Hra typu Dáma na desce s násobilkou, bílé figurky proti hnědým.

Základní postavení před začátkem hry, hráči hrají proti sobě, sedí vedle sebe, aby lépe četli čísla na šachovnici.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
10	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	10
9	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90	9
8	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80	8
7	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70	7
6	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60	6
5	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	5
4	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	4
3	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	3
2	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	2
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	

Pro hru využijeme dřevěné destičky z jiné části souboru her (ze hry typu Ovčín), jedna strana je světlá (bílá), druhá hnědá.

Ovečky hrají jako pěšci v šachách. Cílem je dostat jednu ovečku přes celou šachovnici s čísly na poslení řadu na proti.

Tah hráče se skládá ze dvou částí.

a) Hod 4 kostkami, můžeme využít 1,2,3 nebo 4 kostky (čísla navrch) k vytvoření výpočtu čísla. Jestliže je na tomto čísle ovečka soupeře bude sebrána, chráněné jsou ovečky v ovčínu v základní řadě.

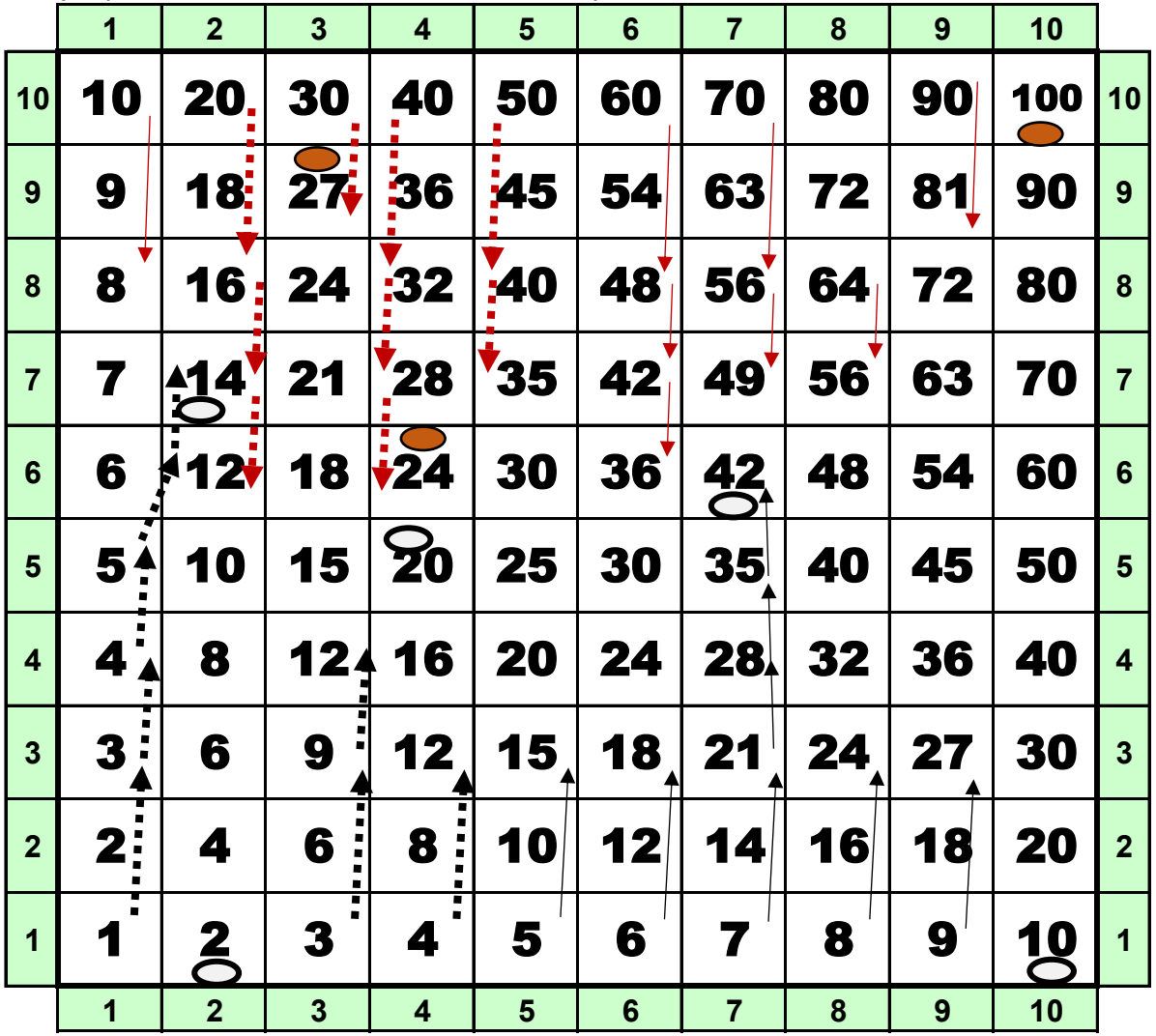
b) Tah ovečkou je jako šachovým pěšcem, první tah může být dvojtah (z řady 1 do řady 3 nebo z řady 10 do řady 8.).

