



# ŠACHY



Pěšec / P



Věž / V



Jezdec / J



Střelec / S



Dáma / D



Král / K



## 1. Počet hráčů: 2

## 2. Hrací potřeby

**2.1. Šachovnice.** Deska se čtvercovým hracím plánem rozděleným na 64 polí, střídavě světlých a tmavých (bílá a černá pole). Jednotlivá pole lze přesně určit podle souřadnic, označených písmenem a číslicí.

V řadách (vodorovný směr) jsou pole popsána čísly od 1 do 8, ve sloupcích (svislý směr) malými písmeny (a–h).

**2.2. Hrací kameny.** Každá strana má po 16 kamenech, jedna bílé, druhá černé. Je to osm pěšců, dva jezdci, dva střelci, dvě věže, jedna dáma a jeden král. Krále, dámu, střelce, jezdce a věž nazýváme též figurami. V šachovém tisku se používají zkratky a značky, s kterými se setkáváme na jednotlivých diagramech i v šachové literatuře (viz obr. vpravo nahoře).

## 3. Základní postavení

**3.1.** Soupeři sedí na té straně šachovnice, kde mají rozmístěny své kameny. Šachovnice je orientována tak, aby v pravém dolním rohu bylo vždy bílé pole.

**3.2.** Bílí pěšci stojí ve druhé řadě (a2–h2), ostatní bílé figury jsou rozmístěny v první řadě: Věž na a1, jezdec na b1, střelec na c1, dáma na d1, král na e1, střelec na f1, jezdec na g1, věž na h1. Černí pěšci jsou rozestaveni v sedmé, ostatní černé kameny v osmé řadě: Věž na a8, jezdec na b8, střelec na c8, dáma na d8, král na e8, střelec na f8, jezdec na g8, věž na h8 (viz diagram 1).

## 4. Cíl hry

Úkolem hráčů je dát soupeřovu králi mat.

## 5. Pravidla hry

**5.1. Tah.** Tahem rozumíme přemístění vlastního kamene na jiné pole, prázdné nebo obsazené soupeřovým kamenem. V druhém případě se jedná o brání – tah končí odstraněním soupeřova kamene ze šachovnice. Zvláštním druhem tahu je **rocháda** (viz 6.7).

**5.2.** Hráči se v tazích pravidelně střídají. Hru zahajuje vždy bílý. Hráč, na kterém je řada, má nejen právo, ale i povinnost táhnout.

**5.3.** Hráč, který je na tahu, smí táhnout pouze tím kamenem, kterého se první dotkl (*pravidla Dotknuto-hráno*). Platí jen dvě výjimky: Pokud hráč soupeře předem upozorní, že chce opravit postavení svých kamenů, pak toto může provést, aniž by dotknutými kameny musel táhnout. Druhým případem je situace, kdy hráč nemůže provést přípustný tah tím kamenem, kterého se právě dotkl. Pak smí provést rádný tah jiným kamenem dle svého výběru.

**5.4. Dokončení tahu.** Při přemístění kamene na neobsazené pole je tah proveden v momentě, kdy hráč postaví svůj kámen na nové pole a pustí jej z ruky.

**5.4.1.** Při přemístění kamene na pole obsazené soupeřovým kamenem hráč nejprve odstraní soupeřův kámen ze šachovnice, pak na jeho místo postaví svůj kámen a pustí ho z ruky.

**5.4.2.** Při rochádě (viz 6.7) je tah ukončen v okamžiku, kdy hráč pustí věž z ruky na pole, přes které už jeho král přešel.

## 6. Pohyb jednotlivých kamenů

Kameny se mohou při svém tahu přesouvat pouze přes neobsazená pole. Výjimku tvoří dva případy: Tahy jezdce (viz 6.2) a tah věže při rochádě (viz 6.7).

**6.1. Pohyb pěšců.** Pěšci mohou postupovat jen vpřed.

**6.1.1. Postup ze základního postavení.** Při tahu z výchozí pole se může hráč libovolně rozhodnout, zda posune pěšce přímo vpřed o jedno nebo dvě pole (např. z pole a2 na pole a3 nebo a4). Poté, co pěšec opustí výchozí pozici, smí už dále postupovat pouze o jedno pole.

