Nemohou-li hráči dovést hru k vítězství, například pro oboustranný nedostatek kamenů, hra končí remízou.

# Mankala



S touto velice starou hrou se můžete setkat v mnoha obměnách téměř ve všech světadílech. Všechny hry mají společné jádro — rozdávání kaménků, fazolí nebo mušlíček. Varianta, kterou vám předkládáme, patří mezi jedno-dušší, máte-li chuť si zahrát i jiné verze, nahlédněte prosím do Velké knihy deskových her.

**Počet hráčů:** 2

**Délka hry:** 20–30 minut

**Hrací potřeby:** Hrací deska s dvěma řadami jamek, hrací kamínky.

**Cíl hry:** Nasbírat co nejvíce kamínků do své pokladnice.

**Výchozí pozice:** Hráči položí desku mezi sebe tak, aby každý měl před sebou řadu jamek. Do každé z menších jamek položí tři kamínky. Větší jamka po hráčové pravici je jeho pokladnicí a na začátku hry zůstává prázdná.

**Pravidla:**

## 1. Tahy

**1.1** Hráč na tahu si vybere na své straně desky jamku a vyjme z ní všechny kamínky. Kamínky pak rozdává do ostatních jamek proti směru hodinových ručiček. Rozdávání začíná u důlku, který je vpravo od důlku, z nějž kamínky vybral. Dále pokračuje (má-li dost kamínků) až na pravý kraj desky, jeden kamínek dá do své pokladnice a dále dává po kamínku do „soupeřových“ jamek. Do každé jamky položí vždy jen jeden kamínek.

**1.2** Položí-li hráč poslední kamínek do prázdné jamky (kromě pokladnice), potom

— smí si vzít všechny kamínky z protějšího důlku a přemístit je do své pokladnice,

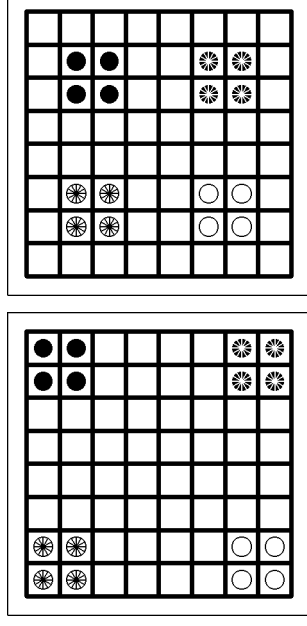
— a zároveň má nárok na další tah.

Nechce-li, nemusí hráč ani jednu z uvedených možností využít.

## 2. Závěr hry

Hra končí, až jeden z hráčů nemůže táhnout. Jeho soupeř si do své pokladnice přemístí všechny kameny z jamek na své straně desky. Vítězí ten, kdo má ve své pokladnici více kaménků.

# Mentula



**Počet hráčů:** 4

**Délka hry:** 30–60 minut

**Hrací potřeby:** Mentuldeska nebo šachovnice 8\*8 polí, 16 halmiček, po čtyřech od každé ze čtyř barev

**Cíl hry:** Hráči se snaží, aby na konci hry ovládali co nejvíce políček mentuldesky.

**Výchozí pozice:** Figurky stojí ve čtvercích 2\*2 v rozích mentuldesky, jako na obrázku.

**Pravidla:**

## 1. Tahy

**1.1** Na tazích se hráči střídají ve směru hodinových ručiček.

**1.2** Tahy jsou povinné.

**1.3** Pokud hráč nemá žádný tah, hraje další na řadě.

## 2. Skákání

**2.1** Hráč na tahu si vybere dvě své halmičky: jednu, kterou bude skákat (skákající), druhou, přes kterou bude skákat (střed skoku). Pokud hráč nemá dvě halmičky, nemůže táhnout.

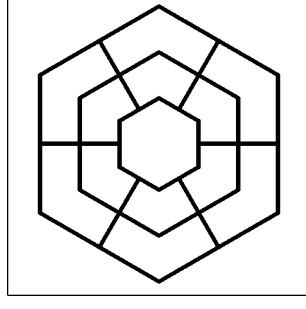
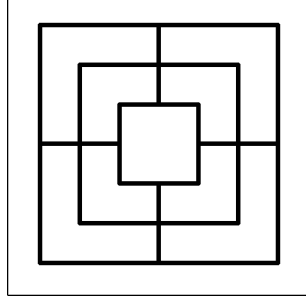
**2.2** Skákající halmičku hráč přesune za střed skoku ve stejném směru a o stejnou vzdálenost, jaké tyto halmičky dělily před skokem. Například užijeme-li šachové notace, lze halmičkou z pole A1 skočit přes středovou halmičku na C4 a dopadnout s ní na pole E7.

**2.3** Nelze skákat, leží-li cíl skoku mimo mentuldesku. Pokud všechny možné skoky hráče končí mimo desku, nemůže táhnout.

## 3. Vyhazování halmiček

Stojí-li při skoku na cílovém políčku hráče některá z halmiček jeho soupeřů, je vyřazena ze hry. Čím méně mají protivníci halmiček, tím se jim snižuje jak počet ovládaných políček, tak počet možných tahů.

# Mlým



## 4. Závěr hry

**4.1** Hra končí dohodou, zpravidla až všichni hráči zjistí, že nijak nemohou ohrozit nebo vyhodit halmičky soupeřů.

**4.2** Po ukončení hry si hráči spočítají, na kolik políček se mohou dostat svými halmičkami, neboli kolik políček ovládají. Hráč, který přišel o všechny halmičky, neovládá žádné políčko, hráč s jednou halmičkou ovládá právě toto jediné políčko, hráč se dvěma halmičkami může podle pozice ovládat 2 až 8 políček, hráč se třemi ovládá nejvýše 48 polí (přesný počet také závisí na pozici) a hráč, kterému zůstanou všechny čtyři halmičky, ovládá všech 64 políček mentuldesky.

**4.3** Vítězí hráč, který ovládá nejvíce políček. Nejčastější skóre na konci hry bývá 64–0–0–0, v tomto případě vítězí hráč se čtyřmi halmičkami.

## 5. Varianta pro pokročilé

**5.1** Hranice mentuldesky omezuje možnosti skákání. Proto pokročilejší hráči hrají mentulu nikoliv na čtverci, ale na pneumatice (odborně se nazývá anuloid). Představují si, že protilehlé strany mentuldesky jsou slepeny dohromady. Výskočí-li hráč na jedné straně z desky, dokončí skok z druhé strany. Například je možné skákat z G4 přes H6 na A8 nebo halmičkou z pole A3 přes F8 na C5.

**5.2** Počáteční pozice je na druhém obrázku, při původním rozestavení by se halmičky ohrožovaly již v prvním tahu.

## 6. Strategie

Pokud hrajete na pravé mentuldesce, jsou políčka mentuldesky obarvena čtyřmi barvami. Platí, že halmička skáče z políčka a dopadá na políčko téže barvy. Je dobré sledovat, na jakých políčkách mají halmičky soupeři, a snažit se jim vyskákat halmičky z políček jedné barvy. Pokud se hráči podaří, že jako jediný má halmičku na políčku např. modré barvy, žádny ze soupeřů mu ji nemůže vyhodit. Takovou halmičku je vhodné používat jako střed skoku.

Patří k nejjednodušším, ale i k nejzajímavějším deskovým hrám. Mlýn se dnes hraje v různých obměnách prakticky na celém světě, ale jako mnoho jiných deskových her, vznikl patrně na jediném místě v pradávných dobách a pozvolna se rozšířil do všech světadílů.

