

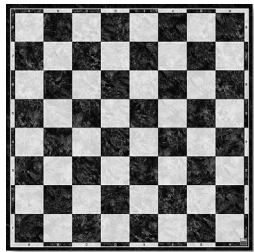
NÁVOD DÁMA, MLYN (SK)

DÁMA

Stolová hra pre
2 hráčov od 6 rokov

Hracie potreby:

Herný plán – šachovnica
8 x 8 políček
24 kameňov – 12
bielych a 12 čiernych



Ciel' hry

Hráč sa snaží vyradiť protihráčovi všetky kamene, alebo ich zablokovať tak, že už nemôže ťahať.

Začiatok hry

Hrá sa na hernom pláne – šachovnici 8 x 8 polí s 12 kameňmi každej farby. Herný plán sa položí tak, aby každý hráč mal po ľavej strane v prvej (základnej) rade tmavé políčko. Hrá sa len na tmavých políčkach. Hráči si vylosujú, kto bude hrať s bielymi a kto s čiernymi kameňmi. Potom rozostavia svojich 12 kameňov na tmavé políčka v prvých troch radoch zo svojej strany. Prostredné dva rady herného plánu zostanú voľné. Hru otvára hráč s bielymi kameňmi.

Pravidlá hry

Hráči posúvajú kamene výhradne po tmavých poliach šikmo do strán, a to vždy o jedno pole. Nie je možné vstúpiť na pole obsadené vlastným alebo súperovým kameňom. Ťaháme len dopredu, späť sa ťahať nesmie. Kamene sa teda nikdy nemôžu dostať na svetlé polia. Ak sa dostane hráč pred kameň protihráča, za ktorým je voľné pole, preskočí tento kameň a vyradí ho z hry. Ak to zabudne urobiť, môže mu protihráč vyradiť jeho kameň,

ktorým mal skočiť, bez straty svojho vlastného ťahu. Môže sa stať, že jedným ťahom hráč preskočí a vyradí z hry i niekoľko kameňov protihráča, a to vždy len vtedy, ak sa ocitne po skoku opäť pred nepriateľským kameňom, za ktorým je voľné pole. Ak sa dostane kameň skokom alebo ťahom do posledného radu protivníkovho poľa, stáva sa „DÁMOU“. Dámu označujeme tak, že na kameň položíme druhý kameň rovnakej farby. Hráč môže počas hry získať viac dám. Dáma smie ťahať a skákať ako dopredu, tak i dozadu o ľubovoľný počet spolu súvisiacich polí, pokiaľ sú tieto pravdaže v rovnakom šikmom smere voľné. Smie sa teda i po preskočení nepriateľského kameňa postaviť na ktorékoľvek i vzdialenejšie voľné pole, ležiace v rovnakom šikmom rade. Ak sa ocitne dáma po preskočení nepriateľského kameňa na poli, z ktorého – prípadne i iným smerom a je jedno v ktorejkoľvek vzdialenosti, pravdaže opäť len v šikmom rade – môže preskočiť ďalší kameň. pokračuje v skoku a vyradí všetky nepriateľské kamene, ktoré na tejto „okružnej ceste“ preskočí. Ak nevyužije dáma možnosť skoku, môže byť protihráčom vyradená z hry. Dáma môže byť preskočená a tým vyradená aj „obyčajným“ kameňom, ale bude vždy vo výhode, pretože sa každému nebezpečeniu môže vyhnúť všetkými smermi.

ŽRAVÁ DÁMA

Hru je možno tiež hrať hore popísaným spôsobom, a to tak, že vyhráva ten, kto najskôr príde o všetky svoje kamene. Z hry musí byť bezpodmienečne vyradený každý kameň, ktorý je možné podľa pravidiel preskočiť. Kto chce vyhrať, musí teda svoje kamene pokiaľ možno postaviť tak, aby ich protihráč musel vyradiť.

ROHOVÁ DÁMA

Hracie potreby:

Herný plán – šachovnica 8 x 8 políček, 18 kameňov – 9 bielych a 9 čiernych

Pravidlá hry

Hrací plán leží na stole tak, aby hráči mali pred sebou každý jeden roh dosky. Kamene sa rozostavia na tmavé políčka tým spôsobom, že sa najskôr obsadí tmavé rohové políčko, potom sa postavia do ďalšieho radu tri kamene a do ďalšieho radu päť kameňov. Kamene ťaháme vždy o jedno políčko dopredu alebo do strany. Je možné vstúpiť ako na tmavé, tak aj na svetlé políčka. Ťahať naspäť nie je povolené. Kamene súpera sa preskakujú bez toho, aby sa vyradovali. Vlastné kamene sa nesmú preskakovať. Kto ako prvý obsadí tmavé políčka na protiaľhlej strane, vyhrá.

BLOKÁDA

Hracie potreby:

Herný plán – šachovnica 8 x 8 políček, 24 kameňov – 12 bielych a 12 čiernych

Pravidlá hry

Kamene sa rozostavia ako pri základných pravidlách. Kamene ťaháme len po tmavých políčkach, vždy o jedno políčko dopredu alebo dozadu. Kamene protihráča sa vyradujú zajatím. Kameň je zajatý vo chvíli, kedy je obklúčený súperovými kameňmi tak, že stratí akékoľvek spojenie s kameňmi rovnakej farby. Obklúčený kameň sa z hry vyradí. Hru prehral hráč, ktorý prišiel o všetky svoje kamene.

