

Mlýn

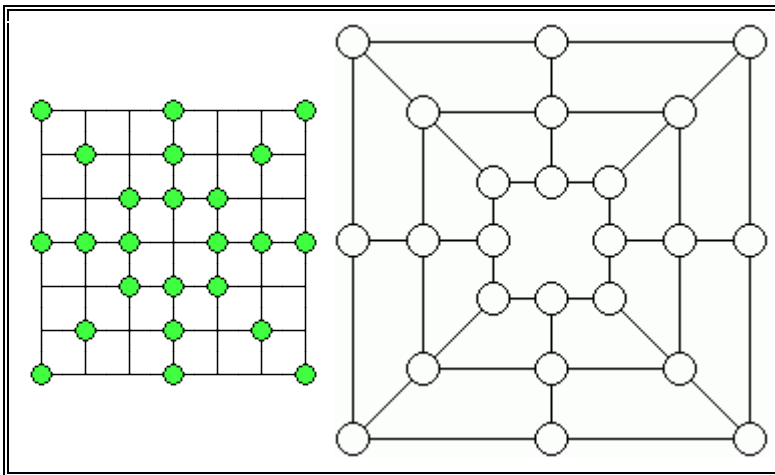
Úvod

Mlýn je velmi stará hra. Hrací deska nalezená v Irsku pochází z doby bronzové. Další dva plány jsou vytesány do velikého schodiště vedoucího na horu Mihitale na ostrově Srí Lanka. Jsou z prvního století. Během ranného středověku byla tato hra již rozšířena po celé Evropě. U nás se objevuje v třináctém století, ale možná ještě dříve.

Tato hra je velmi oblíbená ve Skandinávii a na Britských ostrovech. Říká se jí též Merels a Nine Man's Morris.

Hrací potřeby

- Hrací deska



- 9 kamenů pro každého hráče

Počet hráčů

2

Pravidla

Cíl hry

- Utvořit „mlýn“ a zároveň zabránit soupeři ve vytvoření mlýna vlastního.

Výchozí situace

- Hra začíná s prázdnou hrací deskou.

Hra

- Hráč se v tazích pravidelně střídají. Začíná bílý.
- V první fázi hry hráč na tahu položí svůj kámen na libovolné volné pole.
- Za mlýn jsou považovány tři kameny jedné barvy ležící na jedné ortogonální linii. Hráč, který položil ke svým dvěma kamenům třetí a dokončil tak mlýn, smí odstranit z hrací desky jeden soupeřův kámen. Nesmí to však být kámen ze soupeřova uzavřeného mlýna.
- Když oba hráči dokončí kladení kamenů na desku, začíná druhá fáze hry. Hráč na tahu posune svůj kámen na sousední volné pole. Skákání přes jiné kameny není dovoleno. Když je dokončen mlýn, může se soupeři odebrat libovolný kámen, který není právě součástí jeho mlýna. V případě, že všechny soupeřovi kameny tvoří mlýn, odebere kterýkoli kámen tvořící mlýn. Hráči mohou kdykoli odsunout z mlýna kámen a v příštím tahu jej vrátit na původní místo. Za nové uzavření mlýna získávají právo na odstranění dalšího soupeřova kamene.

Konec hry

- Komu zůstanou ve hře poslední tři kameny, smí po čarách skákat přes soupeřovy kameny, ale vždy jen přes jeden jediný. Ztratí-li přesto další kámen a zbývají mu už jen dva, nemůže již tedy vytvořit mlýn, hra končí jeho porážkou.
- Pokud hráč nemůže provést tah, prohrává.

Poznámka

- Některá pravidla uvádějí, že žádný mlýn nesmí být uzavřen dvakrát za sebou ve stejné sestavě kamenů. Přinejmenším se musí změnit pořadí těchto tří kamenů, nebo jeden z nich nahradit jiným. Zmenší se tak výhoda hráče, který jako první zformuje mlýn. Kámen z právě otevřeného mlýna lze v příštím tahu použít pro uzavření stejného mlýna v případě, že se tento kámen v tomto tahu stane součástí jiného mlýna. Lze tak současně otvírat a zavírat dva mlýny.
- Jiná verze připouští, že když hráči zůstanou poslední tři kameny, lze jimi skákat kamkoli na libovolná volná pole na hrací desce.