**Počet hráčů:** 2

**Délka hry:** 30-60 minut

**Hrací potřeby:** Herní plán. V různých zemích se hraje na odlišném plánu. Na Palubě si můžete zapůjčit čtvercový nebo šestiúhelníkový.

Hrací kameny: 9 černých a 9 bílých kamenů.

**Cíl hry:** Vyřadit sedm soupeřových kamenů.

**Výchozí pozice:** Prázdná herní deska.

**Pravidla:**

### 1. Taby

Začíná bílý, po něm je na tahu černý a dál se pravidelně střídají.

### 2. Pohyb kamenů

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

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

**2.3** Ve třetí, závěrečné, fázi hry mohou místo přesunu kámen přenést na libovolný volný bod — třeba na opačném konci desky.

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

### 3. Boj kamenů

**3.1** Vytvoření mlýna. Ve všech částech hry se soupeři snaží seřadit tři své kameny na jediné linii. Takové trojici, která stojí na sousedních bodech, se říká mlýn.

**3.2** Odstraňování kamenů ze hry. Komu se podaří sestavit mlýn, má právo okamžitě odebrat soupeři z desky jeden jeho kámen. Může si vybrat kterýkoli, kromě těch, jež tvoří soupeřův mlýn. Pokud má protivník všechny kameny v mlýnech, lze mu odebrat jeden kámen podle vlastního uvážení i z uzavřeného mlýna.

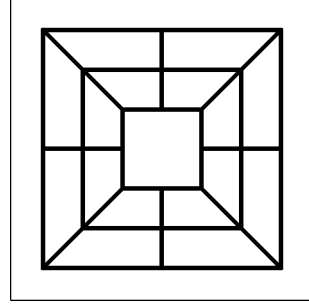
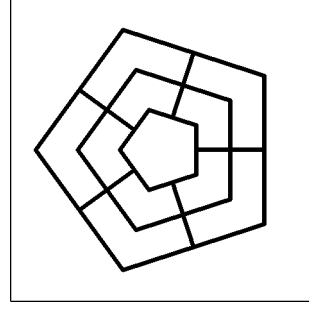
**3.3** Otevírání a uzavírání mlýna. Hráči mohou kdykoli odsunout z mlýna kterýkoli kámen a v příštím tahu jej znovu vrátit na původní místo. Za nové uzavření mlýna získávají právo na odstranění dalšího soupeřova kamene.

#### 4. Zakončení hry

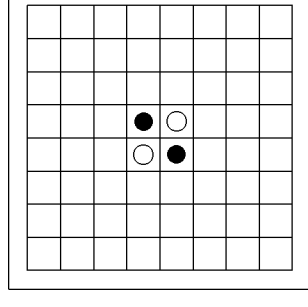
Hra končí porážkou hráče, kterému zbudou už jen dva kameny a není schopen vytvořit mlýn.

#### 5. Varianta pro pokročilé

Neméně zajímavá, ale daleko náročnější je varianta, kdy hráč nesmí vytvořit mlýn dvakrát na téže pozici, jinými slovy platí pravý opak pravidla 3.3.



## Othello



**Počet hráčů:** 2

**Délka hry:** 45-60 minut

**Hrací potřeby:** Othelier, 64 kameny z jedné strany černé, z druhé bílé

**Cíl hry:** Obsadit co nejvíce polí kameny své barvy

**Výchozí pozice:** Ve středu plánu je umístěn kříž ze dvou bílých a dvou černých kamenů

**Pravidla:**

#### 1. Průběh hry

**1.1** Začíná černý a hráči se pravidelně střídají v tazích.

**1.2** Cílem hry je mít na konci partie více kamenů své barvy než protivník.

**1.3** Nemůže-li hráč provést tah podle pravidel, řekne "pass" a hraje jeho soupeř.

**1.4** Hra končí, když jsou všechna pole otheliera zaplněna, nebo když oba hráči po sobě pasují.

#### 2. Obličování

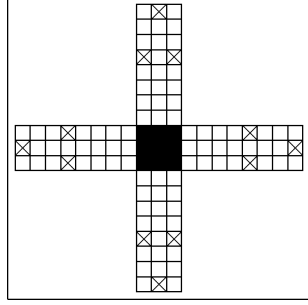
**2.1** Hráč na tahu musí položit svůj kámen (obrácený jeho barvou nahoru) na plán tak, aby spolu s jiným kamenem téže barvy, který je již na desce, *obklíčily* alespoň jeden soupeřův kámen.

**2.2** Obličené kameny musí tvořit nepřerušenu svislou, vodorovnou nebo šikmou linii s dvěma kameny, které je obklíčují na jejich koncích.

**2.3** Obličené kameny jsou otočeny, takže po tahu mají barvu hráče, který je obklíčil.

**2.4** Během jednoho tahu může dojít k obklíčení kamenů i ve více směrech, potom dojde k otočení kamenů na všech obklíčených řadách.

# Pačísí



Hra pačísí patří mezi nejstarší předchůdce všem dobře známé hry Člověče, nezlob se. Pochází ze starověké Indie, podobně jako nejnámější desková hra šachy.

**Počet hráčů:** 4

**Délka hry:** 30–60 minut

**Hrací potřeby:** Hrací plán ve tvaru kříže, 6 hracích mušliček kauri, pro každého hráče čtyři figurky

**Cíl hry:** Dostat se svým spoluhráčem figurky z plánu dříve, než se to podaří soupeřící dvojici.

**Výchozí pozice:** Hráči mají všechny své figurky na čtverci uprostřed plánu.

**Pravidla:**

## 1. Rozmístění spoluhráčů

**1.1** Losem nebo dohodou hráči vytvoří dvě soupeřící dvojice.

**1.2** Hráči si rozdělí ramena hracího plánu tak, aby spoluhráči měli protilehlá ramena.

**1.3** Na tahu se hráči střídají ve směru hodinových ručiček.

## 2. Házání mušliček

**2.1** Hráč hodí na stůl hrací mušličky. Zůstanou-li hráči jen dvě mušličky otevřem vzhůru, může posunout jednu svou figurku o dvě pole. Podobně při třech, resp. čtyřech, pěti nebo šesti mušličkách otevřem vzhůru hráč může posunout svou figurku o 3, resp. 4, 5 nebo 6 polí. Otočí-li se jen jedna mušlička, znamená to pohyb o 10 políček a zůstanou-li všechny mušličky otevřem dolů, může hráč posunout svou figurku o 25 polí.

**2.2** Po pohybu o 6, 10 a 25 polí má právo hráč hod opakovat a táhnout znovu, i jinou figurkou.

**2.3** Tahy nejsou povinné. Pokud hráč házet nechce nebo mu hod nevyhovuje, může se tahu vzdát.

## 3. Pohyb figurkami

**3.1** Hráč vede figurku nejprve středem svého ramene na okraj plánu, poté proti směru hodinových ručiček po bílých polích na okraji plánu a na závěr opět středem ramene zpátky na centrální pole.

**3.2** Když hráč dovede figurku zpět doprostřed plánu, odstraní ji mimo desku. Středového pole se musí dosáhnout stejným počtem kroků, jaký padl na mušličkách. Aby hráč mohl dovést figurku dovnitř plánu, nesmí ji zastavit na posledním poli před středovým polem, protože na mušličkách nelze hodit „jedničku“.

