

# Pravidla hry – Dvě věže

1. Hraje se na desce 10 x 10 polí. Každý hráč má na začátku hry 18 kamenů a 2 věže. Obvykle bývají bílé a černé kameny. Hraje se pouze na tmavých polích. Hrací pole na desce jsou označeny čísly 1 - 50.

Černé kameny jsou postaveny na polích označených čísly 1 až 11, 13, 15 až 20. Na polích 12 a 14 jsou umístěny tmavé figury tvaru věží.

Bílé kameny stojí na polích 31 až 36, 38, 40 až 50. Na polích 37 a 39 jsou umístěny bílé figury tvaru věží.

viz. číselný diagram hrací desky.

Orientování desky - Hráč s bílými kameny má v rohu po své pravé ruce pole bílé a vedle sousedí tmavé pole s číslem 50!

**černý**

	1		2		3		4		5
6		7		8		9		10	
	11		12		13		14		15
16		17		18		19		20	
	21		22		23		24		25
26		27		28		29		30	
	31		32		33		34		35
36		37		38		39		40	
	41		42		43		44		45
46		47		48		49		50	

**bílý**

2. Hru začíná hráč s bílými kameny posunutím kteréhokoliv svého kamene, před nímž je volné pole, na volné pole. Hráči se v tazích pravidelně střídají.

**S kameny lze táhnout pouze po diagonálách**, vždy jen o jedno pole dopředu. Výjimkou je skákání, kdy lze hrát i dozadu. Skáče se tak, že hráč přenesení svůj kámen přes figury (souhrnné označení pro kameny a dámy) soupeře na konečné pole skoku, naznačuje přitom průběh skákání, a až poté odstraní přeskočené soupeřovy kameny či dámy z desky. Přes jeden kámen (dámu) lze skákat jen jednou. Aby skok mohl provést, musí být těsně za soupeřovým kamenem (dámou) volné pole. Přes vlastní kameny (dámy) a kameny (dámy), stojící těsně za sebou v koloně, nelze skákat!

**Pohyb věže** – věž se pohybuje shodně jako kámen, tedy vždy po diagonálách o jedno pole dopředu. Zpět hrát nesmí.

**3. Skákání je povinné.** Nelze se tomu vyhnout. Opomenuté skákání se promlčí dalším tahem soupeře, tedy pokud hráč bez toho, aniž by upozornil soupeře na právě vzniklou chybu v pravidlech o skákání, zahráje svůj další tah. Zpětně již opomenuté skákání nelze reklamovat ani vracet hru. Jinak platí, že hráč, který je právě na tahu a zaregistroval chybu soupeře, může jej upozornit a jeho nesprávný tah může nechat vrátit. V takovém případě po opravě pozice musí soupeř zahrát již správný tah podle pravidel. Následně hraje hráč, který hru reklamoval, může tedy zahrát tah svůj.

**Skákání věže** – věž má specifickou vlastnost, nemůže přeskočit svůj ani soupeřův kámen. Stejně tak kameny nemohou přeskočit svou ani soupeřovu věž. Nemůže přeskočit ani jedna věž druhou. Dochází tak často k zablokování figury věže, ale současně i protivníkových kamenů.

**Vyřazení věže ze hry** – pokud se věž ocitla na volné diagonále a je nebo jsou za ní volná pole, věž může být přeskočena pouze soupeřovou dámou, obdobně jako kámen, a to i v případě jako součásti vícenásobného skoku soupeřovy dámy.

**Povýšení věže na dámu** – pokud věž dojde do poslední řady, obsadí pole soupeře a mění se, obdobně jako kámen, na dámu. V následných tazích, se vzniklá dáma, pohybuje podle obvyklých pravidel.

**Věž může přeskočit protivníkovu dámu!** – pokud se těsně před věží nebo za věží ocitne soupeřova dáma a za ní je volné pole, může věž, podobně jako kámen, dámu přeskočit a doskočit těsně na volné pole za ní. Věž tedy může přeskočit soupeřovu dámu (dámy) dopředu nebo i dozadu! Vícenásobný skok může provést jen v případě, že by přeskočila dvě nebo více soupeřových dam v jednom tahu za předpokladu, že jejich pozice je podobná jako při skoku kamenem, tedy vždy s jedním volným polem mezi nimi, pro pomyslný doskok věže.

