

HRY NA ŠACHOVNICI (šachové figury)

PRO 2 HRÁČE OD 8 LET

Šachy

Cíl hry: Cílem hry je vyřadit soupeřova krále ze hry, dát mu tzv. mat.

Pravidla hry: Šachovnice je čtvercová deska rozdělená na 8 x 8, tj. 64 polí. Pro přehlednost se střídají světlá políčka s tmavými. Aby se mohl zaznamenat průběh hry na šachovnici, má každé pole své označení (a1 - a8 až h1 - h8). 64 polí tvoří vodorovné řady 1 - 8 a svislé sloupce a - h. Při hře se položí šachovnice tak, aby každý hráč měl po pravé ruce světlé rohové pole (bílý h1, černý a8). Šachy jsou bojem dvou soupeřů, z nichž jeden je vojevůdce bílých a druhý vojevůdce černých kamenů. Armádu představuje na každé straně 16 kamenů (1 král, 1 dáma, 2 věže, 2 střelci, 2 jezdci a 8 pěšců).

Na začátku hry jsou tedy síly soupeřů vyrovnané.

Na obrázku vidíme správné rozmístění kamenů při zahájení hry. Partii zahajuje hráč s bílými kameny. Dále se soupeři střídají vždy po jednom tahu. Podle rozličných tvarů a názvů mají figurky rozdílnou hodnotu, účinnost i postup.

Pro všechny kameny platí tato zásada:

Kamenem je možno táhnout na prázdné pole, nebo na pole obsazené soupeřovým kamenem. V takovém případě vyřazuje postupující kámen soupeřův kámen ze hry. Nelze táhnout na pole obsazené vlastním kamenem. Kameny, kromě jezdce, nemohou přeskakovat ani vlastní ani cizí kameny. Jedním tahem lze přemístit jen jeden kámen. Výjimkou je pouze rošáda, viz níže.

Postup jednotlivých kamenů:

VĚŽ: Postupuje po svislých nebo vodorovných řadách z kteréhokoliv postavení. Na prázdné šachovnici ovládá dalších 14 polí.

STŘelec: Postupuje po šikmých úhlopříčkách (diagonálách) polí své barvy. Ze středu šachovnice ovládá dalších 13 polí z rohového pole jen 7.

DÁMA: Spojuje v sobě pohybové možnosti střelce a věže, a je proto nejsilnějším kamenem na šachovnici. Pohybuje se buď po svislých sloupcích, vodorovných řadách nebo šikmých úhlopříčkách libovolně daleko.

JEZDEC: Má nejzajímavější pohyb ze všech kamenů. Z pole, na kterém stojí, SKÁČE vždy na druhé následující pole opačné barvy ve tvaru písmene L. Například stojí-li jezdec na poli d5, smí postoupit libovolně na některé z následujících polí: b4, b8, c3, c7, e3, e7, f4, f6. Samozřejmě za předpokladu, že některé z těchto polí není obsazeno jiným vlastním kamenem.

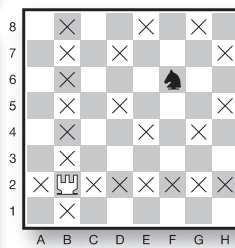
KRÁL: Může postoupit na ktereokoliv sousední pole, pokud není ohroženo sousedovým kamenem nebo obsazeno jiným vlastním kamenem. Král nemůže brát soupeřův kámen, pokud je krytý (chráněný) jiným kamenem téže barvy. Král postupuje tedy o 1 pole na ktereokoliv stranu. Výjimkou je pouze rošáda.

PĚŠEC: Je nejslabším kamenem na šachovnici, neboť postupuje pouze přímo vpřed o jedno pole. Jedině z výchozího postavení, bílý na druhé a černý na sedmé řadě, smí postoupit o dvě pole vpřed. Dále už postupuje vždy jen o jedno pole. Pěšec nebere soupeřovy kameny tak, jak postupuje. Smí brát pouze kameny, které stojí šikmo od něho o jedno pole vpředu a zaujme uvolněné místo.

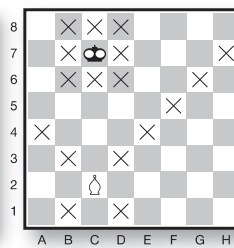
Postoupí-li pěšec na poslední řadu, smí se proměnit v jiný libovolný vyšší kámen (dámu, věž, střelce nebo jezdce, ne však krále). Hráč může tímto způsobem získat více dam nebo jiných kamenů, než měl na začátku hry. Výjimkou při postupu pěšce je brání mimochodem (en passant), které umožňuje pěšci, jenž vstoupil na pátou řadu (černý na čtvrtou), aby vzal ihned v následujícím tahu soupeřova pěšce, který postoupil v sousedním sloupci o dvě pole vpřed, čímž jsou oba pěšci ve stejné řadě. Podle pohybových možností kamenů určujeme jejich hodnotu. Hodnota pěšce je základní jednotkou.

Přibližná hodnota kamenů je následující: Lehký kámen (střelec nebo jezdec) má hodnotu 3 - 3 1/2 pěšce, věž má hodnotu jednoho lehkého kamene a dvou pěšců, dáma má hodnotu dvou věží nebo tří lehkých kamenů. Toto ocenění je jen průměrné, a proto ne zcela přesné. Skutečná hodnota kamenů je závislá na jejich účinnosti v daném postavení.

Pohyb věže a jezdce

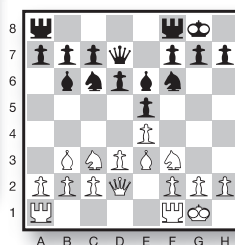


Pohyb střelce a krále

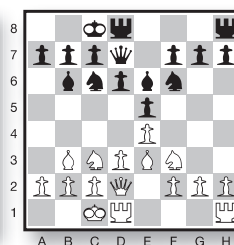


Rošáda je dvojtah, při kterém postoupí král o dvě pole vpravo nebo vlevo, přičemž se současně přemísťuje věž na pole, které král přestoupil. Rošádou zpravidla uvádíme krále do bezpečí a přivádíme do hry také věž. Podmínkou rošády je, že jsme dosud netáhli králem ani věží, jež se rošády účastní, a že všechna pole mezi králem a věží jsou volná. Při provádění rošády nesmí být král ohrožen soupeřovým kamenem a nesmí překročit ani vstoupit na pole, ohrožené nepřátelským kamenem.