**3.3** V prvním kole smí hráč vyvést svou figurku ze středu plánu, ať už mu padne na mušličkách jakákoli hodnota. V ostatních kolech smí vyvést jen padne-li mu 6, 10 nebo 25.

## 4. Bojování

**4.1** Skončí-li figurka pohyb na políčku obsazeném jednou figurkou ze soupeřícího týmu, je soupeřova figurka přemožena a vrácena zpět na startovní pole.

**4.2** Na jednom poli může stát více figurek z jednoho týmu, aniž by se vzájemně vyhazovaly. Figurky ze soupeřícího týmu zde mohou skončit postup, ale přemoci a vyřadit původní figurky mohou jen tehdy, pokud se jim vyrovnají nebo je převýší svým počtem. Vyrazuje se jen při příchodu nové figurky.

## 4.3 Hra

Dvanáct polí označených křížkem představuje hrady, kde může figurka v klidu stát, bez nebezpečí, že by ji zde mohly ohrozit figurky protivníků. Do obsazeného hradu totiž žádá figurka ze soupeřícího týmu vstoupit (ukončit zde postup) nesmí.

## 5. Závěr hry

Hra končí vítězstvím toho týmu, kterému se dříve podaří vyvést všech osm figurek z plánu. Zbývá dva hráči hru dále nedohrávají.

Výplácí se spolupracovat, neboť rychlé vyvedení všech figurek jednoho hráče zdaleka neznamená vítězství ve hře.

# Pylos

**Počet hráčů:** 2

**Délka hry:** 5 až 20 minut

**Hrací potřeby:** Hrací deska se 16 dílků, sloužící jako základna pyramidy, 15 světlých a 15 tmavých kuliček

**Cíl hry:** Hráči se snaží vystavět pyramidu navršením 30 kuliček. Vyhrává hráč, který umístí svou kuličku na vrchol pyramidy.

**Výchozí pozice:** Na začátku hry jsou kuličky vyrovnány v obvodovém žlábků (zásobníku) na úpatí pyramidy. Hráči si vylosují barvy kuliček. Hráč se světlými kuličkami začíná.

**Pravidla:**

## 1. Začátek hry

Hráči střídavě berou po jedné kuličce své barvy ze zásobníku a kladou ji do kterékoli jamky.

## 2. Jak roste pyramida

Pokud kuličky na hrací desce či ve vyšších úrovních vytvoří jeden či více čtverců, má hráč možnost na takovýto čtverec posadit jednu svou kuličku. Hráč, který je na tahu, si pak vybírá z těchto možností:

- vzít kuličku ze své zásoby a umístit ji do dílku na hrací desku,
- umístit kuličku ze své zásoby na jeden ze čtverců kuliček,
- vzít jednu ze svých kuliček na desce a přemístit ji na některý čtverec kuliček, ale to jen tehdy, jestliže tento přesun současně vyzdvihne danou kuličku o jednu či více úrovní. Tento tah umožňuje hráči ušetřit jednu kuličku do rezervy. Nelze však přesunovat kuličku, která již podpírá některou jinou kuličku o úroveň výš.

## 3. Čtverec kuliček v barvě hráče.

**3.1** Hráč, který vytvoří čtverec kuliček své vlastní barvy, smí si okamžitě vzít zpět jednu či dvě své kuličky z hrací desky a umístit je do zásobníku. Přitom smí odebrat ze hry jakoukoliv svou kuličku z jakékoliv úrovně pyramidy — a to včetně té kuličky, kterou poslední vložil do hry — nikdy však nelze odebrat kuličky, které již podpírají kuličky jiné.

**3.2** Pokud se odebráním první kuličky přestane blokovat jiná kulička téhož hráče, smí ji odebrat jako druhou.

**3.3** Hráč nemá možnost v jednom tahu odebrat více než dvě své kuličky a to ani v případě, že položením jedné kuličky vytvoří současně i více čtverců své barvy.

## 4. Čtverec a vršení kuliček

**4.1** Pravidla dávají hráči možnost, aby za příznivých okolností v témž tahu:

- přemístěním vyzdvihl jednu svou kuličku, která se již nachází na hrací desce,
- touto cestou vytvořil čtverec kuliček své barvy,
- a okamžitě odebral z hrací desky jednu či dvě své kuličky, které vrátí zpět do zásobníku.

## 5. Konec hry

Vítězem se stává hráč, který umístí svou poslední kuličku na vrcholek pyramidy.

## 6. Varianta pro děti

K postupnému zvládnutí hry je možné zpočátku hrát bez použití pravidla o „čtverci kuliček v barvě hráče“; užije se pouze pravidla o vršení kuliček, čímž je rovněž možné kuličky ušetřit.

## 7. Varianta pro vyspělé hráče

Hráč si bere zpět do zásobníku jednu či dvě kuličky nacházející se na hrací desce, pokud vytvoří čtverec nebo řadu kuliček své barvy. Aby byla taková řada kuliček platná, musí být vytvořena pouze na první či druhé úrovni. Taková řada se tedy skládá ze:

- čtyř kuliček stejné barvy seřazených na první úrovni,
  - tří kuliček stejné barvy seřazených na druhé úrovni.
- Diagonálně postavená řada kuliček se nepočítá. I zde platí, že není možné během téhož tahu odebrat více než dvě kuličky.

## Quads

Autorem myšlenky hry je Kris Burm.

**Počet hráčů:** 2

**Délka hry:** 5–20 minut

**Hrací potřeby:** Hrací deska, 17 světlých, 17 tmavých a 2 neutrální kameny.

**Cíl hry:** Dovést protihráče do pozice, v níž nemůže táhnout.

**Výchozí pozice:** Každý hráč položí jeden ze dvou neutrálních kamenů na hrací desku. Dále se hráči střídají v umísťování svých kamenů.

**Pravidla:**

### 1. Pokládání kamenů

- 1.1 Každý kámen se musí dotýkat stranou aspoň jednoho dalšího kamene.
- 1.2 Dotýkající se strany musí být stejné, tj. obě černé, obě světlé nebo obě bílé; také vrubkování musí navazovat.
- 1.3 Je možné položit kámen vedle soupeřova.
- 1.4 Je možné položit kámen tak, že se dotýká více kamenů současně.

### 2. Závěr hry

Prohrává ten, kdo nemůže táhnout.

## Quarto!

**Počet hráčů:** 2

**Délka hry:** 10 až 20 minut

**Hrací potřeby:** Hrací deska se 16 kruhy, 16 různých hracích kamenů, každý se vyznačuje čtyřmi charakteristikami: světlý či tmavý, okrouhlý či hranatý, vysoký či malý, s důlkem či plný.

**Cíl hry:** Sestavit na hrací desce řadu čtyř hracích kamenů majících alespoň jednu společnou charakteristiku. Řada může být postavena svisle, vodorovně nebo na úhlopříčce.

**Výchozí pozice:** Na začátku hry jsou hrací kameny rozestaveny kolem hrací desky.

**Pravidla:**

### 1. Postup hry

- 1.1 Hráči si vylosují, kdo bude začínat.
- 1.2 Zahajující hráč vybere jeden ze 16 hracích kamenů a předá jej soupeři.
- 1.3 Protivník umístí předaný kámen na kterékoli pole hrací desky. Potom musí vybrat jeden z 15 zbývajících kamenů a podat jej svému soupeři.
- 1.4 Nyní přijde řada opět na prvního hráče, který umístí kámen na některé volné pole. Takto se hráči střídají a hra pokračuje dále.