LÚPEŽNÍK A ŽANDÁRI

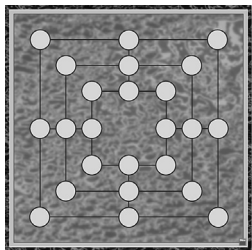
Stolová hra pre 2 hráčov
od 8 rokov

Hracie potreby:

Herný plán – šachovnica 8 x 8 políček
5 kameňov – 1 biely a 4 čierne

Pravidlá hry

Jeden z hráčov – lúpežník – má len jeden kameň. Protihráč hrá so 4 čiernymi kameňmi - žandarmi. Hrá sa na tmavých políčkach. Žandári sa rozostavia na 4 políčka v prvom rade. Lúpežník sa môže postaviť na ľubovoľné iné tmavé políčko. Začínajú žandári, ktorí sa môžu pohybovať naprieč dopredu vždy len o jedno políčko. Lúpežník sa pohybuje rovnakým spôsobom, ale môže aj dozadu. Cieľom hry je, aby žandári obkľúčili lúpežníka tak, aby sa už nemohol pohybovať. Ak sa podarí lúpežníkovi prekĺznuť radom žandárov, vyhral, pretože žandári nemôžu ťahať späť.



MLYN

Stolová hra pre 2 hráčov
od 8 rokov

Hracie potreby:

Herný plán
18 kameňov – 9 bielych
a 9 čiernych

Cieľ hry

Cieľom hry je vyradiť kamene súpera. Na ten účel sa hráči snažia zostaviť čo najviac mlynov, t.j. dostať tri kamene vlastnej farby do jednej rady. Ak uzavrie jeden z hráčov mlyn, smie vyradiť spoluhráčovi jeden ľubovoľný kameň z hry.

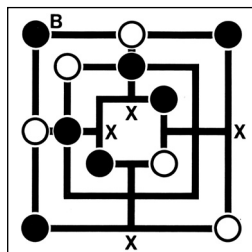
Pravidlá hry

Na začiatku hry sa kamene nachádzajú mimo hracej plochy. Hráči si rozdelia čierne a biele kamene. Dohodnú sa, kto hru začína. Striedavo pokladajú na body plánu vždy jeden kameň a snažia sa, aby umiestnili vedľa seba v jednej línii 3 svoje kamene. Ak sa to podarí niektorému z hráčov, má MLYN a „vymelie“, t.j. vyradí, z hry 1 protihráčov kameň, ktorý si ľubovoľne vyberie. Vyradiť kameň z už uzatvorené-

ho mlyna je samozrejme neprípustné. Vtip hry je v tom, že sa jeden hráč druhému snaží znemožniť zostavenie mlyna včasným položením svojho kameňa do vznikajúceho súperovho mlyna.

Keď majú obidvaja hráči všetky kamene rozložené, pokračuje hra tak, že sa posúva vždy jeden kameň o jedno políčko ďalej po spojovacích čiarach. Stále sa snažíme zostavovať MLYN, a tým nepriateľa pripravovať o ďalšie a ďalšie kamene. Ťahom jedného kameňa z hotového mlyna na najbližší voľný bod môžeme mlyn otvoriť a druhým ťahom sa potom hneď do mlyna vrátiť a vyradiť tým z hry ďalší kameň protivníka. Je potrebné si rozmyslieť ťahy tak, aby bolo možné poprípade spojiť i niekoľko mlynov, pričom potom má hráč tú výhodu, že jediným ťahom otvára jeden a súčasne zatvára druhý mlyn a že zakaždým môže vyradiť svojmu protihráčovi jeden kameň z hry. Keď zostanú jednému z hráčov posledné tri kamene, smie nimi skákať na ktorékoľvek miesta a snažiť sa tak zamedziť protihráčovi uzavrieť mlyn. Má tiež poslednú možnosť zostaviť svoj MLYN. Prehráva ten, komu zostanú len dva kamene, z ktorých sa už nedá zostaviť mlyn.

SKÁKAVÝ MLYN



do strany. Je povolené skákať ľubovoľne cez vlastné kamene alebo kameň protihráča. Skočiť sa smie len na voľné políčko, ktoré nie je obsadené. Tiež pri skákaní sa hráč

snaží vytvoriť mlyn a vyradiť kameň protihráčovi. Komu zostávajú už len tri kamene, smie skákať ako pri normálnom mlyne na ľubovoľné voľné políčka.

Príklad: možnosti skoku kameňa B

LASKEROV MLYN

Pri rovnako silných hráčoch sa často stáva, že hra sa končí nerozhodne. Aby sa tomu zabránilo, vymyslel Emanuel Lasker neobvyklý napínavý variant tejto hry. Už od začiatku hry, keď sa obyčajne kamene len kladú, môžu hráči kamene i ťahať. Odporúča sa, ak hráč už nejaký mlyn uzavrel, ďalším ťahom ho otvoriť a potom až nasadzovať ďalšie kamene. Tým je protihráč nútený k nasadeniu kameňa, aby zabránil novému uzatvoreniu mlyna. Do výhody sa tak dostáva prvý hráč, pretože má jeden kameň v zásobe. Hráč, ktorý má v zásobe viac kameňov, má väčšiu nádej na výhru, pretože tieto kamene sa môžu nasadzovať na ľubovoľné políčka.

97710042

DinoToys s.r.o.

K Pískovně 108
295 01 Mnichovo Hradiště
Czech Republic
www.dinotoys.cz