Pěšec bere šikmo jako v šachách.

Hráči se mohou dohodnout, že prvních 10 tahů na každé straně se děje jen pěšci bez házení kostkou, hra se dostane rychle do středu šachovnice. Nebo začnou hrát i s házením kostky a od určitého tahu (např. desátého) se mohou dohodnout, že budou hrát pouze jako šachovými pěšci. Pak hra trvá zhruba 20 tahů na každé straně, tedy asi 20 minut.

Hra typu Dáma na desce s násobilkou, bílé ovečky proti hnědým.

Hráči se mohou dohodnout, že prvních 10 tahů na každé straně se děje jen pěšci bez házení kostkou, hra se dostane rychle do středu šachovnice.



Výchozí postavení je 10 figurek proti 10.
Tah bílé ovečky → Tah hnědé ovečky →
Zápis postupu je **číslo sloupce; číslo řady, číslo řady; číslo sloupce, číslo řady**.
1.tah bílé ovečky **1.B** : 6;1 na 6;3, číslo 18.
1.tah hnědé ovečky **1.H** : 6;10, 6;8, číslo 48
2.B : Od druhého tahu se začínají házet kostky. . Smí použít 1,2,3 nebo 4 kostky. Chráněná je jen základní řada oveček.
Potřebuje číslo 48, kde je hnědá ovečka.
Hozené kostky 6,10,6,5 . Číslo nesestavil. Hraje tah ovečkou 2.B : 7;1,7;3, číslo 28.
2.H:. kostky 10,0,10,7. Potřeboval by číslo 18 nebo 21, kde jsou bílé ovečky. Číslo nesestavil.
2.H**:** hraje posun 7;10, 7;8, číslo 56.
3.B : kostky 4,9,4,10. Potřebuje číslo 48 nebo 56. Číslo nesestavil. 3.B- tah 7;3,7;4, číslo 28.
3.H : kostky 6,4,9,4. Potřebuje 18 nebo 28. Sestavuje ze třech kostek 9*(6-4) = 18. Vyhazuje bílou ovečku. a táhne svou hnědou 3.H: 7;8,7;7, číslo 49. Pokud se hraje rychlá forma hry, tak hnědou ovečkou nahradí vyhozenou na čísle 18 a hra má větší spád.
4.B : kostky 5,4,10,10, potřebuje 48 nebo 49. Číslo nesestavil. Hraje 5;1,5;3, číslo 15.
4.H: kostky 5,4,6,9., potřebuje 1ř nebo 28. Sestavuje ze třech kostek (9-6)5 = 15. Bere ovečku na čísle 15. Hraje tah 4.H : 6;8,6;7, číslo 42. Snaží se jet v 6. sloupci, kde hnědého neohrozí bílí pěšci.
5.B: hází 5,6,7,4. Potřebuje 42 nebo 49. Sestaví (6+5-4)*7 = 49. Bere hnědou ovečku na v 7. sloupci číslo 49. Tah 5.B : 8;1,8;3, číslo 24.
5.H : 4,8,0,2. Potřebuje 28 nebo 24. Číslo nesestavil.