**4. Pravidlo většiny** – Přednost má ten skok, kterým soupeři způsobíme větší materiální škodu, t.j. musíte provést vždy takový skok, kterým soupeři odstraníme ze hry více jeho kamenů (figur). Věž nemá přednost. Pokud věží můžeme skočit soupeřovou dámu a jiným svým kamenem třeba soupeřův kámen nebo dámu, můžeme si tah vybrat.

**5. Dosáhne-li kámen nebo věž svým pohybem kteréhokoliv pole poslední řady** (z pozice bílého na polích označených číslem 1-5, černý pak na polích 46-50), a zůstane-li po dokončení svého tahu (skoku) na něm stát, **změní se kámen (věž) v dámu**. Ta se označí přiložením dalšího kamene stejné barvy na kámen, jenž dosáhl pole poslední řady. U hmatových desek má dáma a věž jiný tvar (vymění se místo kamene). **Pozor však:** Pokud hráč v rámci svého tahu – skoku některým polem poslední řady pouze proskočí (příkladně musí ještě skočit zpět soupeřův kámen či figuru), v dámu se v takovém případě nemění. Toto pravidlo by se týkalo i věže za předpokladu vícenásobného skoku, kdy prvním skokem by věž přeskočila soupeřovu dámu a doskočila na poslední pole řady, ale současně by musela skočit ještě jednu soupeřovu dámu, a to směrem dozadu, tudíž by poslední pole řady ve svém tahu současně opustila (pouze by jim proskočila).

## **6. Pohyb dámy**

**Dáma se pohybuje po celé délce diagonál dopředu i dozadu.** Může skákat přes libovolný počet kamenů (figur) na diagonále a dokončit svůj skok na kterémkoliv poli za přeskočeným soupeřovým kamenem (figurou). Platí však, že dáma nemůže přeskočit přes kameny své barvy a nemůže přeskočit ani dva či

více soupeřových kamenů (figur) stojících těsně za sebou v tzv. koloně! Při skoku musí být za soupeřovým, přeskočeným kamenem (figurou), alespoň jedno volné místo k pomyslnému doskoku dámy. Dáma může během vícenásobného skoku změnit na diagonále směr v pravém úhlu, tzn. že má-li skákající dáma po doskoku za kámen soupeře možnost v jiném směru dle pravidel skákání další možnost skoku, musí přeskočit i takový soupeřův kámen, dámu či věž.

**Příklad:** Může se tedy stát, že bílá dáma z výchozího pole číslo 46 skočí přes černý kámen 41 na pole 37, a dále pak přes černý kámen 42, čímž doskočí na pole 48! Dáma provedla dvoj-skok. Pokud by byla ještě soupeřova černá věž na poli 30, dáma by v takovém případě ještě ve svém skákání v rámci tahu pokračovala přeskokem i přes tuto věž a doskočila by až na pole 25 „troj-skok“!

Skákání dámou nemá přednost. Pokud hráč má možnost dámou přeskočit jen jeden kámen (figuru) soupeře a jiným svým kamenem může skočit tři soupeřovy kameny (figury), musí hrát tedy kamenem a skočit více, dle pravidla skákání většiny!

Dáma je tedy silná figura. Ovládá celou délku diagonály, na níž se nachází. Při vícenásobném skoku však nesmí skákat přes jeden kámen více než jednou! Stejně tak nemůže při skákání změnit na jedné diagonále směr vpřed i vzad. Přes volné pole však vícekrát skočit může. Taková situace může nastat, když dáma díky pravidlům o skákání oběhne čtverec, tj. dokonce může doskočit na stejné pole, ze kterého původně vycházela!

**Dáma nemá při skákání přednost, platí pravidlo většiny!**

**7. Hru vyhrál ten hráč, který sebral soupeři všechny jeho kameny (figury) nebo který zablokoval protihráče tak, že ten sice má na desce kameny a figury event. věže, ale nemá další, dle pravidel, platný tah. Jeho figury jsou tak zablokovány.**

Příklad: černý má poslední kámen na poli 45, bílý stojí s kamenem (věží, dámou) na poli 50. Černý je sice na tahu, ale nemá možnost, protože na pole 50 zahrát nelze – je obsazeno bílou figurou.

