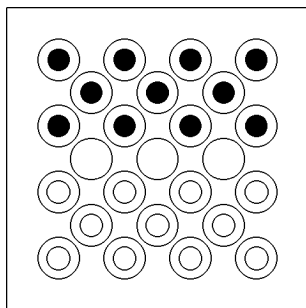


Laska



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 černo-modrých.

Cíl hry: Zajmout protihráči všechny kameny

Výchozí pozice: První tři řady zaplňují 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 dámě.

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 dámě lze přeskočit soupeřův kámen ležící na sousedním poli, je-li bezprostředně za ním volné pole. Jsou dovolené i vícenásobné skoky.

2.2 Skákat lze jen směrem, kterým se může skákající kámen posunovat, proto obyčejný kámen nesmí skákat zpátky.

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

2.4 Skákání je povinné; mohl-li hráč skákat a neskákal, může soupeř trvat na vrácení tahu a uskutečnění přeskočení. 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 přeskování sloupců

3.1 Jak kámen přeskakuje soupeřovy kameny, vzniká pod ním sloupec kamenů (zajatců), který se pohybuje podle pravidel jako jeden kámen. Nově 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.