

CHEESS

Pravidla hry

Hra Cheess jak již název napovídá je odvozená z šachů. Hraje se s normálními šachovými figurkami na normální šachovnici, avšak poněkud jiný je cíl a chování hry.

Start hry

Na začátku hry je šachovnice prázdná, každý z hráčů má své figurky v zákopu (prostoru za šachovnicí).

Tah

Hru začíná hráč s bílými figurkami. Tahy hráčů se pravidelně střídají. Každý hráč může ve svém tahu provést libovolnou kombinaci následujících pohybů:

1. **Nasazení figurky** do hry (tj. přesun figurky ze zákopu na šachovnici). Každá figurka může začít hru pouze na svém místě. To nesmí být v momentě nasazení obsazeno jinou figurkou téže barvy. Může být obsazeno figurkou protihráče - ta je v tomto případě vytlačena ze hry (co tento pojem znamená viz níže).
2. **Pohyb figurky** na šachovnici. Každá z figurek se pohybuje stejně jako v šachách. Rozlišuje se ovšem:
 - a) normální pohyb, tj. pohyb na neobsazené pole.
 - b) útok, tj. pohyb na pole obsazené soupeřem.

Počet provedených pohybů v jednom tahu závisí na jejich bodové náročnosti a na celkovém počtu bodů určených pro jeden tah. Platí, že součet náročností jednotlivých pohybů nesmí překročit určený počet bodů. Bodová náročnost jednotlivých tahů i počet bodů pro jeden tah se určují na začátku hry.

V případě, že hráč nemůže táhnout (všechny jeho figurky jsou blokovány), musí ukončit svůj tah a pokračuje soupeř.

Braní = vykopávání ze hry

Figurka, která je ze svého pole vytlačena figurkou soupeře hru nekončí, pouze se vrací na své místo v zákopu a může být opět nasazena do hry.

Cíl

Cílem hry je dostat všechny své figurky do cíle:-) A to samozřejmě dříve než soupeř. Do cíle se figurka dostane tak, že ukončí pohyb na "svém" poli, ale na straně soupeře. Na rozdíl od nasazování se zde nejedná o jedno pole, ale o množinu polí (tj. bílý pěšec končí hru dosahnutím libovolného pole z předposlední řady). Figurka, která skončí svůj pohyb na cílovém poli, **musí jít do cíle**.

Konec hry

Hra končí v okamžiku, když po tahu černého hráče má alespoň jeden z hráčů všechny figurky v cíli a tento hráč je vítězem. Pokud se toto podaří oběma hráčům současně (tj. nejdříve se to povede bílému a v následujícím tahu i černému), je výsledkem hry remíza.

Hra také může skončit patem, pokud žádný z hráčů nemůže táhnout. Program ovšem tuto situaci automaticky nezjišťuje.

Ovládání programu

Program umožňuje hru dvou hráčů na jednom počítači.

Hlavní menu

Hlavní menu programu je jednoduché a umožňuje začít novou hru, nahrát uloženou hru, uložit hru a ukončit program. Při startu nové hry je třeba nastavit jména hráčů a parametry hry, kterými jsou:

- počet bodů pro jeden tah
- počet bodů nutný pro útok
- počet bodů nutný pro normální pohyb figurky
- počet bodů nutný pro nasazení figurky

Význam jednotlivých parametrů je popsán v sekci o pravidlech hry.

Ovládání hry

Hra se ovládá myší.

Novou hru začíná hráč s bílými figurkami, uložená hra začíná přesně v tom momentě, ve kterém byla uložena.

Hráč na tahu a informace o zbývajících bodech a jednotlivých pohybech jsou vždy zobrazeny v centrálním panelu nad šachovnicí.

K pohybu figurek je třeba označit pole, na kterém figurka stojí a poté označit pole, na které ji chceme přemístit. Program automaticky zjišťuje, které figurky a kam lze přemístit a tuto informaci interaktivně zobrazuje při najetí myši na pole - změna barvy pole signalizuje:

1. oranžová - na poli stojí figurka, kterou lze zvolit (označit)
2. zelená - zvolenou figurku lze přemístit na dané pole
3. červená - zvolenou figurku nelze přemístit na dané pole

Po provedení pohybu se figurka automaticky **odznačí**.

Pokud zbývajících bodů nestačí na žádný z možných pohybů, dojde k automatické změně hráče na tahu. K vynucené změně hráče na tahu je možné použít tlačítko umístěné na centrálním panelu.

Famfára pro vítěze na konci hry nezazní, je pouze zobrazeno informační dialogové okénko :-)