

Backgammon (vrhcáby)

CS Návod ke hře



POZOR. Nevhodné pro děti mladší 36 měsíců. Obsahuje malé díly. Nebezpečí udušení.

Rozsah dodávky

- 1 x látkový pytel s deskou na backgammon
- 2 x černé kostky
- 2 x bílé kostky
- 1 x zdvojnásobovací kostka
- 30 x hrací kameny černé/bílé

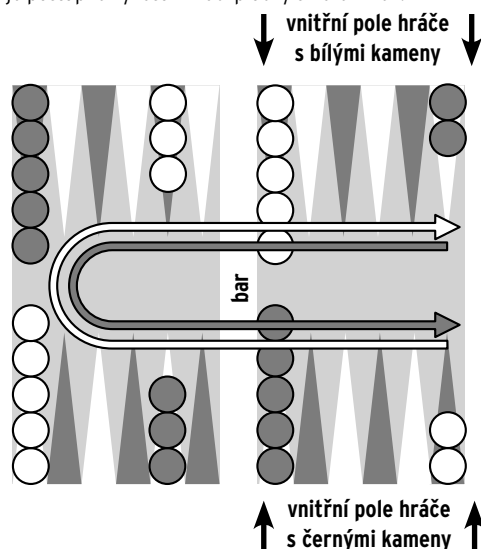
Příprava ke hře

Každý hráč obdrží 15 hracích kamenů jedné barvy, které rozestaví tak, jak je zobrazeno na obrázku. Hrací plocha se skládá z 24 políček.

Bílý hraje své kameny směrem znázorněným bílou šipkou do svého vnitřního pole. Černý posouvá své kameny v opačném směru podél černé šipky. Hracím kamenem může hráč posunovat vždy pouze v jednom směru pohybu, nikdy však v opačném směru.

Cíl

Cílem každého hráče je přesunout své hrací kameny do svého vlastního vnitřního pole tak rychle jak je to jen možné a potom, až se tam všechny shromáždí, je postupně vyvést z hrací plochy směrem ven.



Průběh hry

Pohyb jednotlivých hracích kamenů se určuje hodem kostkami.

Každý hráč hází dvěma kostkami. Důležité je, že se hodnota na každé hosené kostce musí táhnout vždy odděleně a zvlášť. To znamená, že pokud je na jedné kostce 5 a na druhé kostce 4, tak musí hráč posunout jeden ze svých hracích kamenů o 4 políčka směrem dopředu a potom libovolný hrací kámen posunout o 5 políček směrem dopředu. Tento pohyb pak může učinit také prvním hracím kamenem. Přitom je jedno, jestli hráč táhne nejdřív vyšší nebo nižší číslo. Hráči však hrací kameny o hosenou hodnotu na kostce přemístit musí, i když je to pro ně nevýhodné.

Příklad:

Černý hodí 4 a 5. Na políčkách ve tvaru trojúhelníku (klínech) vzdálených 4 a 5 kroků však již stojí několik protihráčových kamenů. Černý ale nyní nesmí s hodnotou (4+5 =) 9 přes ně přeskocit, ale musí táhnout jinými kameny nebo nechat hod propadnout.

Hození dvou stejných čísel „double“

Pokud hráč hodí dvě kostky se stejnou hodnotou „double“, může táhnout dvojnásobně. Hosená hodnota na kostce se tedy táhne čtyřikrát.

Vytvoření bodu (pointu)

Pokud se na jednom políčku ve tvaru trojúhelníku (klínu) nacházejí dva nebo více kamenů stejné barvy, říká se tomu „vytvoření bodu“ (pointu). Protihráčův hrací kámen může sice přes takto vytvořený bod (point) táhnout své kameny, nesmí je však na něj odstavit. Vlastní kameny však hráč může na toto políčko stavět v libovolném počtu.

Most

Dvěma nebo více vedle sebe ležících „vytvořených bodů“ se říká „most“. Čím širší je most, tím těžší je pro protihráče tento most přeskocit.

