

Leiden

Autor: Pionek

Leiden jest uproszczonym wariantem popularnej w Holandii gry nossen, uchodzącej za jedną z najbardziej intelektualnych gier w domino. Stanowi ona połączenie trzech gier tradycyjnych - matadora, sewastopola oraz tzw. gry francuskiej (nie opisywanej w niniejszym zbiorze, ale bardzo podobnej do domina tradycyjnego, różniącej się tylko sposobem ciągnięcia kamieni z talonu). Gra leiden, podobnie jak bergen i sewastopol, pochodzi od nazwy miasta: gra ta powstała bowiem i zdobyła sobie sporą popularność wśród studentów znanego uniwersytetu w Lejdzie (Holandia). Leiden jest w zasadzie grą dwuosobową. Wprawdzie może w niej uczestniczyć więcej osób (3 lub 4), jednak wówczas wartość intelektualna rozgrywki jest mniejsza.

Dwaj partnerzy ciągną na wstępie po 6 kamieni. Pozostałe 16 kamieni tworzy talon. Pierwszą partię rozpoczyna posiadacz najmniejszego dubletu, innego niż 0-0, natomiast każdą następną partię ten, kto przegrał poprzednią. Pierwszym wyłożonym kamieniem powinien być dowolny dublet. Rozpoczynający grę, przed wyłożeniem pierwszego kamienia, może ciągnąć z talonu tyle kamieni, ile zechce. Podobnie w trakcie rozgrywki gracz ma prawo w momencie, gdy przypada na niego ruch, ciągnąć z talonu dowolną liczbę kamieni; jeśli natomiast nie posiada odpowiedniego kamienia do zagrania, ma obowiązek ciągnąć z talonu dotąd, aż znajdzie odpowiedni kamień, lub w talonie pozostaną dwa kamienie. Ostatnich dwu kamieni nie wolno ciągnąć z talonu, powinny one pozostać zakryte do końca rozgrywki. W grze występuje więc tzw. zamknięcie talonu, identyczne jak w dominie piątkowym (patrz: muggins).

Powłożeniu pierwszego dubletu dalszy sposób umieszczania kamieni jest taki sam, jak w sewastopolu (tworzenie dwu skrzyżowanych łańcuchów), ale zasada, zgodnie z którą kamienie są dokładane, jest identyczna jak w matadorze ("zasada siódemki"). Użycie "matadorów" w leiden i w grze matador jest również prawie jednakowe. Różnice polegają na tym, że w leiden "matador" dostawiany jest zawsze wzdłuż łańcucha (w matadorze w poprzek), a dołożenie kamienia do matadora powinno być zgodne z "zasadą siódemki" (w matadorze można dostawić do "matadora" dowolny kamień).

Partia kończy się w identyczny sposób jak domino tradycyjne. Kto zakończy grę przez pozbycie się kamieni, wygrywa, uzyskując tyle punktów, ile wynosi suma oczek na kamieniach pozostałych przeciwnikowi. W przypadku zakończenia gry przez zamknięcie zwycięża ten, kto ma mniej oczek na pozostałych mu kamieniach, zdobywając tyle punktów, ile oczek znajduje się w sumie na kamieniach pozostałych obu graczom. Drugi gracz nie uzyskuje punktów. Zazwyczaj rozgrywa się kilka partii, aż któryś z graczy osiągnie lub przekroczy 100 punktów.

Leiden, jak większość gier w domino, nie jest grą czysto strategiczną i los także odgrywa w niej pewną rolę. Mimo to jej strategia i taktyka są dość złożone. Warto zwrócić uwagę na niektóre elementy gry związane z jej strategią.

Znaczenie i wartość poszczególnych kamieni są różne. Niewątpliwie najsilniejszymi kamieniami atakującymi są te, które zawierają mydła, można ich użyć do zamknięcia łańcucha, jeśli żaden z graczy nie posiada "matadora", ze względu na to zwane są blokami. Silnymi kamieniami atakującymi są także te, które na jednej połówce posiadają taką samą liczbę, jaka znajduje się na połówkach dubletu początkującego grę. Wyłożone w trakcie dalszej gry tak, aby połówka ze wskazaną liczbą znalazła się na końcu łańcucha, mogą zamknąć grę, cztery bowiem kamienie, które można by do nich dostawić, leżą już przy dublecie początkowym, a prawdopodobieństwo posiadania przez przeciwnika jednego z trzech pozostałych kamieni jest mniejsze niż prawdopodobieństwo posiadania jakiegokolwiek innego kamienia. Ze względu na to kamienie te zwane są półblokami. Najsilniejszymi kamieniami obronnymi są oczywiście "matadory", umożliwiające otwarcie zamkniętego łańcucha. Wartość obronna lub atakująca pozostałych kamieni jest zmienna i w zasadzie zależy od sytuacji w trakcie gry. Ogólnie rzecz biorąc, należy starać się pozbywać kamieni z dużą liczbą oczek i utrudniać pozbywanie się ich przeciwnikowi.

Ten, który rozpoczyna, jest zazwyczaj graczem atakującym, podczas początkowego fragmentu lub nawet całej partii, a przynajmniej decydującym o charakterze gry. W związku z czym rozpoczynający powinien przed wyłożeniem początkowego dubletu posiadać określony plan gry przynajmniej na kilka ruchów naprzód. Jeśli sześć wyciągniętych na początku kamieni nie umożliwia mu ustalenia planowej gry, wskazane jest, aby przed jej rozpoczęciem ciągnął z talonu kamienie dotąd, aż posiadane kamienie umożliwią wstępne ustalenie strategii. W trakcie dodatkowego ciągnięcia na początku partii gracz może nie tylko wyciągnąć "mocne" kamienie, ale może również wyciągnąć inny dublet, bardziej odpowiedni do rozpoczęcia gry.

Wygranie partii z niewielką przewagą (ok. 10 punktów) nie jest zbyt opłacalne (o ile oczywiście wygrana ta nie kończy gry, pozwalając osiągnąć zwycięzcy w sumie 100 punktów) ze względu na to, że umożliwia przegrywającemu rozpoczęcie następnej partii. Uzyskanie tego przywileju kosztem niewielkiej przegranej jest opłacalne. Stąd wynika strategiczny aspekt obrony, której celem jest nie tyle uniknięcie przegranej, co uniknięcie przegranej z wysokim rezultatem punktowym. Podobnie celem ataku jest nie tyle sama wygrana, co maksymalna wygrana w danej partii.

Celem atakującego jest jak najszybsze pozbycie się kamieni lub zablokowanie gry, zwłaszcza jeśli przeciwnik posiada dużo kamieni. Do prowadzenia typowej gry atakującej wymagane jest posiadanie przynajmniej dwu matadorów i pięciu bloków (licząc dwa półbloki jako jeden blok). Gra atakująca możliwa jest także z mniejszym "arsenałem", ale wówczas wymaga szczególnej uwagi.

Posiadając kamienie z dużymi liczbami oczek należy prowadzić grę defensywną, starając się tych kamieni pozbywać. Zarówno w ataku jak i w obronie ważne jest dysponowanie kamieniami z wieloma różnymi liczbami oczek na półwkach, co chroni przed koniecznością późniejszego ciągnięcia kamieni z talonu.
Marek Penszko - Domino: gry, łamigłówki, pasjanse

KAW, 1981

Za zgodą autora