**6.1.2. Brání soupeřových kamenů pěšcem.** Pěšec, který bere soupeřův kámen, nepostupuje přímo vpřed, ale o jedno políčko šikmo vpřed (např. z pole f5 na e6 nebo na g6 (viz diagram 2)).

**6.2. Pohyb jezdců.** Jezdec se pohybuje zvláštním způsobem, kdy opisuje ve vzduchu tvar písmene L. Takto smí přskočit jakýkoliv jiný kámen (viz diagram 3).

**6.3. Pohyb věží.** Věž postupuje pouze vodorovně nebo svisle přes libovolný počet neobsazených polí (viz diagram 3).

**6.4. Pohyb dámy.** Dáma, nejsilnější figura, smí postupovat všemi směry (vodorovně, svisle, šikmo) přes libovolný počet neobsazených polí (viz diagram 4).

**6.5. Pohyb střelců.** Střelec se pohybuje výhradně po diagonálách, v jejichž průsečíku se právě nachází, vždy pouze jedním směrem a přes libovolný počet neobsazených polí (viz diagram 5).

**6.6. Pohyb krále.** Král se smí pohybovat všemi směry pouze na sousední pole, které není ohroženo žádným soupeřovým kamenem (viz diagram 5). Jedinou výjimkou je rocháda (viz 6.7).

**6.7. Rocháda.** Jedná se o zvláštní druh tahu, při kterém je pohybováno dvěma kameny současně – králem a jednou z věží. Král se nejprve posune o dvě pole směrem k vlastní věži, která se dosud nachází v základním postavení. Poté je věž přenesena přes krále, a postavena za něj na sousední pole ve stejné řadě. Rocháda smí být provedena jen za těchto podmínek:

**6.7.1.** Král ani věž dosud netáhly.

**6.7.2.** Pole, kde král stojí, nebo přes které má přejít, nebo na kterém se má po dokonání rochády zastavit, nesmí být ohroženo žádným ze soupeřových kamenů.

**6.7.3.** Všechna pole mezi králem a věží musí být prázdná.

**6.7.4.** Při provádění rochády přesouváme nejprve krále, pak věž. Jestliže se hráč dotkne nejdříve věže, nemůže už s ní rochovat, ale je nucen provést běžný tah pouze s touto věží (viz diagram 6).

## 7. Brání kamenů

Šachy jsou válečnou hrou, ve které bílé kameny s černými bojují. Když některý kámen dokončí svůj tah na poli obsazeném protivníkovým kamenem, je soupeřův kámen odstraněn ze hry. Takovou eliminaci nazýváme bráním. Toto pravidlo má jednu výjimku, tzv. *brání mimochodem* (en passant):

Postoupí-li pěšec ze základního postavení o dvě pole, a dostane-li se tak do bezprostředního sousedství na stejné řadě se soupeřovým pěšcem, pak může (ale nemusí) být tímto pěšcem **ihned** v nejbližším tahu (později již ne) sebrán tak, jako by byl postoupil pouze o jedno pole (viz diagram 7).

## 8. Proměna kamenů.

Pěšec, který dospěje na poslední řadu, musí být ihned proměněn v libovolnou figuru vlastní barvy (kromě krále). Může být proměněn v dámu, věž, střelce nebo jezdce, bez ohledu na to, jaké kameny má ještě hráč na šachovnici. Od okamžiku proměny má pěšec pohybové možnosti zvolené figury, kterou je nahrazen.

## 9. Šach

**9.1.** Pokud je pole, na kterém stojí král, ohroženo nejméně jedním soupeřovým kamenem, je král v **šachu**. Ohrožením rozumíme situaci, kdy soupeřův kámen může v příštím tahu vstoupit na královo pole. O takovém kameni říkáme, že dává králi šach (viz diagram 8).