### 2. Vítězství ve hře

2.1 Hráč zvolá „Quarto!“ a vítězí ve hře, jakmile umístí podaný kámen a vytvoří řadu čtyř kamenů se shodnou charakteristikou: buď světlých či tmavých kamenů, okrouhlých či hranatých kamenů, vysokých či malých kamenů nebo plných či dutých hracích kamenů. Na kamenech v řadě se může shodovat i více různých charakteristik.

2.2 Není nutné, aby předcházející tři kameny umístil tentýž hráč, který umístil kámen poslední.

2.3 Pokud si hráč nevíšimně vítězného uspořádání hracích kamenů a podá kámen soupeři, protivník smí v tomto okamžiku zvolat „Quarto!“ a označit vyhrávající řadu kamenů. Tím se stává vítězem hry.

2.4 Pokud si v průběhu daného tahu ani jeden z hráčů nevíšimně řady kamenů se společnou charakteristikou, pozbývá tato řada herního významu a hra pokračuje dál.

### 3. Konec hry

3.1 Hra končí vítězstvím hráče, který ve svém tahu zvolá a ukáže „Quarto!“



# Quivive - Bažina

**3.2** Nerozhodná hra: Všechny kameny byly umístěny, aniž by bylo vyhlášeno „Quarto!“

## 4. Varianta pro začátečníky nebo pro děti

**4.1** Než se s hrou důkladně seznámíte, je možné brát jako podmínku vítězství dosažení pouze jedné, dvou či tří charakteristik hracích kamenů.

Např.: Vytvořte na hrací desce řadu čtyř kamenů téže barvy — t.j. uvažujeme pouze jednu charakteristiku.

## 5. Varianta pro vyzpělé hráče

**5.1** Cílem hry je vytvořit řadu či čtverec čtyř kamenů majících společný alespoň jeden rys. Zahrnutím čtverců vznikne dalších 9 možností, kde je možné docílit „Quarto!“.

**Počet hráčů:** 5, popřípadě 2 nebo 4

**Délka hry:** 10 až 20 minut

**Hrací potřeby:** Hrací plán se 37 prohlubněmi 49 kulatých žetonů, pět figurek, dvě pinzety

**Cíl hry:** Zamezením možností pohybu vyřadit ze hry soupeřovy figurky.

**Výchozí pozice:** Na každé prohlubni leží jeden žeton. Hráči se dohodnou na pořadí a postupně položí na desku devět žetonů do druhé úrovně. Poslední tři žetony jsou umístěny do třetí úrovně. Ve stejném pořadí hráči postaví své figurky na plán; lze je stavět jen na dosud neobsazené žetony.

## Pravidla:

### 1. Tahy

**1.1** Každý hráč, který je na řadě, nejprve posune svou figurku a potom podle svého výběru odstraní z plánu libovolný volný žeton.

**1.2** Figurku lze posunout na sousední volný žeton, tedy nejen vodorovně a svisle, ale i šikmo. Je zakázáno vstoupit na prázdné pole nebo na žeton, kde stojí soupeřova figurka.

**1.3** Hráč, který nemůže hrát svou figurkou, prohrál a jeho figurka je odstraněna z plánu.

**1.4** Vítězí hráč, který zůstane ve hře jako poslední.

### 2. Varianty pro méně hráčů

**2.1** Při hře dvou hráčů hraje každý hráč se dvěma figurkami. V každém tahu si hráč může vybrat, se kterou figurkou hodlá pohnout. Vyhrává hráč, kterému zůstane na plánu alespoň jedna figurka.

**2.2** Při hře ve čtyřech hráči vytvoří dvoučlenné týmy, spoluhráči sedí na proti sobě. Každý tým vlastní dvojici figurek. V každém tahu si hráč může vybrat, s kterou figurkou z barvy týmu hodlá pohnout. Nemůže-li hráč táhnout, je jeho tým poražen.

# Quixo

**Počet hráčů:** 2

**Délka hry:** 15 až 30 minut

**Hrací potřeby:** 25 hracích kostek, hrací ohrádka

**Cíl hry:** Vytvořit řadu nebo úhlopříčku ze svých symbolů

**Výchozí pozice:** Kameny se v ohrádce natočí tak, aby na horní stěně bylo prázdné políčko

**Pravidla:**

## 1. Zahájení hry

Hráči se dohodnou, popřípadě si vylosují, kdo bude mít za znak kolečka a kdo křížky, a dále kdo bude táhnout jako první. Při hře se na tazích pravidelně střídají.

## 2. Tahy

**2.1** Ve svém tahu si hráč vezme z desky libovolnou kostku na okraji plánu, která má na horní ploše prázdné pole nebo hráčův symbol.

**2.2** Na volné políčko pak hráč posune řadu nebo část krajní řady tak, aby se volné pole ocitlo na profílehlé straně čtverce, popřípadě v rohu desky. Pokud byl odebrán kámen z rohu desky, je třeba posunout celou krajní řadu, aby se uvolnil jeden ze sousedních rohů.

**2.3** Odebranou kostku hráč natočí tak, aby měla navrch jeho symbol a položí ji zpět na desku na prázdné místo.

## 3. Konec hry

Vítězí ten hráč, kterému se dříve podaří na desce vytvořit řadu z pěti svých symbolů. Řada může být rovnoběžná s krajem čtverce, nebo ležet na jeho úhlopříčce. Hráč vítězí i tehdy, pokud se jeho vítězná řada objeví zásluhou soupeřova tahu.

# Quoridor

**Počet hráčů:** 2, 4

**Délka hry:** od 10 do 20 minut

**Hrací potřeby:** Hrací deska s 81 čtvercovými poli, dva zásobníky pro překážky, 20 překážek a pro každého hráče jeden pěšec.

**Cíl hry:** Být prvním, kdo dojde se svým pěšcem na poslední řadu na opačné stranu hrací desky.

**Výchozí pozice:** Na začátku hry jsou překážky připraveny v zásobnících na kraji desky, každý hráč má po deseti překážkách. Hráči umístí své pěšce doprostřed své základní řady. Los určí, kdo zahájí partii.

**Pravidla:**

## 1. Tahy pro dva hráče

Hráči se střídají a každý vždy buď postoupí svým pěšcem, nebo položí překážku ze své zásoby. Jakmile hráč své spotřebuje všechny své překážky, může už jen pohybovat pěšákem.

**1.1** Pohyb pěšců: Pěšci se pohybují vždy o jedno pole rovně na sousední volné pole — svisle či vodorovně, vpřed i vzad. Překážky musejí pěšci obcházet.

**1.2** Pokládání překážek: Překážky se umísťují vždy mezi dvě dvojice čtverců. Účelem překážek je zpomalit postup soupeře, není však přípustné soupeře překážkami uzavřít a znemožnit mu dospět k cílové čáře — jinými slovy vždy mu musí zbýt alespoň jedna možná cesta k jeho poslední řadě.

**1.3** Tvář v tvář: Jakmile se dva pěšci ocitnou proti sobě na dvou sousedních polích, která nejsou navzájem oddělena překážkou, smí hráč, který je na tahu, přeskočit svého soupeře — skákat lze rovně i přes roh — a přemístit svou figurku na kterékoli volné pole přístupné z pole soupeřova.

## 2. Konec hry

Vítězí hráč, který první dosáhne libovolného pole v poslední řadě na opačném konci hrací desky.