6.B :kostky 2,6,10,7. Potřebuje č. 36 v 6. sloupci Sestaví (10-7)*(2*6)= 36.. Bere hnědou ovečku na č. 36 v 6.sloupci.
Tah 6.B : 7;4,7;5, číslo 35.
6.H : kostky 4,3,9,0. Potřebuje číslo 35 nebo 24. Sestavil ze 3 kostek 4*(9-3) = 24. Bere bílou ovečku na čísle 24 v 8. sloupci.
Tah 1;10,1;8, číslo 8. Proti sobě nemá postouplou bílou ovečku, ale první sloupec má malá čísla a soupeř je snadno sestaví a číslo vyřadí. Je to v podstatě taktická chyba.
7.B: kostky 4,6,2,6. Potřebuje číslo 8. Sestavuje ze dvou kostek 2+6 = 8 a vyřadí hnědou ovečku na č.8 ve sloupci 1.
Tah 7.B : 9;1,9;3, číslo 27.
7.H: kostky 1,6,9,10. potřebuje 35, 24, 27. Sestavil 9*(10-6-1) = 27. Vyřadil bílou na č. 27 v 9 sloupci.
Tah 7.H : 8;8, 8;7, číslo 56.
8.B :kostky 8,4,2,9. Potřebuje 56. Sestavil ze třech kostek (9-2)*8 = 56. Vyřadil hnědou ovečku na č. 56 v 8 sloupci.
Tah 8.B: 7;5,7;6, číslo 42.
8.H: kostky 10,9,3,8 . Potřebuje hlavně číslo 42, které nebude při postupu ohrožováno hnědými pěšci. Číslo nesestavil. Vysoká čísla se sestavují hůř, většinou jen násobilkou. Tah 8.H: 9;10,9;8, číslo 72.
9.B:kostky 9,8,10,10. Čísla jen chycená do dlaně a znovu hozená přímo dolů se víc opakují. Mělo by se házet trochu dopředu. Potřebuje číslo 72. Tah 9.B: Sestaví ze dvou kostek 9*8 = 72. Bere hnědou ovečku na č. 72, sloupec 9.
9.H: kostky 8,6,3,3..Potřebujeme 42 nebo 24.. Využije dvě kostky, sestavil 8*3 = 24. Bere bílou ovečku nač 24 sloupec 8
Hráči se mohou kdykoli dohodnout, že přestanou házet kostkami, že už jim z toho třeští hlava. Dále se hraje jako s pěšci v šachách. Další tahy jsou vyznačeny tučněji a čárkovaně.
10.B: Jasným vítězem je bílý. Jeho ovečka v 7. sloupci nemůže být zastavena. Necháme pro ukázku tuto ovečku na č. 42 v klidu a budeme hrát jako pěšci. Situace je skoro vyrovnaná, ale i tak podle odhadu je bílý na tahu ve výhodě. Lze to chápat jako další chybu hnědého- neměl souhlasit, že házení kostkou se zastaví na tomto tahu, když bílého v 7. sloupci nemá čím zastavit.
Tah 10.B : 1;1,1;3, číslo 3. **Tah 10.H** : 2;10,2;8, číslo 16. **Tah 11.B** : 1;3,1;4, číslo 4. **Tah 11.H** : 2;8,2;7, číslo 14.
Tah 12.B : 1;4,1;5, číslo 5. **Tah 12.H :** 2;7,2;6, číslo 12. Chyba, bude sebrán**. Tah 13.B :** 1;5,2;6, bere šikmo hnědou ovečku na čísle 12 ve sloupci 2**. Tah 13.H :** 4;10,4;8, číslo 32. Hnědý chápe, že v 2. sloupci se nesmí nechat sebrat bílým pěšcem.
Tah 13.B : 2;6,2;7, číslo 14**. Tah 13.H** :nemůže o dvě pole vyjet dopředu, bílý by ho sebral. Tah 13.H : 3;10,3;9, číslo 27.
Tah 14.B : Bílý chápe, že udělal chybu, vložil mnoho tahů do pěšce v 2. sloupci a nemůže dál, hnědý ve 3. sloupci ho blokuje. Kromě toho bílý se svou ovečkou ve sloupci 2 patrně nikam nedojede, vpředu v 7. řadě blokuje jeho postup

jeho vlastní pěšec.

Tah 14.B **:** 3;1,3;3, číslo 9**.** Bílý pojede ve sloupci 3 s myšlenkou svého pěšce ve sloupci 2.

Tah 14.H : hnědý jede ve sloupci 4 proti postupu bílého ve 3.sloupci. Tah 14.H :4;8,4;7, číslo 28.

Tah 15.B: 3;3,3;4, číslo 12. **Tah 15.H**: 4;7,4;6, číslo 24. **Tah 16.B**: 4;1,4;3, číslo 12. **Tah 16.H**: 5;8,5;7, číslo 35.

Hra směřuje k hromadné výměně ve střední části šachovnice. Hlavní varianta vede k zablokování sloupce 4, bílý bude na č. 20 hnědý na č. 24. Pak pojedou proti sobě pěšci v sloupci 10. Po zablokování sloupce 10 má bílý zásadní výhodu v možnosti vyčkávání tahem zadního pěšce ve sloupci 2. Tím donutí hnědého vyjet pěšcem ve sloupci 3 **, bílý** ho sebere a **vyhraje**.