Krátká rošáda - král vstoupí na pole g1 nebo g8 a věž na pole f1 nebo f8.



Dlouhá rošáda - král vstoupí na pole c1 nebo c8 a věž na d1 nebo d8.



Cíl hry: Nejdůležitějším kamenem na šachovnici je král. Je-li ohrožen, musí buď ustoupit, nebo se před nepřátelským kamenem zakrýt, a to buď vlastním kamenem, nebo soupeřův kámen vzít. Útok na krále se nazývá ŠACH. Nemůže-li být šachu čeleno žádným z uvedených způsobů, vzniká ŠACH MAT, čímž se hra ukončí. Cílem hry je tedy vyřazení soupeřova krále ze hry. Úkolem všech kamenů je proto v rozhodujícím okamžiku zaútočit na soupeřova krále a chránit před nebezpečím krále vlastního. Všechny partie však nekončí matem. Když má jeden z hráčů neodrazitelný útok nebo materiální převahu, takže vynucení matu je jen otázkou času, protihráč se může vzdát. Partie končí prohrou v případě, překročí-li některý z hráčů stanovený čas na rozmyšlenou.

V mnohých případech lze partii také končit nerozhodně:

1. Nemá-li žádný ze soupeřů dostatek sil nebo dostačující převahu, aby si vynutil mat.
2. Nemůže-li hráč, který je na tahu, táhnout žádným kamenem, aniž tím vystaví vlastního krále šachu nebo poruší pravidla hry (tzv. pat).
3. Šachuje-li jeden z hráčů vytrvale nepřátelského krále, aniž si vynutí mat (remiza věčným šachem).
4. Vznikne-li potřeby stejné postavení a vždy týž hráč je na tahu, pak může prohlásit partii za nerozhodnou ten ze soupeřů, který je na tahu.
5. Není-li během 50 tahů žádným pěšcem vzat žádný kámen.

Šach se hraje podle pravidla DOTČENO - TAŽENO. To znamená, dotkne-li se hráč, který je na tahu, některého svého kamene, musí jej vzít, samozřejmě pokud to neodporuje pravidlům hry. Dotkne-li se kamene, kterým nelze táhnout, nebo který nelze brát, nemá to žádné následky. Tah se považuje za ukončený, jakmile hráč při přemísťování pustí kámen z ruky, nebo když vezme ze šachovnice vyřazený soupeřův kámen a svůj pustí z ruky. Chce-li hráč opravit postavení kamene, musí soupeře napřed upozornit slovem OPRAVUJI (J ADOUBE, čti žadůb).

Zápis šachových partií

Označení šachovnice (notace) umožňuje zápis všeho dění na šachovnici, tedy i celých partií a postavení v jednotlivých tazích. Kromě notace a zkratk názvů, užíváme při zapisování partií ještě další zkratky:

-	tah	?	slabý tah
x	brání	!!	velmi silný tah
+	šach	??	velmi slabý tah
=	mat	!?	ostrý dvojsečný tah
!	silný tah	0-0	krátká rošáda
		0-0-0	douhá rošáda

Co má vědět začátečník?

Z pohybových možností jednotlivých kamenů vyplývá, že většinou mají největší účinnost a tím i sílu, v postavení uprostřed šachovnice. Proto již od prvních tahů se bojuje v partii o obsazení nebo ovládnutí středu. Malý střed tvoří pole d4, d5, e4, e5, velký střed je stanoven hranicí c3, c6, f6 a f3.

Nejvhodnější je zahajovat partii dvojkrokem pěšce před králem nebo před dámou. Tím jednak zahajujeme boj o střed herního plánu, a zároveň uvolňujeme cestu střelcům a dámě. V boji o střed je vhodné rozvinout kameny tak, aby boj o střed podporovaly a aby ze svého místa nemohly být snadno v průběhu hry zaháněny. Proto jezdce zpravidla táhneme na f3 a c3, f6 a c6, odkud působí na samotný střed. Při otevření partie netáhněte zbytečně stále stejným kamenem, neboť taková ztráta času může vést k rychlé katastrofě. Každým tahem se snažíme o uvedení dalšího kamene do hry. Nejlépe je rozvinout napřed královské křídlo, případnou rošádou uvést krále do bezpečí a potom přistoupit k rozvinutí křídla dámy. Dámu uvádíme do akce zpravidla naposled, neboť její předčasné nasazení bývá často nebezpečné. Soupeř může využít postavení dámy k jejímu napadení a někdy i k vyřazení ze hry. Výsledek partie je závislý na dobré souhře kamenů a na důraznosti útoku, který vedeme. Předčasný útok, který může soupeř snadno odrazit, bývá zpravidla ztrátou času a někdy i materiálu. Pokud máme možnost, je dobré hrát se silnějším soupeřem, od kterého se můžeme mnohemu přiučit, a zdokonalovat se tak ve hře. Také studium dobrých učebnic a mistrovských partií nám pomůže k rychlému zvyšování našich vědomostí.

Náčelník a bojovníci

První hráč si rozmístí figurky podle pravidel šachu - to jsou bojovníci. Druhý hráč dostane pouze samotnou dámu - náčelníka. Náčelník má možnost tahu jako dáma + jezdec dohromady a může vyřadit všechny figurky protiváče včetně krále. Bojovníci táhnou podle pravidel šachu. Začíná hráč se šestnácti figurkami. Cílem jeho bojovníků je dát náčelníkovi mat.