**8. Hra může skončit i remízou, a to když se na desce vyskytne 3x**

stejná pozice nebo když se hráči na nerozhodném výsledku partie, s ohledem na vyrovnaný materiál kamenů a dam, dohodnou. Příkladem může být třeba situace, kdy na desce zůstala každému jen jedna dáma nebo jen tolik málo materiálu, že soupeři nemohou docílit vzájemně takové převahy a pozice na desce, aby druhému všechen zbývající materiál přeskákali.

**9. Zápis partie** se provádí pomocí číselné notace. Vždy musí být patrné, který hráč je na tahu a který tah v pořadí hraje. Tah značíme pomlčkou, skákání křížkem. Zapisuje se vždy jen výchozí číslo pole a číslo pole kde kámen či figura skončila svůj tah. Při vícenásobném skoku se zapisuje opět pouze výchozí pole a pole posledního doskoku. V diagramech a úlohách může být uveden i průběh vícenásobného skoku a to z důvodu vícero možností průběhu a směru skákání, následně odebrání přeskočených kamenů (figur) z desky, kdy nově vzniklá pozice má vliv na další vývoj partie.

Příklad zápisu, kdy jeden řádek znamená jeden tah bílého a jeden tah hráče s černými (tmavými) figurami:

- |         |       |       |        |
|---------|-------|-------|--------|
| 1. bílý | 32-28 | černý | 19-23  |
| 2.      | 28x19 |       | 14x23  |
| 3.      | 35-30 |       | 25-30  |
| 4.      | 40-35 |       | atd... |

Poznámka: Všechny výukové diagramy a úlohy bývají uvedeny vždy z pohledu začínajícího hráče, hrajícího s bílými kameny, tedy dle shora uvedené číselné notace. Někdy se můžeme setkat s výjimkami, kdy autor úloh klade důraz na hru černého, může proto být číslování desky v diagramu uvedeno z pohledu černého. Na to bývá čtenář povětšinou včas upozorněn.

Tipy pro začátečníky:

Věž má specifická pravidla pohybu a skákání. Zdánlivě působí značným omezením. Má však jiné možnosti. Nemusí být součástí postupující kolony svých kamenů, protože ji soupeřovy kameny nemohou přeskočit, mohou ji pouze omezit v pohybu.

Při postupu do dámy může věž, ve spolupráci se svými kameny,

pomoci některému svému kamenu dosáhnout posledního pole řady soupeře a k jeho povýšení na dámu.

V případě oběti vlastního kamene, za účelem vyražení soupeřova bránícího kamene z poslední řady (uvolnění místa), může dokonce sama projít do dámy!

Věž je nejméně účinná na okrajích desky. K její blokaci v pohybu zde stačí pouze jeden soupeřův kámen.

Pokud věž postupuje středem desky, kde se předchozími tahy (výměnami figur) vytvořil volný prostor, je dobré když ji následují kameny své barvy, aby mohly věž později předběhnout a v pravou chvíli svou obětí (nabídkou soupeři ke skoku) uvolnit věži průchod do dámy.

Kámen či kameny mohou vlastní věže využít jako obranný štít a následně některým z nich dosáhnout povýšení na dámu.

Při hře - Dvě věže je třeba průběžně hlídat možnost o případné blokaci figur. Hráč, který je na tahu a nemá tah dle pravidel, prohrál i přesto, že mu na desce ještě zbylo poměrně dost materiálu. Postup věží by proto měl být každým hráčem vždy dobře uvážen.

Hra je dostupná pro hráče se zrakovým postižením. Naše soupravy dámy 10x10 polí jsou vyrobeny i pro účely hmatové hry nevidících a slabozrakých hráčů.

V Praze dne 7.2.2020

Příjemnou zábavu přeje kolektiv

Společenství duševních sportů, z. s., Praha 5

E-mail: SDSZS@seznam.cz