## 3. Pravidla pro 4 hráče

Na začátku hry se všichni čtyři pěšci rozmístí doprostřed každého okraje desky a každý hráč obdrží po pěti překážkách. Ostatní pravidla zůstávají stejná.



# Scrabble

**Počet hráčů:** libovolně mnoho, optimálně 3 až 5

**Délka hry:** cca 1 až 2 hodiny

**Hrací potřeby:** Hrací plán, hrací kameny s písmeny, tužka, papír

**Cíl hry:** Hráči se snaží z vylosovaných písmen sestavit křížovku, za každé slovo přidane do křížovky se počítají body podle použitých písmen. Vítězí hráč, který nasbírá nejvíce bodů

**Výchozí pozice:** Před první hrou proveďte losování. Rozložte všechny hrací kameny po stole lícem (písmeny) dolů, nebo je vložte do sáčku a zamíchejte. Každý hráč si vytáhne jeden kámen. Hráč, který si vytáhne písmeno nejbliže k začátku abecedy, zahajuje hru. Po losování otočte tažené kameny zpět lícem dolů, resp. vložte zpět do sáčku a znovu zamíchejte. Každý z hráčů si pak vybere sedm kamenů a uloží je do svého zásobníku. Jeden z hráčů zapisuje skóre. Zároveň se sám může účastnit hry.

## Pravidla:

### 1. Základní pravidla

**1.1** První hráč sestaví ze dvou či více kamenů slovo a umístí je na herní plán tak, aby je bylo možno číst shora dolů nebo zleva doprava. Jedno z písmen slova musí ležet na centrálním poli hracího plánu (hvězde).

**1.2** Tah končí, sečte-li hráč dosažené body a oznámí je zapisovateli. Poté si hráč ze zbývajících kamenů na stole (resp. v sáčku) vezme tolik, kolik jich použil při tvoření slova — takže má opět sedm kamenů.

**1.3** Hráči se střídají ve směru hodinových ručiček. Hráč na řadě přidá jeden nebo více kamenů na hrací plochu tak, aby vytvořil nové slovo (slova). Všechny kameny přidané v jednom tahu musí ležet v jednom sloupci či řádce herního plánu. Diagonální slova se nepočítají. Hrací kameny musí vytvořit kompletní slovo. Pokud se současně dotýkají i jiných kamenů v sousedních řadách a sloupcích, musí se všemi vytvořit smysluplná slova. Hráči přísluší plná odměna za všechna slova, která svým tahem vytvořil nebo obměnil.

**1.4** Nová slova mohou vzniknout pouze:

- a) Přidáním jednoho nebo více kamenů ke slovu, které již na hracím plánu je,
- b) umístěním slova kolmo k již existujícímu slovu na hracím plánu — takto vzniklé slovo buď využívá jednoho z písmen slova již existujícího, nebo slovo přidáním jednoho kamene na jeho konec či začátek modifikuje,

- c) položením celého nového slova rovnoběžně vedle již existujícího slova tak, že těsně sousedící kameny vytvoří rovněž smysluplná slova.

Pravidla povolují v jednom tahu položení kamenů pouze v jednom řádku či sloupci. I tak lze jedním tahem vytvořit více slov.

**1.5** Hráči mohou skládat slova, která již byla ve hře použita. Také je povoleno vytvořit během jednoho tahu stejné slovo vícekrát.

**1.6** Žádný kámen nelze přesunout, bylo-li s ním už jednou hráno.

**1.7** Dva prázdné kameny mohou být použity na místě kteréhokoli písmene, podobně jako „žolk“ ve stejnojmenné karetní hře. Hráč oznámí, jakou úlohu prázdný kámen ve slově má. Tento jeho význam se po dobu trvání hry nemění.

**1.8** Každý z hráčů může využít svého tahu k výměně některých či všech svých kamenů. Výměnu provede tak, že položí své kameny lícem na stůl, vybere z ostatních na stole či v sáčku odpovídající počet nových kamenů, a pak své staré kameny zamíchá mezi zbylé kameny na stole resp. v sáčku. V tomto kole již netvoří slova a hraje, když na něj znovu přijde řada. Na místo tvoření slov na herním plánu nebo výměny kamenů může hráč ohlásit „pass“ a vynechat tah. To může udělat vždy, ať je či není schopen z písmen ve svém zásobníku utvořit nová slova. Pokud všichni hráči ohlásí „pass“ ve dvou po sobě následujících kolech, hra končí.

**1.9** Přípustná slova: Všechna slova uvedená ve standardním českém slovníku lze použít ve hře. Výjimku tvoří slova tvořena jedním písmenem, zkratky, předpony, přípony, slova obsahující apostrof nebo spojovník, vlastní jména a názvy psané s velkým písmenem na začátku. Před započítáním hry je nezbytné se dohodnout o slovníku, podle něhož se bude rozhodovat, zda je zpochybované slovo přípustné či nikoliv. Doporučujeme zejména Slovník spisovné češtiny pro školu a veřejnost a Slovník spisovného jazyka českého, které jsou patrně nejsnáze přístupné, ale lze se řídit i dobrým slovníkem překladovým (česko-anglickým, česko-německým, apod.). K tomuto účelu se však určitě nehodí Pravidla českého pravopisu, protože obsahují jen slova, která mohou činit potíže právě z hlediska pravopisu. Jako přípustná platí slova, která jsou v příslušném slovníku uvedena jako heslová slova. U podstatných jmen užíváme jen 1. pádu jednotného i množného čísla (např. ŽENA, ŽENY), u přídavných jmen 1. pádu obou čísel všech rodů (např. ČERNÝ, ČERNÁ, ČERNÉ, ČERNÍ), u sloves jen 1., 2. a 3. osoby jednotného i množného čísla v přítomném čase oznamovacího způsobu (např. NESU, NESEŠ, NESE, NESEME nebo NESEM, NESETE, NESOU) a tvary jednotné-kazovacího způsobu (např. NES, NESTE) a neurčitek (NĚST). Obdobná omezení platí i pro zájmena. O slovech ostatních slovních druhů je vhod-

né se předem dohodnout, zda je přípustět či nikoliv. Dvoupísmenná slova: dohodneme-li se na přípustnosti i jiných slovních druhů, můžeme sestavovat i předložky (např. NA, SE), spojky (např. AČ), citoslovce (např. AU, JÉ), názvy písmen (např. řeckého Π, latinského ER) a dětská slova (např. PA). Cizí slova ve standardním českém slovníku považujeme za slova do čestiny přejatá, a tudíž přípustná pro naši hru. Se slovníkem konzultujte pouze pravopis či způsob užití slova. Každé slovo může být napadeno před zahájením tahu dalšího hráče. Pokud je jedno z právě vytvořených slov uznáno za neplatné, hráč si vezme nazpět své kameny a ztrácí tah.

**1.10** Hra končí, jestliže jsou všechny kameny rozehrány mezi hráče a jeden z hráčů už nemá ani jeden kámen. Konec hry nastane rovněž v případě, že žádný z možných tahů už nevede k vytvoření nového slova, nebo pokud všichni hráči ohlášou dvakrát po sobě „pass“.

## 2. Bodové hodnocení

**2.1** Zapisovatel vede záznamy o stavu skóre každého hráče a doplňuje je po každém tahu. Bodová hodnota každého písmene je vyznačena číselně v pravém dolním rohu hracího kamene. Bodová hodnota prázdného kamene je nulová.

