

Šachovnice s čísly násobilky- hra typu Ovčín

	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	

Hra Ovčín s prvky obdobnými hře šachy. Základní postavení.

Oveček může být víc, třeba celá druhá řada pro slabšího hráče.



hrací figurky ovečky (10 ks až 20 ks)



hrací figurka 1 pes



hrací figurka 1 vlk



Hrací figurky mohou být stejného tvaru (zakulacený obdélník),

lišit se mohou jen barvou nebo popisem (V, P, B), nejlépe klipart

Dole je hra jednoho vlka proti 10 ovečkám. Pes byl nasazen ke konci, pohyb psa ubírá tahy ovečkám a stejně pes ovečku chrání jen do čtverců ve tvaru kříže, nechání při dotyku přes rohy čtverce. **Vlk je znázorněn černými šipkami**, křížoval šachovnici a skončil jako vyčerpaný (světlý) vlk na čísle 28. Hrál se jen s jedním vlkem.

Zvítězily ovečky dosažením desáté řady (na čísle 10).

Sebrání ovečky není znázorněno, její čárková šipka končí obvykle pro přímém postupu vpřed.

	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	

Vlčí skok - hráč s vlkem hodí kostky a pokusí se sestavit výpočet číslo, na kterém je ovečka, kterou tímto vyřadí. Chráněny jsou v ovčinech (první řada a poslední řada). Ovečky mezi těmito řadami nejsou chráněny proti skoku nikdy. Jestliže hráč není schopen (rychle) sestavit výpočet vedoucí k vyřazení ovečky, bude táhnout jako šachový král (vlčí krok).

Vlčí krok - hráč táhne jako šachový král, může všemi směry o jedno políčko. Vyřadí ovečku v tomto rozsahu.

Ovečky - tah o jeden dopředu. První tah může být o dva dopředu, jako v šachách, ovečky se mohou navzájem chránit šikmo, jako ve hře šachy. Vlka nikdy nesmí sebrat.

Jestliže hráč s vlkem nesestaví výpočet číslo pro braní ovečky, může v příštím tahu hráč s ovečkami nasadit psa na místo, které určí výpočet z kostek hozených pro vlka.

Ovčí skok- když hráč s vlky výpočet nesestavil, může hráč s ovečkami hrát s kostkami, které nechal ležet na stole. Hráč s ovečkami je často ten slabší, může si vybrat jedno, dvě, tři nebo čtyři čísla. Čísla využije k jakémukoliv výpočtu. Nejjednodušší je vypočtené číslo přičíst k číslu pole ovečky, tím získá pozici na jakémkoli čísle oveček, musí se ale dotýkat stranou nebo vrcholem (rohem) čtverce jiné ovečky. Ovečky se mají držet v houfu.

Ovčácký pes se pohybuje jako šachový král, ale chrání jen ovečky ze stran a vpředu a vzadu (jako do kříže, nikoli přes roh, viz obrázek).

Velký ovčácký pes je silnější než vlk, ale pomalejší, vyhýbají se vzájemnému kontaktu, jako figurky králů v šachu.

Jestliže nastane situace, kdy je jen jedna ovečka, pes a vlk v zablokované pozici, budou hrát střídavě házením kostek s výpočtem tak dlouho, dokud jeden druhého nevyřadí vlčím nebo psím skokem. Nebo se posunem figurek pozice uvolní. Na obrázku nahoře: Ovečky jsou na tahu, dosáhnou psem chráněné pozice v 9. řadě a v dalším tahu ovečky vítězí. Pozice, kdy vlk sestaví číslo ovečky, která je nechráněná, ale v dotyku přes roh čtverce se psem, tak vlk ovečku sebere, ale zaujme místo vedle mimo dosah psa.

1. tah ovečky 1.O : sloupec 5, postup 5-->15

1. tah vlk 1.V : hází kostky, má čísla 10,9,2,1, nedokáže sestavit vlčí skok na číslo 15, ostatní čísla jsou chráněna v ovčíně (první řada). Vlk musí jet vlčí tah jako králem, jel z č.60 na č. 45.

2.tah ovečky 2.O : z nevyužitých čísel vlka 10,9,2,1 sestaví $10+(9-2-1)=16$. Ovečka ze 4. sloupce smí jet ovčí skok na č. 16, kde je v dotyku s jinou ovečkou (na č. 15).

2. tah vlk 2.V : hodil čísla 8,8,5,1 , snaží se sestavit číslo 15 nebo 16. Nedokázal to. Jede vlčí tah z č. 45 na č. 32.

