

Backgammon (česky Vrhcáby)

Strategická hra pro 2 hráče od 8 let. Piatnik hra č. 634581

Obsah hry:

Hrací deska rozdělená na dvě poloviny *přepážkou* (Oba hráči nazývají prvních šest políček na své straně desky, tedy políčka na obr. 1 označená čísly 19–24, *vnitřní pole*, druhých šest *vnější pole*.)

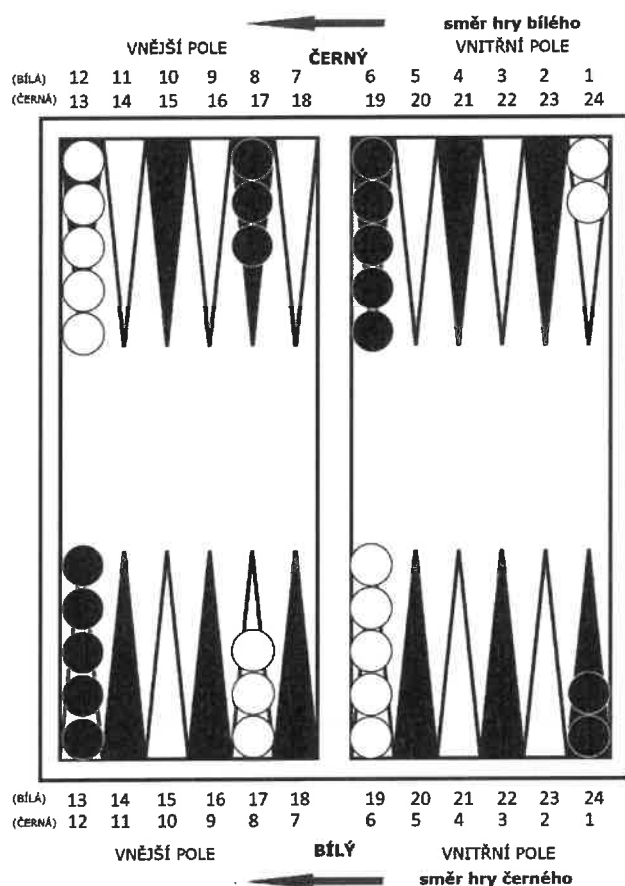
2 páry hracích kostek (bílé a černé)

1 sázečí kostka

2 kalíšky na míchání kostek

15 bílých a 15 černých kamenů

Obr. 1 – příprava hry



Cíl hry:

Dovést všechny své kameny do svého vnitřního pole, a pak je odebrat z desky. Hráč, kterému se to podaří jako prvnímu, vyhrává.

Příprava hry:

Hra začíná s kameny rozestavenými na hrací desce vždy stejným způsobem, viz obr. 1.

Pravidla hry:

Hráči hodí kostkou, komu padne vyšší počet, začíná hru.

Hráč na tahu hodí oběma kostkami a posune jeden nebo víc kamenů o tolik políček, kolik padlo při jeho hodu kostkou.

Tahy jsou povinné. Pokud ale hráč nemůže část nebo celý tah provést, musí se ho vzdát.

Hráči se v tazích pravidelně střídají.

Bílé a černé kameny se po desce pohybují v opačných směrech (černé po směru hodinových ručiček, bílé proti směru hodinových ručiček): začínají vždy *na soupeřově vnitřním poli*, pokračují přes jeho *vnější pole*, vlastní vnější pole až na vlastní vnitřní pole.

Padnou-li na kostkách dvě různá čísla, může hráč posunout své dva kameny. První o tolik políček, kolik padlo na první kostce, druhý o tolik, kolik padlo na druhé kostce.

Hráč může místo dvou různých kamenů posunout jedním kamenem o tolik políček, kolik padlo na obou kostkách dohromady. Pouze jedním kamenem hráč táhne také v případě, že nemůže využít hod druhé kostky.

Padne-li na obou kostkách stejné číslo, hozené číslo se zdvojnásobí (tedy jako by tato čísla hodil na čtyřech kostkách). Hráč tedy může tohoto hodu využít dvakrát, čtyřmi různými způsoby.