**2.2** Body za každý tah jsou součtem bodových ohodnocení všech kamenů ve všech slovech vytvořených či pozměněných tímto tahem. K prostému součtu se ještě přičítají prémie pramenící z případného umístění některého z kamenů na premiové pole herního plánu.

**2.3** Písmenné prémie: Světle modrá pole zdvojují bodové ohodnocení písmene, které je na ně umístěno, podobně tmavě modrá pole hodnotu písmene ztrojnásobují.

**2.4** Slovní prémie: Body za celé slovo se násobí dvěma, resp. třemi, je-li jedno z písmen slova umístěno na světle červeném, resp. tmavě červeném poli. Vyskytnou-li se současně ve slově i písmenné prémie, je třeba je započítat před slovními. Obsahuje-li jedno slovo dvě slovní prémie, počítají se obě. Při troše štěstí lze získat i čtyř až devíti násobek součtu bodových ohodnocení jednotlivých písmen. Pověsimně si, že centrální pole (hvězda) je světle červené, a proto je první slovo partie hodnoceno dvojnásobně.

**2.5** Všechny prémie — písmenné i slovní — se započítávají jen v tahu, ve kterém je na ně vložen kámen a při dalších tazích se započítávají už jen hodnoty písmene uvedené na hracím kameni.

**2.6** Pokud je umístěn na červeném poli prázdný kámen, zdvoj- či ztrojnásobuje se slovní skóre přesto, že prázdný kámen sám nemá žádné bodové ohodnocení.

**2.7** Pokud se jedním tahem vytvoří dvě či více slov, všechna se bodují. Společná písmena se započítávají vždy (v každém slově) včetně svých případných premií.

**2.8** Každý hráč, který v jednom tahu užije všech sedmi svých kamenů, obdrží premií 50 bodů. Tato prémie se připočte k bodům získaným v tomto tahu až po započtení písmenných i slovních premií.

**2.9** Na konci hry je skóre každého z hráčů zmenšeno o hodnotu kamenů, které nepoužil. Pokud některému z hráčů nezbyl v zásobníku žádný kámen, k jeho skóre se přičtou hodnoty všech kamenů, které zbyly ostatním hráčům.

## 3. Hodnoty a četnosti písmen

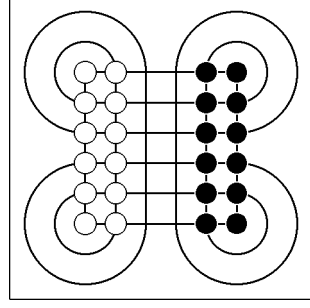
A <sub>1</sub> — 5	É <sub>3</sub> — 2	K <sub>1</sub> — 3	R <sub>1</sub> — 3	Ů <sub>4</sub> — 1
Á <sub>2</sub> — 2	Ě <sub>3</sub> — 2	L <sub>1</sub> — 3	Ř <sub>4</sub> — 2	V <sub>4</sub> — 1
B <sub>3</sub> — 2	F <sub>5</sub> — 1	M <sub>2</sub> — 3	S <sub>1</sub> — 4	X <sub>10</sub> — 1
C <sub>2</sub> — 3	G <sub>5</sub> — 1	N <sub>1</sub> — 5	Š <sub>4</sub> — 2	Y <sub>2</sub> — 2
Č <sub>4</sub> — 1	H <sub>2</sub> — 3	Ň <sub>6</sub> — 1	T <sub>1</sub> — 4	Ý <sub>4</sub> — 2
D <sub>1</sub> — 3	I <sub>1</sub> — 4	O <sub>1</sub> — 6	Ť <sub>7</sub> — 1	Z <sub>2</sub> — 2
Ď <sub>8</sub> — 1	Í <sub>2</sub> — 3	Ó <sub>7</sub> — 1	Ú <sub>2</sub> — 3	Ž <sub>4</sub> — 1
E <sub>1</sub> — 5	J <sub>2</sub> — 2	P <sub>1</sub> — 3	Ů <sub>5</sub> — 1	Prázdné — 2

Pro účel českého Scrabble bylo vhodné vyloučit písmena zcela řídká. Místo W užíváme V, místo Q užíváme KV a místo CH musíme užít dvojici písmen C a H.

## 4. Rozmístění premiových polí

3S		2P		3S		2P		3S
	2S		3P			3P		2S
		2S		2P	2P		2S	
2P		2S		2P		2S		2P
			2S			2S		
	3P		3P		3P		3P	
		2P		2P	2P		2P	
3S		2P		2S		2P		3S
		2P		2P	2P		2P	
	3P		3S			3P		3P
			2S			2S		
2P		2S		2P		2S		2P
			2P		2P		2S	
	2S		3P		3P		2S	
3S		2P		3S		2P		3S

# Surakarta



**Počet hráčů:** 2

**Délka hry:** 10 až 20 minut

**Hrací potřeby:** Hrací deska,  
pro každého hráče 12 dámových kamenů

**Cíl hry:** Vyřadit ze hry všechny soupeřovy kameny

**Výchozí pozice:** Oba hráči položí své kameny na krajní dvě řady průsečíků jako na obrázku

**Pravidla:**

## 1. Pohyb kamenů

**1.1** V jednom tahu může hráč buď posunout kámen, nebo zajmout jeden ze soupeřových kamenů.

**1.2** Tahy jsou povinné.

**1.3** Každý kámen se smí přemístit na libovolný z osmi sousedních průsečíků, podobně jako šachový král. S kamenem se lze pohybovat i šikmo, i když políčka na plánu nejsou spojeny čarou.

**1.4** Pohyb je možný jen tehdy, je-li sousední průsečík volný.

## 2. Zajímání kamenů

**2.1** Chce-li hráč zajmout soupeři kámen, musí vzít svůj kámen, dojet s ním na konec řady, resp. sloupce, dále projet kulatou smyčkou kolem rohu plánu a dopadnout na soupeřův kámen na navazujícím sloupci, resp. řadě. Tento soupeřův kámen je zajat a odstraněn z desky.

Na polích, přes které hráč se svým kamenem prochází, nesmí ležet žádné soupeřovy ani jeho vlastní kameny.

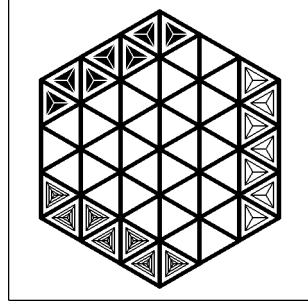
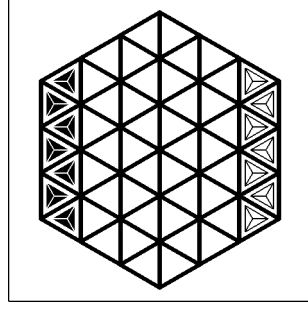
**2.2** Při zajímání je možné projet i více smyček. Kamenem je pak třeba dojet k první smyčce, projet ji, poté přejet až na konec navazující řady, absolvovat další smyčku, atd.

**2.3** Protože krajní řady nekončí smyčkou, nelze je použít pro „rozjezd a skákání“, a kámen v rohu desky je tedy „v bezpečí“.

## 3. Konec hry

Vyhrává hráč, kterému se dříve podaří odstranit všechny soupeřovy kameny ze hry.