3.tah ovečky 3.O : pokusí se sestavit z nevyužitých čísel vlka 8,8,5,1, nejvýše může do 5. řady v kontaktu s č. 16 . Nebo do č. řady v kontaktu s č. 15. Nepodařilo se mu to. Jede ovčí tah ve 3. řadě č.3 na č. 9.

4.tah vlka 4.V : má čísla 9,8,1,3. Sestavil $(9+1)+(8-5)=15$. Vlk vlčím skokem bere ovečku na č. 15 a staví se její místo.

4.tah ovečky 4.O : Ovečky mohou jet jen ovčí krok, vlk sestavil číslo. Ovečka ve 2 sloupci č. 2 popojede do druhého sloupce na č 4. Ovečky vytvořily blok proti vlčímu kroku : chrání se navzájem a ovečka na čísle 1 je v první hráněné řadě.

5.tah vlka 5.V : potebuje rozbít blok v 1.-4 sloupci, hodil čísla 9,2,6,5.

Sestavil $(9-6)*(8-5)=9$. Bere vlčím skokem ovečku ve 3.sloupci na č.9. a staví se na její místo.

5.tah ovečky 5.O: vlk sestavil číslo, ovečka může jen ovčí krok : Pokusí se uniknout ve 4. sloupci z č. 16 na č. 20. Vl ji nemůže dostihnout, musí ji sebrat vlčím skokem.

6. tah vlka. 6.V : hodil 7,7,1,3. Sestaví $7-7+1+3=4$. Bere proti vlčímu kroku chráněnou ovečku ve 2. sloupci ve 2.řadě na č. 4 a staví se na její místo.

6.tah ovečky . Ovečky zahajují útok v 10.sloupci. Pokud bude vlk mít je vlčí kroky, bude mít velké potíže. 6.O : V 10. sloupci z č. 10 na č. 30.

7.tah vlka . Potřebuje č. 20 nebo 30.

Vidíme, že pravděpodobnost, že vlk sestaví potřebné číslo je poměrně malá. **Hru můžeme** od počátku **upravit ve prospěch vlků** tím, že jsou nasazeni dva vlci, hráč smí v jednom tahu hrát ale jen s jedním. Nebo doplňující pravidlo : **Jakmile v ovčíně zůstane 5 oveček**, vlka chytne lovecká vášeň a je úspěšnější. To mu umožníme tím, že **smí jednu z hozených kostek překlopit**. Musí však hlásit, jaké číslo bude navrchu. Jestliže udělá chybu, ztratí tah.

7.V : hodil 10,5,5,9. Překlopí kostku s č.9 získá 10 a sestaví $10+10+5-5=20$. Bere ovečku v 5.řadě ve 4.sloupci na č. 20. Staví se na její místo.

7.tah ovečky 7.O : V 9. sloupci jeden z č. 9 na č. 27.

8.tah vlka. Potřebuje č. 27 nebo č. 30. Hodil 2,5,9,0. Sestaví $(5-3)*(4+0)=27$. Sebere ovečku na sloupci 9, řada 3 na č. 27, postaví se ja její místo. Ovečka v 10. sloupci na č. 30 bude ztracena.

8.tah ovečky. S ovečkou v 10. sloupci nemá cenu jet. Zahájí útok ve středu šachovnice.

Nejvýhodnější je postup ve sloupci 7. Tah 8.O: 7.sloupec, řada 1, číslo 7 na č. 21.

9.tah vlka. 9.V : vlk bere ovečku v 3.řadě , sloupci 10 na č. 30 a staví se na její místo.

9.tah ovečky. Vlk neházel, ovečka nemá čísla, která by mohla využít k výpočtu, musí jet ovčí krok.

Pokusí se zablokovat kroky vlka v 8. sloupci a pak útočit ve sloupci 6. Tah 9.O:

V 8. sloupci jede ze 3. řady do 4. řady na č. 32.

10.tah vlka. Hodil 6,8,2,4. Potřebuje nejlíp č. 32. Sestaví $(6-4+2)*8=32$. Bere ovečku ve 4.řadě ve sloupci 8 na č. 32 a staví se na její místo.

10 tah ovečky. Ovečka v 7. sloupci bude ztracena , pokusí se uniknout ve sloupci 6. Sloupec 1 dává ovečce malou šanci, vlku se snadno podaří sestavit malá čísla, využije více sčítání a odčítání. Tah

10.O : V řadě 1 sloupci 6 jede z č. 6 na č. 18.