**9.2.** Král, který je vystaven šachu, musí této hrozbě uniknout v bezprostředně následujícím tahu. Buď ústupem na jiné, neohrožené pole, bráním šachujícího kamene, nebo konečně předsunutím svého kamene mezi krále a šachující kámen.

**9.3.** Běžným zvykem, nikoliv však povinností je, že šachující hráč upozorní soupeře, „hlásí šach“.

**9.4. Mat.** Pokud nelze k odvrácení šachu použít žádnou z uvedených možností, a král by zůstal v šachu, hra končí jeho porážkou. Obvyklou formulací je, že dostal mat (viz diagram 9).

## 10. Zakočené hry

### 10.1 Výhra.

**10.1.1. Mat.** Kdo dá soupeři mat, vítězí.

**10.1.2. Vzdání partie.** Hráč, jehož situace je bezvýhodná a nechce dál pokračovat v partii, prohlásí, že se vzdává.

**10.1.3. Překročení času.** Hráč, který v určeném časovém limitu neprovedl stanovený počet tahů, prohrává.

### 10.2. Nerozhodná hra.

**10.2.1. Pat.** V případě, že hráč, který je právě na řadě, nemůže regulérně táhnout a jeho král přitom není v šachu, končí partie nerozhodně (viz diagram 10).

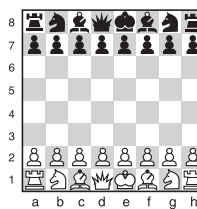
**10.2.2. Remíza.** Hráči, kteří nevidí možnost přivést partii k výhře, se mohou dohodnout na remíze. Remízu nabízí jen hráč, který právě provedl svůj tah.

**10.2.3. Nerozhodný poměr sil.** Výsledek je nerozhodný, pokud na šachovnici zůstaly pouze takové kameny, jejichž síla nepostačuje žádnému z hráčů k výhře.

**10.2.4. Remíza opakováním tahů.** Hra je nerozhodná, pokud o to požádá hráč, jenž je právě na tahu, a v partii se má vyskytnout potřetí totožná pozice, nebo jestliže se už shodná pozice třikrát vyskytla, a na tahu byl vždy stejný hráč.

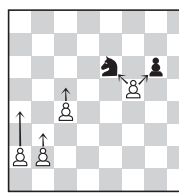
**10.2.5. Pravidlo padesáti tahů.** Partie je nerozhodná, jestliže během posledních nejméně 50 tahů buď nebyl brán žádný kámen, nebo nebylo taženo žádným pěšcem.

Diagram 1



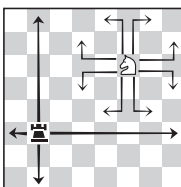
Základní pozice

Diagram 2



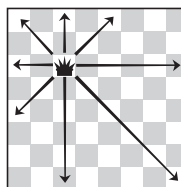
Tahy pěšcem

Diagram 3



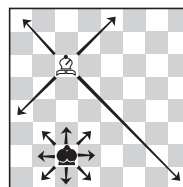
Tahy věží a jezdcem

Diagram 4



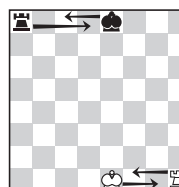
Tahy dámy

Diagram 5



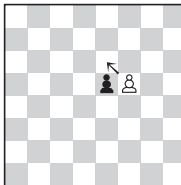
Tahy králem a střelcem

Diagram 6



Rocháda

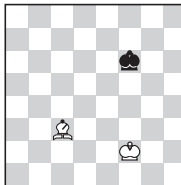
Diagram 7



„en passant“

Černý pěšec právě učinil dvoukrok. Bílý pěšec může brát mimochodem.

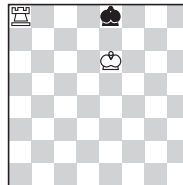
Diagram 8



Šach

Bílý střelec šachuje.

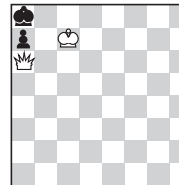
Diagram 9



Mat

Černý na tahu dostal mat.

Diagram 10



Pat

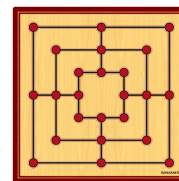
Černý na tahu.