Double šachy

Pro tuto hru platí klasická pravidla šachů pouze s tou výjimkou, že každý hráč má k dispozici dva tahy. Pokud jeden z hráčů dá druhému šach již při prvním tahu, ztrácí možnost táhnout podruhé. Ohrožený protivník musí odvrátit nebezpečí již prvním tahem, jinak nastává mat. Jestliže ani jeden z hráčů nemůže provést druhý tah, hra končí remízou.

Žravé šachy

V této variantě hry neexistuje ani šach, ani mat. Brát kameny je povinnost, a to i v případě krále. Pokud se pěšec dostane na základní linii protiváče, může být proměněn ve figuru, která již ze hry byla vyřazena. Vyhrává ten hráč, který jako první nemá ani jeden kámen.

Poziční šachy

Oba hráči v této variantě hry umísťují libovolnou figurku na libovolné pole na šachovnici. Zaujme-li figurka své místo, nesmí již být přemístěna na jiné políčko. Pěšci nesmí zaujímat místa v první ani poslední řadě. Střelci musí být rozmístěni tak, aby jeden obsadil bílé a druhý černé pole. Žádná z figurek nesmí zaujmout políčko, ze kterého by ohrožovala protiváče, nebo kde by sama byla v ohrožení. Hráč prohrává, jakmile již nemůže umístit na šachovnici žádnou figurku.

Šachy K.O.

Pro tuto hru platí normální pravidla šachu, vítězí však ten, kdo jako první nemůže táhnout. Žádný hráč však nesmí způsobit mat sám sobě.

Jezdec proti králi

Postavte do levého dolního okraje krále a do pravého horního jezdece. Platí šachová pravidla pohybu těchto kamenů. Podaří se jezdcí dát králi šach, nebo se tomu král vyhne?

Šachový mlýn

Ve hře použijeme pouze 4 pěšce a 1 jezdece od obou barev. Bílý postaví své pěšce na a1, h1, b7, g7 a jezdece na d4, černý své pěšce na b2, g2, a8, h8 a jezdece na e5. Hru začíná bílý. Pěšci postupují o 1 pole, kterýmkoliv směrem (i dozadu). Jezdec se pohybuje podle šachových pravidel. Soupeři se nevyhazují, ale pouze si navzájem brání při manévrování. Vítězí ten, kdo postaví přímou řadu ze 4 svých figurek (např. a7, b6, c5, d4 nebo g4, g3, g2, g1 nebo c3, d3, e3, f3).

Jezdcův skok

Hra pro jednoho hráče. Hráč hraje pouze s figurkou jezdece a jeho základním tahem do písmene L. Tímto tahem se hráč snaží projít všech 64 políček šachovnice s podmínkou, že na žádné políčko nevstoupí dvakrát. Kvůli přehledu o již provedených skocích je dobré si obrisy šachových políček nakreslit na papír a slabou čarou sledovat jezdcův pohyb.

Pronásledování

Černý jezdec se postaví do jednoho rohu desky, bílý jezdec do protilehlého rohu. Každý má do hry 15 dámových kamenů. Hru zahajuje černý. Přesune svého jezdece podle šachových pravidel na jiné pole a hned nato položí na desku dva své kameny. Jeden dá na pole, které právě opustil, druhý na kterékoli volné pole s jedinou výjimkou: Nesmí dát značku na pole, které jeho soupeři zbývá jako jediná možnost pohybu. Pak hraje stejným způsobem bílý. Hráči se pravidelně střídají. Každý kámen zůstává ležet natrvalo. Na označené pole se nesmí stoupnout. Hra končí, když bílý jezdec skočí na pole obsazené černým jezdcem. Černý prohrál. Bílý prohrál v případě, že se mu nepodařilo přepadnout černého do desátého tahu od položení posledního kamene.

Rychlé šachy

Začíná bílý a provede jeden tah. Černý pak udělá dva tahy za sebou, bílý později tři tahy a tak to pokračuje dál. Když ohlásí jeden z hráčů šach, jeho tah tím končí a soupeř musí na šach odpovědět hned první akcí, jinak to znamená mat. Při této hře platí všechna ostatní pravidla klasických šachů.

Výpad ze zálohy

Platí pravidla klasických šachů, s jednou výjimkou: Dva své jezdece ponechají hráči mimo herní plán a umístí je na desku kdykoliv v průběhu hry podle svého uvážení. Nasazení jezdece je považováno za samostatný tah. Lze jej postavit na kterékoli pole, tedy i tam, kde dá okamžitě soupeřovi králi šach.

Pěchota

Postavte do středu desky na pole d4 a e5 dva pěšce. Pak postupně rozmístíte do volných polí dalších 14 pěšců s jedinou podmínkou - nikde nesmí stát víc než dva pěšci v jedné řadě polí, ať vodorovně, svisle nebo úhlopříčně.

Lámej hlavu

Rozložte na šachovnici kameny tak, aby bylo v každé řadě a v každém sloupci polí po pěti kusech. Kolik budete potřebovat kamenů? A jak je rozestavíte, aby byla splněna základní podmínka?

Jezdci

Rozestavte na šachovnici dvanáct figurek jezdců tak, aby ovládly všechna volná pole.

HRÝ NA ŠACHOVNICI (kameny dámy)

PRO 2 HRÁČE OD 6 LET

Dáma

Cíl hry: Hráč se snaží vyřadit protiváči všechny kameny a nebo je zablokovat tak, že již nemůže táhnout.

Začátek hry: Hraje se na herním plánu - šachovnici 8 x 8 polí s 12 kameny každé barvy. Herní plán se položí tak, aby každý hráč měl po levé straně v první (základní) řadě tmavé políčko. Hraje se pouze na tmavých políčkách. Hráči si vylosují, kdo bude hrát s bílými a kdo s černými kameny. Pak rozestaví svých 12 kamenů na tmavá políčka prvních tří řad ze své strany. Prostřední dvě řady herního plánu zůstanou volné. Hru zahajuje hráč s bílými kameny.