# Vega



**Počet hráčů:** 2, 3 i 4

**Délka hry:** 20–30 minut

**Hrací potřeby:** Hrací deska ve tvaru šestiúhelníku rozděleného na malé trojúhelníky

10 hracích kamenů ve tvaru čtyřlístků — tetraedrů ve čtyřech barvách

**Cíl hry:** Dostat své kameny na druhou stranu desky

**Výchozí pozice:** Na počátku položí každý hráč 7 kamenů do řady na kraji desky

**Pravidla:**

## 1. Základní varianta Lyra

1.1 Hráči se na tazích pravidelně střídají.

1.2 V jednom tahu hráč vybere jeden svůj kámen a třikrát jej překloupí, vždy na sousední pole. K uvedení kamenů do pohybu stačí lehlé ťuknutí konečky prstů. Kámen se přes jeden z bočních okrajů hrací plochy překloupí a spadne do sousedního pole. Vždy je nutné provést právě tři překlopení, a to i v závěru hry.

1.3 V rámci jednoho tahu se hráči nesmí s kamenem vracet na políčko, na kterém už tomto tahu byli.

1.4 Je-li hráč úplně blokováno nebo nemůže provést celý tah, smí jednou překloupit některý soupeřův kámen a potom pokračovat svým tahem — trojitým překlopením. Jestliže překlopení soupeřova kamene neuvolní kameny z uzavření, může hráč překloupit další soupeřův kámen, popřípadě další kameny.

## 2. Varianta Řada

2.1 Varianta Řada má stejná pravidla pro počáteční postavení a tahy hráčů jako původní varianta. Liší se cílem hry: hráči se snaží postavit souvislou řadu ze svých pěti kamenů na té polovině desky, která je blíže k soupeři.

2.2 Hrají-li více než dva hráči, stačí hráči k vítězství postavit do řady čtyři kameny své barvy.

## 3. Varianta Bitva pro 2 hráče.

3.1 Každý hráč má 10 kamenů, 7 jich umístí v první řadě, 3 v druhé.

3.2 Cílem je vyřadit soupeři 9 kamenů ze hry.

3.3 Míří-li jeden z rohů kamene na kámen protivníka a protilehlou stranu mu kryje kámen vlastní (podstava střídajících kamenů tvoří kosočtverec), je protivníkův kámen vyřazen ze hry.

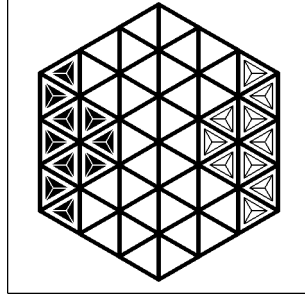
3.4 Kámen je vyřazen ze hry, i když se vlastní vinou hráče dostane do pozice „zastřeleného“.

## 4. Bitva pro více hráčů

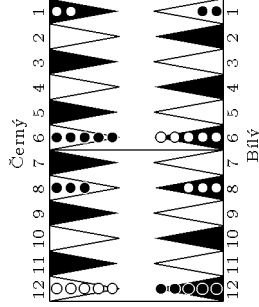
4.1 Hrají-li tři, stačí prvnímu hráči odebrat 7 kamenů, aby byl vyřazen ze hry. Zbylé tři kameny se odstraní z desky a hráči dohrávají bitvu jako v předešlém případě.

4.2 Při hře čtyř hráčů má každý hráč na začátku šest kamenů.

4.3 První dva hráči končí hru, zůstanou-li jim jen dva kameny. Ze zbylých dvou hráčů vítězí ten, který soupeři sebere všechny kameny, až na jeden.



# Vrhcáby — Backgammon



**Počet hráčů:** 2

**Délka hry:** jedna partie 10–30 minut, celá hra až 2 hodiny

**Hrací potřeby:** Herní plán — vrhcábnice — má tvar obdélníka, rozděleného na dvě stejné části. Na delších stranách je vyznačeno dvanáct klínovitých polí, střídavě tmavých a světlých. Mezi šestým a sedmým klínem bývá pruh zvaný přepážka, který odděluje obě poloviny herního plánu. Oba hráči říkají prvním šesti polím na své straně vnitřní pole, druhé šestici (sedmému až dvanáctému) vnější pole.

Hrací kameny. 15 kamenů černých a 15 červených, popřípadě bílých. Originální kameny se podobají dámovým kamenům, ale jsou poněkud větší. Dvě kubické hrací kostky.

**Cíl hry:** Dovést všechny své kameny na svá vnitřní pole a odtud je vyvést z desky ven dřív, než se to podaří soupeři.

**Výchozí pozice:** Kameny jsou před zahájením partie rozestaveny tak, jak ukazuje obrázek.

**Pravidla:**

## 1. Tahy

1.1 Hráči se dohodnou na barvě kamenů, popřípadě si ji vylosují.

1.2 Oba hráči hodí jednu kostku do své pravé poloviny. Komu padne vyšší počet ok, začíná hrát a pro první tah musí využít čísla, která vržené kostky právě ukazují. Pokud v prvním hodu padnou hráčům stejná čísla nebo některá z kostek vypadne z desky nebo se opře o kraj desky, hod se opakuje.

1.3 Části tahu. Hráč, který je na řadě, vezme dvě hrací kostky, vrhne je na hrací desku do své pravé části a pak posune jeden nebo víc kamenů o tolik klínovitých polí, kolik ok padlo na kostkách.

1.4 Tahy jsou povinné.

1.5 Kdo nemůže část tahu nebo celý tah provést, musí se jich vzdát.

1.6 Hráč končí tah vzetím svých kostek do kalíšku.

## 2. Pohyb kamenů

2.1 Směr postupu. Kameny každého hráče postupují jedním směrem, vždy od soupeřových vnitřních polí přes jeho vnější pole na vlastní vnější pole a dál na vlastní vnitřní pole. To znamená, že bílé a černé kameny postupují proti sobě.

2.2 Posun dvou kamenů. Padnou-li na kostkách dvě různá čísla, může hráč posunout dva své různé kameny. První o tolik polí, kolik ok padlo na první kostce, druhý o tolik polí, kolik ok padlo na druhé kostce. Nezáleží na pořadí, ve kterém budou kameny posunuty.

2.3 Posun jednoho kamene. Je-li to pro hráče výhodnější, může namísto dvou různých kamenů posunout jediný kámen. Nejprve o tolik polí, kolik ok padlo na jedné z kostek a poté o tolik polí, kolik ok padlo na druhé kostce.

2.4 Postup tří nebo čtyř kamenů. Padne-li na obou kostkách stejné číslo (například 3 a 3), může hráč vrhu využít dvakrát (použije čtyři trojky pro 1, 2, 3, nebo 4 kameny).

## 3. Boj kamenů

3.1 Osamělý kámen je nechráněný a skončí-li soupeřův kámen postup na jeho poli, může být dočasně vyřazen ze hry. Vyřazený kámen se přemísť na přepážku, která odděluje vnitřní a vnější pole. Využije-li hráč na pohyb jednoho kamene oka z obou kostek, jak je popsáno v bodě 2.3, může vyřadit soupeřův kámen i v rámci dlíhého pohybu, to jest po posunu kamene o počet ok z jedné kostky. Podobné pravidlo platí při vržení dvou stejných hodnot — bod 2.4.

3.2 Opěrné body. Pole, na kterém leží dva nebo více kamenů jedné barvy, je považováno za opěrný bod. Kámen jiné barvy tam nesmí skončit postup, ani se zde „odrazit“, pokud je na něj použito pravidlo 2.3. Soupeřův kámen může přes opěrný bod přejít jen bez zastavení. Čím více opěrných bodů si hráč vybuduje, tím více znesnadní soupeři postup jeho kamenů.