## DÁMA – 12 bílých a 12 černých kamenů, hrací plán šachovnice

Šachovnice je natočena tak, aby v pravém dolním rohu bylo bílé pole. Každý hráč umístí kameny své barvy na černá pole na prvních třech řadách své strany plánu. Hru začíná bílý. Kameny se posunují pouze po černých polích, šikmo do stran o jedno pole. Nelze vstoupit na pole obsazené svým či cizím kamenem. Pokud je kámen před soupeřovým kamenem, za kterým je volné pole, lze soupeřův kámen přeskocněním odstranit z desky. Kámen může pak ve skákání pokračovat, pokud se po přeskocnění ocitne před dalším protihráčovým kamenem, za kterým leží volné pole. Pokud již nelze dále skákat, ve hře pokračuje soupeř. Nelze přeskakovat vlastní kameny. Ve chvíli, kdy kámen dosáhne poslední řady šachovnice, promění se v „dámu“. Dáma se skládá ze dvou kamenů stejné barvy na sobě (přidávané vyřazený kámen) a má tu výhodu, že se může pohybovat i skákat dopředu i dozadu o libovolný počet polí. Po přeskoku zajímaného kamene se může zastavit na kterémkoliv dalším volném poli. Skákání je povinné. Pokud hráč opomene možnost přeskocit, může mu soupeř odstranit kámen (nebo dámu), kterým měl skákat. Vítězí hráč, který elimineje všechny protivníkovy kameny, nebo který zablokuje všechny soupeřovy kameny tak, že mu znemožní další tahy.

## MLÝN – 9 bílých a 9 černých kamenů, hrací plán mlýn

Oba hráči obdrží po devíti kamenech jedné barvy. Hru zahajuje bílý, dále se soupeři pravidelně střídají. Nejprve kladou střídavě po jednom kameni na volné body. Poté, co umístí všechny své kameny, posunují vždy jeden kámen na sousední volný bod. Zbývají-li hráči poslední tři kameny, může místo přesunu umístit kámen na libovolný volný bod. Hráči se snaží seřadit své tři kameny na jediné vertikální nebo horizontální linii – vytvořit „mlýn“. Komu se to podaří, odebere protivníkovi z hrací desky jeden libovolný kámen, kromě těch, které vytvářejí mlýn soupeře. V případě, že všechny soupeřovy kameny tvoří mlýn, odebere kterýkoli kámen. Hráči mohou kdykoli odsunout z mlýnu kámen a v příštím tahu jej tam zase vrátit, za což smí odstranit další soupeřův kámen. Hra končí porážkou hráče, kterému zůstanou jen dva kameny.



Přijemnou zábavu Vám přeje Bonaparte!



# ŠACHY



Pešiak / P

Vež / V

Jazdec / J

Strelce / S

Dáma / D

Kráľ / K



## 1. Počet hráčov: 2

### 2. Hracie potreby

**2.1. Šachovnica.** Doska so štvorcovým hracím plánom rozdeleným na 64 políčok, striedavo svetlých a tmavých (biele a čierne polia). Jednotlivé polia možno presne určiť podľa súradníc, označených písmenom a číslom. V radách (vodorovný smer) sú polia popísané číslami od 1 do 8, v stĺpcoch (zvislý smer) malými písmenami (a–h).

**2.2. Hracie kamene.** Každá strana má 16 kameňov, jedna biele, druhá čierne. Je to osem pešiakov, dvaja jazdci, dvaja strelci, dve veže, jedna dáma a jeden kráľ. Kráľa, dámu, strelca a vežu nazývame tiež figurkami. V šachovej terminológii sa používajú skratky a značky, s ktorými sa stretávame na jednotlivých diagramoch i v šachovej literatúre (viď obr. vpravo hore).

### 3. Základné postavenie

**3.1.** Súperi sedia na tej strane šachovnice, kde majú rozmiestnené svoje kamene. Šachovnica je orientovaná tak, aby v pravom dolnom rohu bolo vždy biele pole.