Pravidla hry: Hráči posunují kameny výhradně po tmavých polích šikmo do stran, a to vždy o jedno pole. Nelze vstoupit na pole obsazené vlastním nebo soupeřovým kamenem. Táhneme pouze vpřed, zpět se táhnout nesmí. Kameny se tedy nikdy nemohou dostat na světlá pole. Dostane-li se hráč před kámen protiváče, za nímž je volné pole, přeskočí tento kámen a vyřadí jej ze hry. Opomene-li tak učinit, může mu protiváček vyřadit jeho kámen, kterým měl skočit, bez ztráty svého vlastního tahu. Při brání má přednost kámen s vyšší hodnotou - dáma. Může se stát, že jedním tahem hráč přeskočí a ze hry vyřadí i několik kamenů protiváče, a to vždy jen tehdy, ocitne-li se po skoku opět před nepřátelským kamenem, za kterým je volné pole. Dostane-li se kámen skokem nebo tahem do poslední řady protivníkovy pole, stává se DÁMOU. Dámu označujeme tak, že na kámen položíme druhý kámen stejné barvy. Hráč může během hry získat více dam. Dáma smí táhnout a skákat jak dopředu, tak dozadu o libovolný počet spolu souvisejících polí, pokud tato ovšem jsou ve stejném šikmém směru volná. Smí se tedy i po přeskočení nepřátelského kamene postavit na kterékoli i vzdálenější volné pole, ležící ve stejné šikmé řadě. Ocitne-li se dáma po přeskočení nepřátelského kamene na poli, ze kterého - třeba i jiným směrem a lhostejno ve které vzdálenosti, ovšem opět jen v šikmé řadě - může přeskočit další kámen, pokračuje ve skoku a vyřadí všechny nepřátelské kameny, které na této OKRUŽNÍ CESTĚ pře-

skočí. Nevyužije-li dáma možnosti skoku, může být protiváčem vyřazena ze hry. Dáma může být přeskočena a tím vyřazena i OBYČEJNÝM kamenem, bude ale vždy ve výhodě, protože se každému nebezpečí může vyhnout všemi směry.

Dáma II

Pravidla jsou stejná jako u předchozí hry, avšak začínáme pouze na dvou řadách. Hrajeme tedy celkem s šestnácti kameny.

Žravá dáma

Hrajeme podle pravidel dámy s tím rozdílem, že vyhrává ten, kdo nejdříve přijde o všechny své kameny. Ze hry musí být vyřazen každý kámen, který podle pravidel lze přeskočit. Kdo chce vyhrát, musí tedy své kameny pokud možno postavit tak, aby je protiváček musel vyřadit.

Rohová dáma

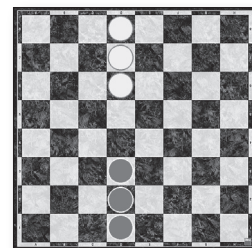
Herní plán leží na stole tak, aby hráči měli před sebou roh desky. Oba hráči rozestaví svých 9 kamenů na tmavá políčka tím způsobem, že se nejdříve obsadí tmavé rohové políčko, pak se postaví do další řady tři kameny a do další řady pět kamenů. Kameny táhnou vždy o jedno políčko dopředu nebo do strany. Je možné vstoupit jak na tmavá, tak na světlá políčka. Táhnout zpět není povoleno. Kameny soupeře se přeskakují, aniž by se vyřazovaly. Vlastní kameny se nesmí přeskakovat. Kdo jako první obsadí tmavá políčka na protilehlé straně, vyhrál.

Divná dáma

Hráč s bílými kameny rozestaví 12 kamenů jako v dámě, černý má jednu jedinou černou dámu, kterou umístí na libovolné tmavé pole ve svých prvních třech řadách. Bílý hru začíná. Jeho cílem je max. do dvanácti tahů přijít o všechny své kameny. Pokud se mu to nepodaří, vítězí černý. Skákání všech nabízených kamenů je samozřejmě povinné. Černá dáma nemůže být přeskočena.

Myši a kočky

Rozmístíme 3 bílé kameny - kočky a 3 černé kameny - myši podle obrázku. Začínají bílé kameny a táhne se vždy střídavě o jedno pole. Soupeřovy kameny se mohou přeskakovat, ale jen tehdy, když stojíme přímo před tímto kamenem a políčko za ním je volné. Jestliže není možný pohyb dopředu, musí se jít dozadu nebo přeskakovat. Vítězí ten hráč, který první obsadí všechna 3 výchozí pole soupeře.



Francouzská dáma

Pravidla jsou stejná jako u klasické dámy, kameny se pohybují dopředu, ale přeskakovat mohou i směrem dozadu.

Anglická dáma

Pravidla jsou stejná jako u klasické dámy, ale je možné se pohybovat a skákat i po kolmých liniích (tedy všemi osmi směry).

Zazdívání

Hraje se na obou stranách s osmi kameny na černých polích. Kameny se pouze posunují po černých polích dopředu. Cílem je zablokovat kameny tak, aby se již neměly kam posunout. Z desky je můžeme vyhodit jenom tehdy, jestliže jsou ze všech stran obklopeny nepřátelskými kameny. Prohrává hráč, který nemůže posunout žádný kámen.

Skrytá dáma

Po rozestavení kamenů si jeden z hráčů zakryje oči a druhý hráč si zespuje označí libovolný kámen. Poté si role vymění. Dále se hraje podle pravidel dámy. Jakmile se jednomu z hráčů podaří označeným kamenem dojít na poslední řadu herního plánu, vyhrává a ihned končí hra. Pokud se to žádnému hráči nepodaří, dohrává se hra podle pravidel dámy.

Skokan

Hrajeme podle pravidel dámy s tím rozdílem, že lze přeskakovat vlastní kameny a to pouze směrem vpřed. Vlastní kameny i po přeskoku samozřejmě zůstávají ve hře. Dámy mohou přeskakovat pouze protivníkovy kameny.

Blokáda

12 bílých a 12 černých kamenů rozestavíme na tmavá pole krajních 3 řad. Kameny táhnou pouze po tmavých políčkách, vždy o jedno políčko dopředu nebo dozadu. Kameny protihráče se vyřazují zajetím. Kámen je zajat ve chvíli, kdy je obklíčen soupeřovými kameny tak, že ztratí veškeré spojení s kameny stejné barvy. Obklíčený kámen se vyřadí ze hry. Hru prohrál hráč, který přišel o všechny své kameny.