Vyhazování protihráčových hracích kamenů

Pokud tah protihráčova hracího kamenu končí tam, kde stojí jen jeden hrací kámen druhého hráče, pak tento kámen musí vyhodit.

Vyhozené kameny se odkládají na přepážku, tzv. „bar“. Každý hráč musí své vyhozené hrací kameny okamžitě opět nasadit do hry. Vyhozené hrací kameny se nasazují do vnitřního pole protihráče (i zde platí pravidlo, že políčka se 2 nebo více protihráčovými hracími kameny jsou blokována a není možné na ně vlastní kámen opět nasadit). Hrací kameny se opět nasazují do hry házením kostkami. Pokud je hod kostkami takový, že není možné vyhozený hrací kámen opět nasadit, a tím jej vrátit do hry, pak tento hod propadá.

Příklad:

Černý má na „tyči“ dámu a nyní hází 5 a 6. Políčka 5 a 6 ve vnitřním poli bílého hráče jsou však obsazená

Made exclusively for: Tchibo GmbH,
Überseering 18, 22297 Hamburg,
Germany, www.tchibo.cz



více než 2 bílými hracími kameny. Černý tedy nemůže svůj kámen vrátit do hry a jeho hod propadá.

Vyvádění hracích kamenů ven z hrací plochy

Pokud hráč již dovedl všechny vlastní hrací kameny do svého vnitřního pole, může je začít z hrací plochy vyvádět ven.

Přitom se hrací kameny vyvádějí směrem zezadu dopředu, takže se vyvádějí nejdřív všechny z klínu 6, potom z klínu 5 atd. Pokud hodnota na hosené kostce nestačí k tomu, aby byly vyvedeny z hrací plochy zadní hrací kameny, pak je možné hrací kameny pouze posunout dál k okraji hracího pole, nesmí se však vyvést ven z hracího pole.

Pokud se hodí vyšší hodnota než je k vyvedení daného hracího kamenu zapotřebí, tak nadbytečná hodnota propadne.

Pokud je během vyvádění hracích kamenů ven z hracího pole některý z hracích kamenů protihráčem vyhozen, pak tento hrací kámen musí druhý hráč nejdřív nasadit, protáhnout celým hracím polem a přivést do vlastního vnitřního pole, a až potom může pokračovat s vyváděním dalších hracích kamenů.

Výhra

Hra je u konce v okamžiku, kdy jeden z hráčů už nemá na hracím poli žádný hrací kámen.

Výherce vyhrává jednoduše (a obdrží jeden bod), když má protihráč všechny hrací kameny ve svém vnitřním poli a vyvedl ven ze hry alespoň jeden ze svých hracích kamenů.

Výherce vyhrává dvojítě, tzv. „gammon“ (a obdrží dva body), pokud má protihráč všechny hrací kameny ve svém vnitřním poli a ještě žádný hrací kámen nevyvedl ven z hracího pole.

Výherce vyhrává trojitě, tzv. „backgammon“ (a obdrží tři body), pokud se protihráči nepodařilo dovést všechny jeho hrací kameny do svého vnitřního pole.

Zdvojnásobovací kostka

Může se hrát o nějaký vklad.

Když si některý z hráčů myslí, že vyhraje, může zdvojnásobovací kostku, která na začátku hry leží číslem 64 směrem nahoru, otočit na 2 a položit jej před protihráče.

Protihráč může toto zdvojnásobení odmítnout. Tím však hru prohrál. Nebo může zdvojnásobení přijmout a hrát dál. V takovém případě se na konci hry dosažené body zdvojnásobí. Pouze on může pak provést další zdvojnásobení, otočit kostku na 4 a položit ji před protihráče.

Zdvojnásobovat se tedy může jen střídavě. Zdvojnásobuje se jen před vrháním kostek!

Strategie

Každý hráč se pokouší postavit co nejvíce tzv. „mostů“, aby donutil protihráče k nevýhodným tahům nebo mu úplně zabránil v tažení.