**3.2.** Biele pešiaky stoja v druhej rade (a2–h2), ostatné biele figurky sú rozmiestnené v prvej rade: Veža na a1, jazdec na b1, strelce na c1, dáma na d1, kráľ na e1, strelce na f1, jazdec na g1, veža na h1.

Čierne pešiaky sú rozostavené v siedmej, ostatné čierne kamene v ôsmej rade: Veža na a8, jazdec na b8, strelce na c8, dáma na d8, kráľ na e8, strelce na f8, jazdec na g8, veža na h8 (viď diagram 1).

### 4. Cieľ hry

Ulohou hráčov je dať súperovmu kráľovi mat.

### 5. Pravidlá hry

**5.1. Ťah.** Ťahom rozumieme premiestnenie vlastného kameňa na iné pole, prázdne alebo obsadené súperovým kameňom. V druhom prípade sa jedná o branie – ťah končí odstránením súperovho kameňa zo šachovnice. Zvláštnym druhom ťahu je rošáda (viď 6.7).

**5.2.** Hráči sa v ťahoch pravidelne striedajú. Hru zahajuje vždy biely hráč. Hráč, ktorý je na rade, má nielen právo, ale aj povinnosť ťahať.

**5.3.** Hráč, ktorý je na ťahu, smie ťahať len kameňom, ktorého sa ako prvého dotkol (pravidlo Chytené-hrané). Platia len dve výnimky: Pokiaľ hráč súpera predom upozorní, že chce opraviť postavenie svojich kameňov, potom toto môže spraviť, bez toho, aby dotknutými kameňmi musel ťahať. Druhým prípadom je situácia, kedy hráč nemôže uskutočniť prístupný ťah tým kameňom, ktorého sa práve dotkol. Potom smie uskutočniť ťah iným kameňom podľa svojho výberu.

**5.4. Dokončenie ťahu.** Pri premiestnení kameňa na neobsadené pole je ťah ukončený v momente, kedy hráč postaví svoj kameň na nové pole a pustí ho z ruky.

**5.4.1.** Pri premiestnení kameňa na pole obsadené súperovým kameňom hráč najskôr odstráni súperov kameň zo šachovnice, postaví na jeho miesto svoj kameň a pustí ho z ruky.

**5.4.2.** Pri rošáde (viď 6.7) je ťah ukončený v okamihu, kedy hráč pustí vežu z ruky na polí, cez ktoré už jeho kráľ prešiel.

### 6. Pohyb jednotlivých kameňov

Kamene sa môžu pri svojom ťahu presúvať len cez neobsadené polia. Výnimku tvoria dva prípady: Ťah jazdcom (viď 6.2) a ťah vežou pri rošáde (viď 6.7).

**6.1. Pohyb pešiakom.** Pešiaky môžu postupovať len vpred.

**6.1.1. Postup zo základného postavenia.** Pri postupe z vychádzajúceho pola sa hráč môže ľubovoľne rozhodnúť, či posunie pešiaka priamo vpred o jedno alebo o dve polia (napr. z pola a2 na pole a3 alebo a4). Potom, čo pešiak opustí východiskovú pozíciu, smie ďalej postupovať už len o jedno pole.

**6.1.2. Branie súperovho kameňa pešiakom.** Pešiak, ktorý berie súperov kameň, nepostupuje priamo vpred, ale o jedno políčko šikmo vpred (napr. z pola f5 na e6 alebo na g6 – viď diagram 2).

**6.2. Pohyb jazdcom.** Jazdec sa pohybuje zvláštnym spôsobom, kedy opisuje vo vzduchu tvar písmena L. Takto smie preskočiť akýkoľvek iný kameň (viď diagram 3).

**6.3. Pohyb vežou.** Veža sa pohybuje len vodorovne alebo zvisle cez ľubovoľný počet neobsadených polí (viď diagram 3).

**6.4. Pohyb dámu.** Dáma, najsilnejšia figurka, smie postupovať všetkými smermi (vodorovne, zvisle, šikmo) cez ľubovoľný počet neobsadených polí (viď diagram 4).