Lupič a četníci

Hráč LUPIČ má pouze jeden bílý kámen. Protihráč hraje se 4 černými kameny ČETNÍKY. Hraje se na tmavých políčkách. Četníci se rozestaví na 4 políčka v první řadě. Lupič si může stoupnout na libovolné jiné tmavé políčko. Začínají četníci, kteří se smějí pohybovat pouze dopředu a jen o jedno políčko. Lupič se pohybuje stejným způsobem, ale může i dozadu. Cílem hry je, aby četníci obklíčili lupiče tak, aby se už nemohl pohybovat. Podaří-li se lupiči proklouznout řadou četníků, vyhrál.

Halma

Hráči rozestaví do protilehlých rohů po 10 kamenech (1, 2, 3 a 4 kameny). Bílý hráč začíná. Přesouvá vždy jeden kámen na sousední volné pole, nesmí táhnout šikmo. Lze přeskakovat sousední, cizí i své kameny (nelze šikmo), je-li za nimi volné pole. Je možno provádět i série skoků. Skokem není kámen vyřazen. Vítězem se stane ten hráč, který jako první vybuduje v soupeřově rohu výchozí postavení kamenů.

Problém osmi královen

Cílem hry je umístit 8 kamenů - královen na šachovnici tak, aby žádná z nich nemohla být přeskočena jinou královnou. Královna se může pohybovat ve všech směrech.

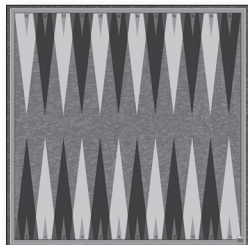
HRY NA HERNÍM PLÁNU BACKGAMMON

PRO 2 HRÁČE OD 8 LET

Backgammon (Vrhčáby)

Cíl hry: Každý hráč se snaží se svými 15 kameny, pomocí

obratného využívání hodnoty bodů na kostkách, co nejdříve dosáhnout svých posledních polí a poté vyjít se všemi svými kameny z desky. Vyhrává ten, komu se to podaří jako prvnímu.



Hráči táhnou proti sobě. Bílý postupuje od šípu č. 1 k šípu č. 12, odtud přejde na šíp č. 13, pak dále až k šípu č. 24 a ven. Černý začíná od šípu č. 24, pokračuje k šípu č. 13, odtud přejde na šíp č. 12, pak dále až k šípu č. 1 a ven. Hráči se během hry snaží vzájemně vyházet a blokovat.

Hra se dělí na tři části:

Nasazování kamenů

Postup

Vycházení z herní desky

Nasazování kamenů: Na začátku hry leží všechny kameny mimo herní plochu. Jako první začne nasazovat ten hráč, kterému padne vyšší počet bodů, poté se hráči v házení střídají. Při nasazování házejí hráči oběma kostkami. Po každém hodu vezmou dva kameny a položí je na tolikátý šíp od okraje, kolik bodů padlo na první a druhé kostce. Bílé kameny se nasazují na čísla 1 až 6 a černé kameny na čísla 24 až 19. Stojí-li kameny na jednom šípu, mohou být položeny vedle sebe, ale i na sobě. Po umístění všech 15 kamenů na herním plánu může začít druhá část hry.

Postup: Hráči se stále pravidelně střídají v hodech oběma kostkami. Hráč si může vybrat, v jakém pořadí použije body, které padly na kostkách. Jestliže může použít body jen z jedné kostky, musí využít vyšší bodovou hodnotu! Není-li to možné, hráč netáhne a na řadě je jeho protihráč. Hráč, který je na tahu, může zvolit, zda posune dva kameny podle hosených bodů na kostkách, nebo jen jeden kámen, a to tak, že použije PRODLOUŽENÝ tah jedním kamenem. Při tomto tahu se počet bodů nesčítá, ale jedná se o dva samostatné tahy (jestliže není první tah možný, nesmí dále prodloužený tah provést). Pokud padnou na obou kostkách stejná čísla 1 a 1 až 6 a 6, hráč může provést v této části hry až 4 samostatné tahy o takový počet bodů, kolik je na jedné kostce, přičemž může hrát libovolnými kameny, ale také jenom jedním. Kamenem se musí vždy postoupit o tolik bodů, kolik padlo na kostce. Kameny obou soupeřů postupují proti sobě. Při postupu se kámen může zastavit na prázdném šípu, na šípu, kde jsou vlastní kameny, nebo na šípu, kde je jen jeden protivníkův kámen. Nesmí se zastavit na šípu, který je obsazen dvěma nebo více cizími kameny. Při všech tazích se počítají šípy, které jsou volné, obsazené soupeřem nebo vlastními kameny. Místu, na němž jsou minimálně dva kameny jedné barvy, se říká svazek. Na takto obsazený šíp nesmí soupeř vstoupit. Každý hráč tak zajišťuje své kameny před vyhozením a současně překáží soupeři v pohybu. Podaří-li se hráči obsadit více šípů vedle sebe, nazýváme toto seskupení most. Most je velkou překážkou pro další tahy soupeře.

Vyhazování: Končí-li některý z tahů hráče na šípu, kde stojí jen jeden soupeřův kámen, přemohl ho a odstraní ho z herní desky pryč (při PRODLOUŽENÉM tahu lze vyhodit i několik soupeřových kamenů). V dalším tahu tak soupeř musí nejdříve znovu nasadit vyhozený kámen (vyhozené kameny) a teprve pak smí postoupit s některým z dalších kamenů kupředu. Vyhozené kameny se nasazují stejně jako na začátku na šípy 1 - 6 nebo 24 - 19 podle hoseného počtu bodů. Padne-li při tomto nasazování na kostkách tolik bodů, že nasazení není možné (na šípech, kam by měl být kámen nasazen, jsou soupeřovy SVAZKY), hráč nesmí posunout žádný ze svých kamenů a čeká na další kolo. Most lze překlenout pouze tak, že padne na jedné kostce tolik bodů, kolik nám umožní dostat se za něj na volný šíp nebo šíp obsazený vlastními kameny. Druhá část hry pro hráče končí tehdy, shromáždí-li všech svých 15 kamenů na posledních šesti šípech - bílý na č. 19 - 24, černý na č. 6 - 1. Poté vstupuje hra do třetí závěrečné části, která začíná málokdy pro oba hráče najednou.