Kámen může být přesunut jen na tzv. *otevřené políčko*, které není obsazeno dvěma či více soupeřovými kameny. Políčko, na kterém leží dva nebo více kamenů jedné barvy, je považováno za *opěrný bod*. Kámen jiné barvy tam nesmí táhnout, může ho jen při postupu přejít bez zastavení.

Políčko, které je obsazeno jen jedním kamenem, se nazývá *nekryté políčko*. Skončí-li soupeřův kámen na tomto políčku, je osamělý kámen dočasně odstraněn ze hry a přesunut na přepážku, která odděluje vnitřní a vnější pole.

Pokud má hráč jeden nebo více kamenů na přepážce, nemůže pokračovat ve hře, dokud nevrátí všechny tyto kameny zpět do hry. Hráč smí vrátit kámen do hry pouze, pokud počet na jedné z obou vržených kostek odpovídá pořadovému číslu *otevřeného políčka* na soupeřově vnitřním poli.

Jakmile se hráči podaří vrátit všechny kameny zpět do hry, pokračuje ve svém tahu (např. pokud měl na přepážce jen jeden kámen, který vrátil do hry číslem z jedné kostky, může čísla z druhé kostky využít k posunutí dalších kamenů).

Když hráč přesune všechny své kameny do svého vnitřního pole, začíná druhá fáze hry – vyvádění kamenů z desky. Stejně jako při přesunu kamenů lze i v této fázi hry využít obou kostek pro jeden nebo dva kameny a při stejných číslech pro tři nebo čtyři kameny.

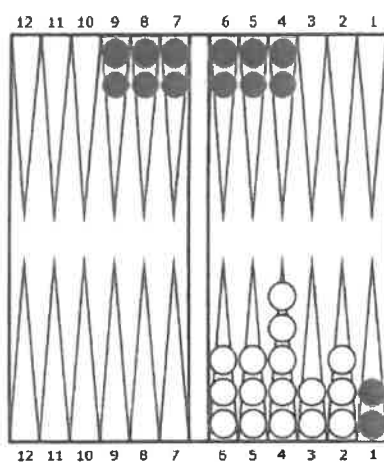
Padne-li na kostce číslo, které odpovídá číslu políčka vnitřního pole, na němž stojí kámen, lze tento kámen vyvést z desky. (Příklad: pokud na kostce padne 3, hráč může z desky vyvést kámen na 3. políčku vnitřního pole.)

Jestliže padne číslo, které odpovídá prázdnému políčku, hráč musí, pokud je to možné, udělat přípustný tah odpovídající tomuto číslu. Jediná výjimka platí tehdy, když žádné políčko s vyšším číslem už není obsazeno naším kamenem. Potom může hráč využít i tento hod k vyvedení kamene z desky a vyvést z desky kámen ležící na políčku nejbližším od okraje desky.

Hráč nemusí odebrat kámen, pokud je možno udělat nějaký jiný přípustný tah.

Pokud je během fáze odebrání hráči přesunut kámen na přepážku, vyvádění se přerušuje a hráč musí všechny své kameny dostat zpět do svého vnitřního pole, aby mohl v odebrání kamenů pokračovat.

Obr. 2 – příklad vyvádění kamenů z desky



Hráč přesunul všechny své bílé kameny do svého vnitřního pole a může je začít vyvádět z desky. Pokud hodí 6 a 2, musí z desky vyvést kámen z políčka 6, protože není možné kámen posunout o šest políček. V případě hozené 2 může hráč vyvést kámen z políčka 2, NEBO posunout kámen z políčka 6 na políčko 4, NEBO posunout kámen z políčka 5 na políčko 3, NEBO posunout kámen z políčka 4 na políčko 2. NESMÍ ale posunout kámen z políčka 3 na políčko 1, protože políčko 1 je *opěrný bod* (je blokováno dvěma kameny protihráče).

Konec hry

Vyhrává hráč, který první vyvede z desky všechny své kameny.