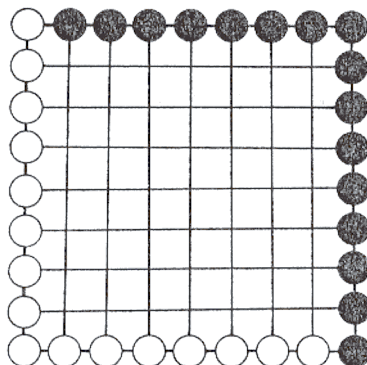


Strategické hry se dostaly i na „střechu světa“ — do Himálaje. Ti-
betané v odlehlých horských údolích svádějí bitvy na čtvercové sí-
ti, která má tolik polí jako šachovnice. Všechna políčka jsou však
bílá a hrací kameny se nekladou dovnitř, nýbrž na body, kde se vo-
dorovně a svislé rovnoběžky stýkají nebo protínají.

Oba soupeři rozestaví na začátku partie svou malou armádu tak,
jak ukazuje obrázek. První má šestnáct bílých, druhý šestnáct čer-
ných kamenů. Hru začíná bílý, dál se oba pravidelně střídají. Kdo
je na tahu, posune jeden ze svých kamenů po čáře na nejbližší vol-
ný bod. Kameny se tedy pohybují jen doleva nebo doprava, vzhůru
či dolů. Posunovat je úhlopříčně přes plochu políčka není dovo-
le-
no.



Oba hráči se snaží svými kameny obklíčit kameny soupeřovy —
především na okraji desky. Kámen, který je tak obklopen jinými
kameny, že se nemůže hnout žádným směrem, odchází do zajetí
a je ihned odstraněn z desky. Obklíčení našeho kamene musí
ovšem dokončit kámen soupeřův, i když při zajímání mohou jiné
naše kameny nedobrovolně pomoci tím, že ohroženému kamenu
blokuje ústupovou cestu. Jestliže však během přesunů sami zata-
síme některému svému kamenu všechny cesty, tento kámen není
pochopitelně zajat soupeřem.

Když jednomu z hráčů zůstane poslední kámen, může užít dru-
hého způsobu boje — zajme přeskokem ten soupeřův kámen, kte-
rý stojí na sousedním bodu a za nímž je další bod prázdný. Skok
nám připomíná zajímání při dámě, ale zde se i při přeskoku musí
kámen pohybovat pouze podél čáry. Kromě toho není přeskok po-
vinný!

Kdo ztratí i poslední kámen, prohrál. Zůstane-li na desce ke kon-
ci partie oběma stranám tak málo kamenů, že boj není prakticky
vůbec možno ukončit, soupeři se dohodnou na remíze.