Vycházet z herní desky smí hráč až poté, kdy dostane všech svých 15 kamenů na posledních 6 polí (šípů) herního plánu. Pro bílého jsou to šípy 19 - 24 a pro černého 6 - 1. Vycházení se opět řídí podle počtu bodů na kostkách. Kámen, stojící např. na třetím šípu od konce desky, může vyjít ze hry, když mu padne trojka, čtyřka, pětka nebo šestka. Jestliže kamenu nestačí hosené číslo na vystoupení z desky, posune se tento kámen o hosený počet bodů směrem ke konci desky. Také je povoleno provést jedním kamenem oba tahy. I v této části hry platí pravidlo 4 tahů, pokud padne na kostkách stejný počet bodů. Někdy se stane, že hráč, kterému zůstal vzadu jeden kámen, vyhodí soupeři, který už vychází z desky, jeho kámen. V takovém případě musí být vycházení s dalšími kameny zastaveno až do chvíle, kdy se podaří takto vyhozený kámen znovu nasadit a projít s ním od začátku až na některý z posledních šesti šípů.

Doublet

Každý hráč má 12 kamenů, které rozestaví do věžiček po dvou na sebe na svoje vnitřní pole. Každý hraje jen na těchto šesti polích. Hru začíná hráč s vyšším hoseným číslem. Hráč hází dvěma kostkami a v poli, jehož číslo padlo, rozloží věžičku na dva kameny. Když mu padne dvojice stejných čísel, sejme pouze jeden kámen a hází ještě jednou. Když padne číslo pole, kde jsou kameny již rozloženy, tah zůstane nevyužitý a na řadě je další hráč. Jestliže má hráč všechny věžičky rozloženy, začíná je znovu stejným způsobem skládat zpět. Jakmile jsou všechny kameny opět poskládány na sebe, začne hráč podobně jako v backgammonu svoje kameny odstraňovat ze hry směrem doprava. Vítězem se stává hráč, který jako první odstraní všechny svoje kameny z herního plánu.

Jacquet

Na začátku této varianty vrhčábů jsou všechny kameny vyrovnány mimo herní desku a na startovní pole vstupují na základě hodů kostek. Jakmile jsou všechny ve hře, pokračuje hra stejně jako u vrhčábů.

Arabské vrhčáby

Tato varianta hry se shoduje s klasickými vrhčáby s tím rozdílem, že první pole hráčů se nepočítají, slouží jako start a cíl kamenů. Černý i bílý postaví svých patnáct kamenů na své první vnitřní pole. Kameny postupují z výchozího pole obvyklou cestou do vnitřních polí soupeřových. Oba hráči musí nejdříve dovést do cíle první kámen, teprve pak mohou postupně posunovat ostatní kameny. Kameny se nevyhazují. K blokádě klínovitého pole stačí jediný kámen. Jakmile je jím obsazeno, už se tam nesmí zastavit žádný kámen jiné barvy. Hráči provádějí tahy tak, aby zablokovali co nejdelší souvislé úseky desky a znemožnili postup protivníkových kamenů. Hra končí, když jeden z hráčů dovede všechny kameny do soupeřova prvního vnitřního pole. Vítěz dostane 1 bod za každý soupeřův kámen, který je na desce mimo cílové pole. Jedna partie se skládá z několika her. Vyhrává ten, kdo dosáhne nejdříve součtu 31 bodů.

Lurch

V první části hry se kameny nasazují na desku vždy na pole, které pořadím od okraje desky odpovídá hosenému číslu (když padne 3 a 4, položíme jeden kámen na třetí, druhý na čtvrté pole od okraje desky). Na každém poli smí ležet libovolný počet kamenů. Jakmile je na desce nasazeno všech patnáct kamenů, hraje se lurch stejně jako klasické vrhčáby.

DOMINO

SLEPÁ Ulička / 2 hráči

Je to nejjednodušší hra s dominem. Všechny kostky se promíchají lícem dolů. Před zahájením hry si hráči vylosují, kdo bude začínat. Potom si každý ze soupeřů vybere 7 kostek. Ostatní kostky se nechají pro tuto hru ležet na stole. Před dalším hrou se znovu promíchají všechny kostky. Začínající hráč položí dopsřed první kostku. Soupeř k ní položí jednu ze svých kostek. Potom se vzájemně střídají podle těchto pravidel:

- Hráči se před hrou dohodnou na počet dosažených bodů - 50, 100.
- Před zahájením hry položí hráč kteroukoliv ze svých kostek. Dále mohou být přikládány kostky pouze podle zásady: stejný počet bodů k sobě (dvojku ke dvojce, čtyřku ke čtyřce apod.).
- Kostky s rozdílnými počty ok se kladou do řady na délku, dubly (kostka s oběma polovinami stejnými) na výšku.
- Každý z hráčů může přikládat svou kostku pouze na jednu nebo druhou stranu řady.
- Hráč, který nemůže přiložit žádnou kostku, řekne „DÁL“.
- Který z hráčů jako první položí do řady poslední ze svých 7 kostek, ohlásí „DOMINO“ a tuto hru vyhrává. Soupeři odhalí svoje zbylé kostky. Součet všech kostek se stává výherními body pro vítězného hráče.
- Mají-li oba hráči ještě na stole nějaké kostky, ale nemohou přikládat na žádnou stranu již vyložené řady, ocitá se hra ve „SLEPÉ ULICE“. Soupeři si vzájemně ukáží svoje kostky. Vítězem se stává hráč, který má v celkovém součtu ok nižší hodnotu a připočítá si celkový počet soupeřových ok.
- V další hře položí jako první zahajovací kámen druhý hráč a postupně se opět střídají.