11.tah vlka. Hodil čísla 6,1,4,0. Usilkuje o čísla 18 nebo 21. Sestaví $6*(4-1+0)=18$. Bere ovečku ve 3.řadě, sloupec 6 na č. 18 a staví se na její místo. Ovečka v 7. sloupci bude ztracena.

11.tah ovečky. poslední šance je sloupec jedna. Ovečka v 1. řadě ve sloupci 1 na č. 1 vyjíždí na č. 3

12.tah vlka. Bere ovečku, řada 3. sloupec 7. číslo 21. staví se na její místo.

12.tah ovečky. Řada 3 sloupec 1, tah z č.3 na č.4.

13. tah vlka. Hodil 5,3,10,10. Potřebuje č. 4, které nesestavil. Jede vlkem z 3.řady sloupec 7 z č. 21 na č. 24.

13. tah ovečky. Vlk výpočet nesestavil, ovečka má čísla 5,3,10,10 a sestavuje

$(10:5)*(10-3) = 14$. **Nasazuje místo tahu ovečky psa.** Pes může být nasazen kdykoliv místo tahu ovečky, ale v tomto schématu by udělal graficky zmatek. Pes je nasazen do 7.řady sloupec 2 na č. 14. Pes se pohybuje jako šachový král, chrání ovečku přes sebou, za sebouvedle vlevo a vede sebe vpravo. Tedy nechrání šikmo. Smysl nasazení psa v této situaci je, že svým postavením zabraňuje přiblížit se vlku při vlčím kroku (jako šachový král nesmí být se psem v přímém kontaktu).

14.tah vlka. Hodil 6,1,0,4. Trochu fandíme ovečce. Číslo 4 sestavit mohl např.

$4 + (6-1) * 0 = 4$. Vlk popojede z 4. řady sloupec 6. číslo 24 do řady 5 sloupec 5 na číslo 25.

14. tah ovečky. Ovečka toto svoje číslo 4 sestavila, třeba $4 + 0*(6++) = 4$. Vlk je potestán tím, že může ovečka obsadit číslo chráněné psem, to je číslo 7 v prvním sloupci. Ovečka mohla také z vlkových čísel sestavit $(6+1) + 0*4 = 7$. Ovečka stojí chráněná vedle psa na č. 7. Ovečku chráněnou psem nesmí vlk vzít nikdy.

15.tah vlka. Hodil 8,2,7,2. Nejlepší by bylo pro něj zablokovat č. 8 v prvním sloupci. Např.

výpočet $8 + (2-2)*7 = 8$. Na pole 8 ale nesmí pro kontakt se psem. Ovečku vzít nemůže, je chráněna psem, nesplnil tedy úkol sebrat na čísle ovečku. Ovečky mají možnost využít jeho čísel 8,2,7,2. Tah 15. V : Z řady 5, sloupec 5 z čísla 25 popojede na řadu 6, sloupec 4, číslo 24.

Ovečku už jednotlivými tah nedostihne.

16.tah ovečky. Ovečky smí využít čísel vlka 8,2,7,2, která nezvládl. Musí být ale při skoku v kontaktu se psem, alespoň rohem čtverce. Má tedy možnosti pokusit se setavit v 8. řadě číslo 8 nebo 24. Výhodnější je pro ovečku č. 8, na které stejně může dosáhnout pouhým popojetím dopředu. Tah 16.O : řada 6 sloupec 1 č. 7 na č.8.

17.tah vlka. 17. V : Hodil 0,1,8,2, setavil $8 + 0*(1+2) = 8$. Ovečku vyřadil a vlk vyhrál.

Fandili jsme ovečce. Vlk hodil 10,6,3,7. Ani po obrácení čísla 7 na číslo 8, tedy z čísel

10,6,3,8 nesestavil č. 8. 17.V : Vlk nemůže k psovi, musí jet ve sloupci 4. na řadu 7, číslo 28.

17. tah ovečky. 17.O : Postupuje ve sloupci 1 na číslo 9. Přímé dosazení čísla 10 v prvním sloupci nelze, protože by ztratil kontakt se stádem, které zde představuje pes.

18 tah vlka. Poslední možnost sebrat ovečku. Vlk hodil 3,1,10,6. Číslo 9 nesestavil. Popojede ve sloupci 4. na č. 28, kde není nic platný.

Tah 18. ovečky. Tah 18.O: V prvním sloupci popojede z čísla 9 na číslo 10. **Vítězí ovečky.**