**6.5. Pohyb strelcom.** Strelce sa pohybuje výhradne po uhlopriečkach, v ktorých priesečníku sa práve nachádza, vždy len jedným smerom a cez ľubovoľný počet neobsadených polí (viď diagram 5).

### DÁMA – 12 bielych a 12 čiernych kameňov, hrací plán šachovnice

Každý hráč umiestni kamene svojej farby na čierne polia v prvých troch radách svojej strany plánu. Hru začína biely. Kamene sa posúvajú po čiernych políčkach, šikmo do strán o 1 pole. Nie je možné vstúpiť na pole obsadené svojím alebo cudzím kameňom. Pokiaľ je kameň pred súperovým kameňom, za ktorým je voľné políčko, môže hráč súperov kameň odstrániť z hracej plochy preskočením. Kameň môže potom v skákaní pokračovať, pokiaľ sa po preskočení očné pred súperovým kameňom, za ktorým je voľné pole. Pokiaľ už nie je možné skákať, pokračuje súper. Nie je možné preskakovať svoje kamene. Vo chvíli, kedy sa kameň očné na opačnej strane šachovnice, zmení sa na „dámu“. Dáma sa skladá z dvoch kameňov rovnakej farby na sebe (pridáme vyradený kameň) a je zvyčajne tým, že sa môže zastaviť na ktoromkoľvek ďalšom voľnom poli. Skákanie je povinné. Pokiaľ hráč zabudne preskočiť, môže mu súper odstrániť kameň (alebo dámu), ktorým mal skákať. Víťaz hráč, ktorý odstráni súperove kamene alebo ktorý zablokuje všetky súperove kamene tak, že mu znemožní ďalší ťah.

**6.6. Pohyb kráľom.** Kráľ sa smie pohybovať všetkými smermi len na susedné pole, ktoré nie je ohrozené žiadnym súperovým kameňom (viď diagram 5). Jedinou výnimkou je rošáda (viď 6.7).

**6.7. Rošáda.** Jedná sa o zvláštny druh ťahu, pri ktorom je pohybovaný dvoma kameňmi súčasne – kráľom a jednou vežou. Kráľ sa najskôr posunie o dve polia smerom k vlastnej veži, ktorá sa až doteraz nachádzala v základnom postavení. Potom je veža prenesená cez kráľa a postavená zaňho na susedné pole v rovnakej rade. Rošáda smie byť uskutočnená len za týchto podmienok:

**6.7.1.** Kráľom ani vežou doposiaľ nebolo ťahané.

**6.7.2.** Pole, kde kráľ stojí, alebo cez ktoré má prejsť, alebo na ktorom sa má po dokončenej rošáde zastaviť, nesmie byť ohrozené žiadnym zo súperových kameňov.

**6.7.3.** Všetky polia medzi kráľom a vežou musia byť prázdne.

**6.7.4.** Pri uskutočňovaní rošády presúvame najskôr kráľa, potom vežu. Ak sa hráč dotkne najskôr veže, nemôže už s ňou rošovať, ale je nútený uskutočniť bežný ťah len s touto vežou (viď diagram 6).

### 7. Branie kameňov

Keď niektorý kameň dokončí svoj ťah na poli obsadenom protivníkovým kameňom, je tento kameň odstránený z hry. Takúto elimináciu nazývame branie. Toto pravidlo má jednu výnimku, tzv. branie mimochodom (en passant): Ak postúpi pešiak zo základného postavenia o dve polia a dostane sa tak do bezprostredného susedstva so súperovým pešiakom v rovnakej rade, potom môže (ale nemusí) byť týmto pešiakom ihneď v najbližšom ťahu (neskôr už nie) zobrazený tak, akoby bol býval postúpiť len o jedno pole (viď diagram 7).