DOMINO SE ZÁLOHOU / 2 hráči

Kostky se promíchají lícem dolů. Každý z hráčů si vezme 7 kostek. Zbývající kostky zůstávají v záloze. Potom hrají stejně jako ve „SLEPÉ ULICE“ pouze s následující obměnou. Pokud nemůže některý z hráčů přiložit žádnou ze svých kostek, bere si jednu kostku ze zálohy. Jestliže se mu ani tato nehodí, bere ze zálohy tak dlouho, dokud nemůže přiložit na jednu nebo druhou stranu řady. Může se stát, že celou zálohu vyčerpá. Ze zálohy bere také hráč v případě, kdy již vyložil všechny svoje kostky a přišla na něho řada. Po vyčerpání zálohy pokračuje hra stejně jako při „SLEPÉ ULICE“, ale body z jednotlivých her se nenačítají. Vítězem každé hry je hráč, který se po rozebrání zálohy zbavil dříve všech svých kostek nebo má nakonec na kostkách, které nejsou přiložit, nižší součet ok.

MATADOR / 2 hráči

Pro tuto hru jsou důležité čtyři kostky: dubl 0/0, 6/1, 5/2 a 4/3 - které nazýváme „MATADOR“. Kromě první kostky jsou to tedy takové, u kterých součet ok dává číslo 7. Všechny kostky promíchejte lícem dolů. Před každou partií vyřadte ze hry 3 náhodně vybrané kostky. Je to opatření, aby se nedalo zjistit, jaké kostky má soupeř. Před započatím hry si losem určete, kdo bude začínat. Potom si každý z hráčů vezme ze zálohy po 3 kostkách. První hráč položí jednu ze svých kostek na stůl. Druhý

Druhý hráč musí přiložit takovou kostku, aby součet vzájemně se dotýkajících kostek byl 7. Pokud hráč nemá kostku s potřebným počtem ok na přiložení, ale má „MATADORA“, může jej přiložit na kteroukoli stranu řady bez ohledu na počet ok. Pro soupeře potom platí normální pravidla hry, musí přiložit kostku s počtem ok do čísla 7. Pokud nemáte potřebnou kostku na přiložení ani „matadora“, berete si po jedné kostce ze zálohy tak dlouho, až můžete přiložit. Může se také stát, že vyčerpáte celou zálohu.

V případě, že nemůžete ani potom přiložit kostku, hraje soupeř. Vítězem se stává hráč, který se po vyčerpání zálohy zbaví dříve všech svých kostek. Jestliže oběma hráčům zůstanou kostky, které nemohou přiložit, vzájemně je odkryjí. Vítězem se stává hráč s nižším součtem ok.

BERGEN / 2-3 hráči

Promíchejte všechny kostky lícem dolů a vyberte si každý 6 kostek. Začíná hráč, který má dubla s nižší hodnotou. Tuto kostku položí doprostřed stolu a započítá si za ni 2 body. Pokud žádný z hráčů nemá dubla, začíná ten, který má kostku s nejnižším počtem ok. Potom oba hráči střídavě přikládají po jedné kostce na levou nebo pravou stranu podle obvyklých pravidel. Snaží se ale přiložit takovou kostku, aby vždy na konci řady vlevo i vpravo byl stejný počet ok - trojky, čtyřky, prázdné políčko apod. Kdykoli se to podaří, připočítá si tento hráč 2 body. Pokud se však povede přiložit na jednu stranu dubla se stejným počtem ok, jako je na druhém konci řady, připočítá si hráč za tuto přílohu 3 body. Hráč, který podle pravidel nemůže nebo z taktických důvodů nechce přiložit některou ze svých kostek, vezme si jednu kostku ze zálohy. Nehodí-li se mu ani tato, řekne „DÁL“ a hraje soupeř. Dostane-li se hra po rozebrání zálohy do slepé uličky, hra končí. Vítěz ten z hráčů, kterému nezůstal v ruce ani jeden dubl. Mají-li oba hráči dubly, vítězí ten, který jich má méně. V případě jednoho dublu v ruce se stává vítězem ten, jehož dubl má nižší hodnotu. Pokud nemá žádný z hráčů dubla, spočítají si oka na zbylých kostkách. Vítězem se stává hráč s nejnižším počtem bodů.

Hra pokračuje dalším kolem. Absolutním vítězem se stává hráč, který jako první dosáhne 15 bodů.

SEVASTOPOL / 4 hráči drobné vůči na sázení

Hraje se o vsazené vůči - oříšky, bonbóny, drobné ovoce apod. Každý ze zúčastněných hráčů vloží do misky (banku) po 1 kousku ze svého talířku. Potom si z promíchaných kostek odeberou po 7 kostkách. Hru začíná hráč, který má šestkový dubl a položí jej na výšku doprostřed stolu. Hráči pokračují ve směru hodinových ručiček přiložením jakékoliv kostky se 6 oky. Mohou ji položit nejen jako v obvyklých hrách vlevo a vpravo, ale také zdola a shora. Nemá-li některý z hráčů žádnou kostku se 6 oky, řekne „DÁL“ a vynechává tah.

Jakmile je kolem šestkového dublu sestaven kříž do čtyř světových stran, začíná druhá fáze hry. Každý z hráčů potom přikládá kostku na jedno rameno „kříže“ podle základních pravidel domina. Který z hráčů jako první odloží všechny své kostky, získává tři čtvrtiny „banku“. Ostatní pokračují ve hře. Kdo se zbaví svých kostek jako druhý v pořadí, získává poslední díl z „banku“. Zbývající dva hráči vyjdou naprázdno. Také ve druhé fázi hry platí pravidlo, že kdo nemůže přiložit kostku, řekne „DÁL“ a vynechává tah. Dostanou-li se všichni zúčastnění hráči do slepé uličky, hra končí. Vítězem se stane hráč s nejnižším součtem ok na svých kostkách a dostane tři čtvrtiny z banku. Jako druhý se umístí hráč s následujícím nejnižším součtem bodů a dostává poslední díl z banku.

