# Hry Philos Hry Philos Hry Philos Hry Philos Hry Philos Hry Philos Hry Philos

CZ

**BACKGAMMON**

# vlastnosti hry:

Herní plán, 15 světlých a 15 tmavých herních figurek, kostky

# Vysvětlení pojmů:

Každý hráč má na herním plánu vnější a vnitřní pole. Vnitřní pole se také nazývá domácí pole. Bar: oddělení polovin hry, středová čára

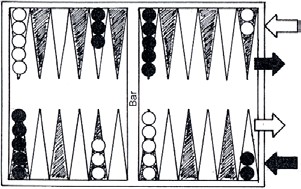
Bod: trojúhelníkové body (jazyky na zápasové pole)

# Cíl hry:

Cílem hry je přinést své vlastní figurky na své vlastní domácí pole a odtud je odstranit. Vyhrává hráč, který jako první dostane své figurky z hrací plochy.

# Základní sestava:

Protože existují různé způsoby, jak hrát backgammon, jsou zde vysvětlena pouze nejběžnější základní pravidla.

Figurky jsou umístěny do výchozí pozice, jak je znázorněno na následujícím obrázku. Bílý zde hraje zprava nahoře doleva, pak doleva dole a odtud doprava do své domácí desky (proti směru hodinových ručiček). Černý se pohybuje v opačném směru (ve směru hodinových ručiček). Je nutné dodržet stanovený směr chodu, tahání v opačném směru není povoleno.

|  |  |
| --- | --- |
| vnější pole černé | vnitřní pole černé |
| vnější pole bílé | vnitřní pole bílé |

# Začátek hry:

Nejprve každý hráč hodí pro začátek pouze jednou kostkou. Začíná hráč s vyšším číslem. Pokud oba partneři hodili stejným číslem, musí se postup opakovat, dokud se na kostce neobjeví různá čísla. Pro svůj první tah s hracími figurkami musí použít dvě čísla, která hodil se svým herním partnerem.

# Hoďte kostkou:

Po začátku lze pro každý hod použít dvě kostky. Oba partneři házejí kostkami a střídají se. Při hodu kostkou je třeba kostkou hodit do příslušné pravé poloviny herního plánu. Kameny lze táhnout s hozeným číslem. Můžete si vybrat ze dvou možností kreslení.

# Kreslit:

Posunete pouze jeden kámen s danými čísly na obou kostkách. V tomto případě je třeba poznamenat, že čísla nelze jednoduše sečíst. Každé z jednotlivých čísel musí být vylosováno samostatně a musí být možné mezizastavení na bodu. Pokud je mezizarážka obsazena protilehlými figurkami, tento pohyb není možný. Hráč si však může zvolit pořadí čísel. V opačném případě kreslíte různá čísla na kostce dvěma různými kameny.

Příklad: Hodí se 2 a 5. Hráč si nyní může líznout 2 a 5 nebo 5 a 2 body jedním kamenem nebo 2 a 5 bodů dvěma různými kameny.

# Na co si dát pozor při vytahování:

Při losování mohou být obsazeny všechny body, kromě bodů, na kterých stojí dvě nebo více soupeřových dám.

V zásadě existuje nutkání jednat. Musí se tedy táhnout obě čísla vržená na kostce. Pokud je možné losovat pouze jedno nebo druhé číslo, musí se losovat vyšší z obou čísel. Platnost nižšího čísla vyprší.

Pokud nelze táhnout žádné číslo, hod zcela propadá a na řadě je hráč.

# Špatný tah:

Pokud jeden z hráčů umístí kámen špatně, může hrající partner požádat o opravu tahu. Opravu smí provést pouze v případě, že sám ještě nehodil kostkou.

# Narazit na kámen:

Pokud je jeden kámen na bodu, může ho soupeř zasáhnout, pokud na tento bod přistane nebo udělá mezizastávku. Zásahová hra se umístí na lištu.

# Přivedení kamene zpět do hry:

Hráč, který má na hrazdě jednu nebo více dám, nesmí posunout šachovnici v poli, dokud nevrátí všechny šachy z tyče zpět do hry. Dáma z tyče musí být umístěna v soupeřově domácím poli. Hrací figurky se mohou stát zákonem pouze tehdy, pokud může s hozenými čísly dosáhnout volného bodu na soupeřově domácí desce. Pokud je soupeřův kámen na hrotu, může jej trefit mimo tyč. Pokud se vám nepodaří přivést svůj kámen do hry hodem, hod je ztracen a je na řadě, aby hodil další.

dvojitý :

Pokud padne dvojka (obě kostky ukazují stejné číslo), hráč si lízne dvakrát tolik bodů.

Příklad: Pokud hráč hodí 2 dvakrát, má různé možné kombinace. Jediným kamenem může čtyřikrát vytáhnout 2 body. Nebo tahejte 2 body třikrát kamenem a 2 body jednou jiným kamenem. Nebo tahejte 2 body dvakrát jednou figurkou a 2 body dvakrát jinou figurkou.

# Odstranit (vyhodit kostky)

Odstraňování může začít pouze tehdy, když je všech 15 kamenů na vlastním domácím poli. Odstranění znamená, že své kameny vyhazujete ven, tedy mimo herní plán. Kámen může být vyhozen, pokud je počet bodů na kostce dostatečný k přesunutí tohoto kamene přes okraj pole. Můžete také použít část nebo celý hod k postupu v dámách na domácí desce místo hraní. To se může hodit, pokud má soupeř stále šachovnici na tyči a mohl by zasáhnout vlastní šachovnici na domácí šachovnici. Pokud nastane situace, že jste při hraní kamenů zasaženi soupeřovým kamenem, musíte nejprve vrátit kámen, který byl zasažen, zpět do hry v soupeřově domácím poli a přesunout jej na své vlastní domácí pole, než budete moci pokračovat v odstraňování .

# Konec hry a vítězství

Snadná výhra :

Vítězí hráč, který odstranil všechny kameny dříve, než soupeř mohl odstranit svůj poslední kámen. Zde také soupeř mohl odstranit jednu nebo více herních jednotek.

# Hry Philos Hry Philos Hry Philos Hry Philos Hry Philos Hry Philos Hry Philos

Výhra v hazardu :

Vyhrává ten, kdo odstraní všechny kameny. Soupeř zde však nedokázal odstranit jediný kámen . Výhra v backgammonu :

Vyhrává ten, kdo odstraní všechny kameny. Soupeř zde nedokázal odstranit ani jeden kámen a jeden nebo více kamenů má stále na hrazdě nebo na domácí desce vítěze.

# Anotace:

Některé vrhcáby jsou dodávány se zdvojovací kostkou. Díky tomu může být sázka během hry zdvojnásobena. Tuto herní variantu a také někdy odlišná pravidla turnaje zde nelze řešit.