## 4. Návrat dočasně vyřazených kamenů do hry

Dokud má hráč některý kámen na přepážce, nesmí přesunout na desce žádný kámen. Nejdříve musí vyřazený kámen vrátit na některé ze soupeřových vnitřních polí. To se mu podaří jen tehdy, odpovídá-li počet ok na jedné z vržených kostek pořadovému číslu soupeřova vnitřního pole, kde protivník nemá opěrný bod. Například bílému hráči padne 2 a 6. Černý má šesté vnitřní pole obsazeno třemi kameny, bílého kámen z přepážky tam nesmí. Zato druhé vnitřní pole černého je prázdné, proto na ně může bílý postavit svůj kámen z přepážky a tím ho znovu zařadit do hry. Od této



# Zatre

chvilce smí bít vyvívat všech vrhů k posuvu svých kamenů. V našem příkladu už využil kostku s dvojkou a ještě mu zbývá druhá kostka, na níž padla šestka.

## 5. Vyvádění kamenů z desky ven

**5.1** Závěrečná fáze hry. V první fázi hry mají oba soupeři dovést všechny své kameny do svého vnitřního pole (označeného čísly 1–6). Hráč, který tohoto cíle dosáhne, může postupně svoje kameny vyvádět z desky ven. Postupuje se podobně jako při přesunu kamenů; i v této závěrečné části lze využít obou kostek pro jeden nebo dva kameny a při dvou stejných číslech i pro tři nebo čtyři kameny.

**5.2** Padne-li na kostce číslo, které odpovídá číslu vnitřního pole, na němž stojí alespoň jeden kámen, vyvede hráč tento kámen z desky. (Například padnou na první kostce tři oka, na druhé jedno. Hráč smí vyvést jeden kámen ze třetího a jeden z prvního vnitřního pole.)

**5.3** Odpovídá-li počet ok na kostce prázdnému klínu, nesmí být vyveden z desky kámen, stojící na jiném poli. Jedině v případě, že žádné pole s vyšším číslem už není obsazeno, může hráč využít i tohoto vrhu a vynést z desky kámen ležící nejdále od okraje desky.

**5.4** Při tahu záleží jen na hráči, zdali hod nebo jeho část využije na vyvádění nebo na pohyb kamenů ve vnitřním poli.

**5.5** Vyřazení kamene v závěrečné fázi hry. Pokud je některý kámen vyhozen po zahájení konečné části hry, platí pravidla 3.1, 4. a 5.1 v plném rozsahu. Hráč nesmí vyvádět z desky žádný další kámen, dokud není vyřazený kámen znovu vrácen do hry a nedojde do svého vnitřního pole.

## 6. Zakončení hry

**6.1** Vítězí hráč, který vyvede všechny své kameny z desky rychleji než jeho soupeř.

**6.2** Bodové vyjádření výsledku. Stihne-li poražený vyvést z desky alespoň jeden kámen, počítá se partie za jeden bod. Zůstane-li poraženému alespoň jeden kámen na přepážce nebo ve vnitřním soupeřově poli, prohrává tři body. Pokud má hráč kameny rozmístěny mimo toto „rizikové“ území a nestihne vyvést ani jeden kámen, ztratí dva body.

**6.3** Hra se hraje výhradně s „dublovací kostkou“, bez ní ztrácí Vrhčaby hodně na půvabu.

Hru vytvořil Manfred Schüling v roce 1972. Pocházel z chudší rodiny, a proto si sám vyráběl hračky a hry. Říká: „To je nejlepší škola pro tvůrce her.“

**Počet hráčů:** libovolně mnoho, optimálně 3 – 4

**Délka hry:** ??

**Hrací potřeby:** Hrací plán, 121 hracích kamenů s hodnotami 1 – 6 bodů, sáček na kameny, pro každého hráče bodovací karta a tužka na zapisování výsledků

**Cíl hry:** Vytvářet na desce souvislé kombinace, které dávají v řadě součet 10, 11 nebo 12 bodů.

**Výchozí pozice:** Hráči si vylosují po jednom kameni. Hráč s největším číslem začíná a vytáhne si ze sáčku tři kameny. Ostatní hráči si vylosují po dvou kamenech. Začínající hráč umístí dva nebo tři kameny na desce tak, aby překryl centrální pole, součet bodů však nesmí překročit 12. Pokud první hráč nedosáhne 10 bodů, probíhá celé losování znova.

## Pravidla:

### 1. Vytváření řad

**1.1** Řady se součtem pod 10 bodů se mohou vytvářet, ale nejsou započteny.

**1.2** Řady se součtem vyšším než 12 bodů jsou zakázány.

**1.3** Kameny s hodnotou 1 a 2 body mohou doplnit řady se součtem 10 či 11 tak, že celkový součet bude 11 nebo 12.

**1.4** Je možné v jednom tahu vytvořit či pozměnit více řad, ale ve všech musí být součet nejvýše 12.

**1.5** Hráč může vytvořit řadu se součtem menším než 10 jen tehdy, nemůže-li dosáhnout součtu 10 až 12.

**1.6** Pokud by hráč libovolným tahem přesáhl součet 12, jeho tah končí a pro další tah si vytáhne ze sáčku ještě jeden kámen, takže má 3 kameny.

### 2. Dublování

**2.1** Pokud hráč položí kámen na pole s křížkem „double“ a v řadě dosáhne součtu alespoň 10 bodů, smí si vyznačit na bodovací kartičce křížek ve sloupci „double“.

**2.2** S výjimkou prvního tahu smí hráč překrýt pole „double“ řadou se součtem pod 10 jen v případě, že nemá žádný jiný tah. V tomto případě se mu dubl nezapočítává.

**2.3** Každé pole „double“ se počítá jenom jednou, a to v okamžiku, kdy je na něj položen kámen.

### **3. Dobírání kamenů**

Po dokončení tahu si hráč ze sáčku dobere kameny tak, aby měl v ruce dva kameny. Jedinou výjimkou je pravidlo 1.6, kdy má hráč v ruce tři kameny.

### **4. Konec hry**

**4.1** Hra končí, nejsou-li v sáčku žádné kameny a žádný z hráčů nemůže pokračovat ve hře.

**4.2** Hráči si odečtou ze svého zisku hodnoty kamenů, jež jim zůstaly na závěr hry v ruce.

### **5. Bodování**

**5.1** Hráči si do svých kartiček zapisují dosažené dubly, desítky, jedenáctky a dvanáctky. Sloupečky se vyplňují shora dolů.

**5.2** Za desítku hráč získá 1 bod, za jedenáctku 2 body, za dvanáctku jsou 4 body. Pokud hráč v jednom tahu získal stejnou bodovou hodnotu několikrát, zapíše si do políčka patřičný násobek.

**5.3** Poslední sloupec tabulky slouží pro sečtení bodů. Postupuje se následovně:

- a) Hodnotu v posledním sloupci tvoří součet bodů za 10, 11, 12 a započtení prémii.
- b) Jsou-li v řádku zaplněna všechna tři pole pro 10, 11 a 12, může si hráč započíst prémii v předposledním sloupci.
- c) Má-li hráč v prvním sloupci křížek za dubl a vyplněné body za 10, 11, 12, potom si celý řádek včetně prémie z předposledního sloupce vynásobí dvěma.

**5.4** Celkový bodový zisk hráče tvoří součet posledního sloupce tabulky zmenšený o hodnotu kamenů, které mu zůstaly v ruce na závěr hry.