EDENADVACET / 2-4 hráči, rodina drobné věci na sázení

Tato hra je vlastní dominová obměna známé karetní hry. Nesázíme při ní peníze do banku, ale hrajeme o drobné ceny ze společného vlastnictví všech zúčastněných hráčů - například ovoce, sušenku, žvýkačku apod.

Z předem promíchaných kostek, ležících na stole lícem dolů, si hráči postupně ve směru hodinových ručiček vezmou každý po 2 kostkách. Tajně si je prohlédnou a spočítají si všechna oka. Cílem hry je dosáhnout na svých kostkách celkového počtu 21 nebo se mu co nejvíce přiblížit. Pokud se někomu zdá součet ok příliš nízký, přibere si ze zálohy jednu nebo i více kostek. Přibírání kostek ovšem není bez rizika. Kdo překročí potřebný počet 21 třeba o jediný bod, ztrácí tím naději na vítězství a možnost získání odměny.

Pokud žádný z hráčů nechce přibrat další kostku, odkryjí všichni zúčastnění své kostky a sečtou si body. Nemá-li žádný z hráčů 21 bodů, vítězem se stává hráč s nejbližším nižším počtem dosažených bodů.

SÓLO DOMINO / 1 hráč

Tato hra velmi dobře prohlubuje kombinační schopnosti. Nejprve obraťte všechny kostky lícem dolů a řádně je promíchejte. Potom si vyberte 5 náhodných kostek, které si otočíte lícem nahoru. Z těchto kostek si vyberte tu nejvhodnější a položte ji na stůl jako základ dominové řady. Následně k ní připojte ze svých kostek další kostky na jednu nebo druhou stranu řady podle základních pravidel domina. Pokud se vám podaří postupně položit na stůl z první pětičky třeba 4 kostky, přiberete si je ze zásoby a opět otočíte lícem nahoru. Znovu přikládáte na jednu nebo druhou stranu řady po kostce. Je důležité položit vždy co nejvíce kostek z vybrané pětičky. Opět doplníte svoji zásobu podle počtu odložených kostek. Pro všechna kola tedy platí: kolik kostek odložíte, tolik nových kostek si přiberete. Vítězem se stanete v případě, že postupně položíte všechny kostky domina na stůl. Pokud se vám toto nepodaří a zbyde vám třeba jediná kostka, kterou nemůžete přiložit ani na jednu stranu, prohráváte. Může se také stát, že prohrájete dříve, než rozeberete celou zásobu. Tato situace nastane, když si vyberete 5 kostek, ze kterých nejde ani jedna přiložit na levou nebo pravou stranu řady.

MIKADO

Odebírání tyčinek

Počet hráčů: Neomezený

Vybava:

41 kusů tyčinek v různých barvách

Tato zajímavá hra vyžaduje klid, šikovnost a koncentraci.

Pravidla hry:

Tyčinky mikáda se vezmou do ruky tak, aby pěst ležela na stole. Při rychlém otevření pěsti vytvoří tyčinky na stole úhlednou hromádku. Při špatném hodu je možné jeho zopakování. A nyní se pokoušíme jednotlivě tyčinky odebírat, aniž by se některá další pohnula. Při odebírání je možno si vzít na pomoc další tyčinku. Přitlačením špičky jednoho konce tyčinky se umožní její jistější odebrání.

Když se pohne některá jiná tyčinka, je hra přerušena a začíná další hráč.

Hra končí odebráním poslední tyčinky.

Počet her je na dohodě hráčů.

Vyhrál ten, kdo dosáhl nejvíce bodů.

Bodové hodnoty tyčinek:

1 ks Mikádo se spirálou za 20 bodů.

5 ks Tyčinky modro-červenomodré po 10 bodech

5 ks Tyčinky červenomodro-červenomodro-červené po 5 bodech

15 ks Tyčinky červenožlutomodré po 3 bodech

15 ks Tyčinky červenomodré po 2 bodech)

Celkový počet bodů na všech tyčinkách ve hře: 170

KANASTA

Počet hráčů : 2 až 6 nejlépe však 4

Jak se hraje :

Rozdávající zamíchá karty a nechá je sejmout hráčem po pravici. Ten smí prohlédnout poslední tři listy sejmuté balíku a v případě, že je mezi touto trojicí žolík, dvojka nebo červená trojka, smí si je ponechat (při rozdávání dostane o to méně karet). Hrají-li dva hráči, dostávají po 15 kartách, tři hráči 13, čtyři hráči 11 karet. Zbytek se položí na stůl jako talón, který slouží

Pro první vyložení je stanoven bodový limit, který je závislý na počtu uhraných bodů:

body	minimum pro výnos
0 - 1 495	50
1 500 - 2 495	90
2 500 - 4 995	120
5 000 - 9 995	150

Vykládat je možné minimálně tři karty stejné hodnoty. K již vyloženým kartám je možné přikládat další a to i ke kanastám. Žolíkem či dvojkou je možné nahradit libovolnou kartu, avšak v rámci skupiny vyložených karet smí zastupovat maximálně polovinu počtu karet.

Karty je možné přikládat pouze ke skupinám své strany (tj. mé a mého partnera).

Odloží-li některý z hráčů černou trojku, nesmí v tomto kole hráč po jeho levici brát odkládací hromádku. V případě, že některý z hráčů odloží dvojku nebo žolíka, není možné sebrání odkládacího balíku po celé jedno kolo.

Uzavření hry :

Hru smí zavřít pouze hráč, který vyložil nebo doložil z ruky všechny karty na stůl a kromě toho vytvořil alespoň jednu kanastu. Uzavření hry se provede tak, že poslední kartu z ruky odloží rubem navrch na odkládací hromádku. Uzavřít hru je možné i třema a více černými trojkama.

Hodnocení hry :

Hráči sečtou body za vyložené karty (spoluhráči hrají na jeden účet) a vytvořené kan