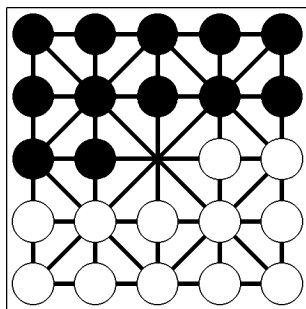


Alquerque



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 průsečíky 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 přeskočit.

2.4 Jestliže se po přeskočení 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 přeskočení, 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 nemůže být kámen zajat. Zato se však vystavuje nebezpečí, že bude obklíčen.