### 8. Premena kameňov

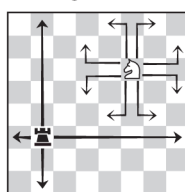
Pešiak, ktorý sa dostane na poslednú radu, musí byť ihneď premenený na ľubovoľnú figurku vlastnej farby (okrem kráľa). Môže byť premenený na dámu, vežu, strelca alebo jazdca, bez ohľadu na to, aké kamene má ešte hráč na šachovnici. Od okamihu premeny má pešiak pohybové možnosti zvolenej figurky, ktorou je nahradený.

### 9. Šach

**9.1.** Ak je pole, na ktorom stojí kráľ, ohrozené najmenej jedným súperovým kameňom, je kráľ v šachu. Ohrozením rozumieme situáciu, kedy súperov kameň môže v budúcom ťahu vstúpiť na kráľovo pole. O takomto kameni hovoríme, že dáva kráľovi šach (viď diagram 8).

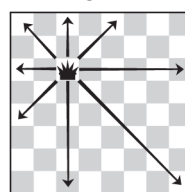
**9.2.** Kráľ, ktorý je vystavený šachu, musí tejto hrozbe uniknúť bezprostredne v nasledujúcom ťahu. Buď ústupom na iné, neohrozené pole, bránim šachujúceho kameňa alebo predsunutím svojho kameňa medzi kráľa a šachujúci kameň.

Diagram 3



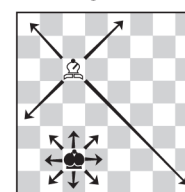
Ťahy vežou a jazdcom

Diagram 4



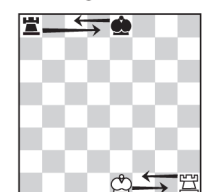
Ťahy dámu

Diagram 5



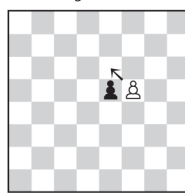
Ťahy kráľom a strelcom

Diagram 6



Rošáda

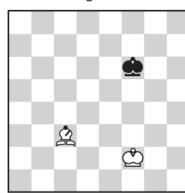
Diagram 7



„en passant“

Čierny pešec teraz urobil dvojkrok. Biely pešec môže brať mimochodom.

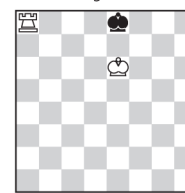
Diagram 8



Šach

Biely strelce šachuje.

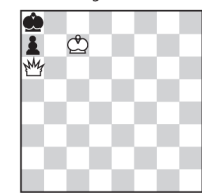
Diagram 9



Mat

Čierny na ťahu dostal mat.

Diagram 10



Pat

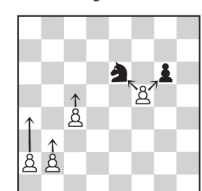
Čierny na ťahu.

Diagram 1



Základné postavenie

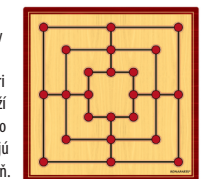
Diagram 2



Ťahy pešiakom

### MLYN – 9 bielych a 9 čiernych kameňov, hrací plán mlyn

Každý hráč má 9 kameňov jednej farby. Hru začína biely, ďalej sa pravidelne striedajú. Najprv kladú hráči striedavo po jednom kameni na voľné body. Potom, čo umiestnia všetky svoje kamene, posúvajú vždy jeden kameň na susedný voľný bod. Ak zostávajú hráčovi posledné tri kamene, môže namiesto presunu umiestniť svoj kameň na ľubovoľný voľný bod. Hráč sa snaží zoradiť svoje tri kamene na jedinej zvislej alebo vodorovnej línii – vytvoriť „mlyn“. Komu sa to podarí, odoberie súperovi z hracej plochy jeden ľubovoľný kameň, okrem tých, ktoré vytvárajú mlyn súpera. V prípade, že všetky súperove kamene tvoria mlyn, odoberie ktorýkoľvek kameň. Hráč môže kedykoľvek odsunúť z mlyna kamene a v ďalšom ťahu ho tam zase vrátiť, za čo môže odstrániť ďalší súperov kameň. Hra končí porážkou hráča, ktorému zostanú len dva kamene.



Prijemnú zábavu Vám praje Bonaparte!