

# Šachy a backgammon – set

Oboustranná skládací kazeta spojuje šachy a backgammon a po hře uloží všechny...



| HRÁČI<br>2                                                 | VĚK<br>od 6 let | DOBA<br>dle partie                                   | OBSAH<br>šachy |
|------------------------------------------------------------|-----------------|------------------------------------------------------|----------------|
| V balení<br>šachové figury, kameny pro backgammon a kostky |                 | Provedení<br>březová kazeta, jasanové šachové figury |                |

## Příprava šachovnice

Položte šachovnici tak, aby měl každý hráč v pravém dolním rohu světlé pole. Na krajní řadu postavte věž, jezdce, střelce, dámu, krále, střelce, jezdce a věž. Dáma stojí na poli své barvy. Pěšci patří do řady před ostatní figury. Bílý táhne jako první.

| Figura  | Pohyb                                                                        |
|---------|------------------------------------------------------------------------------|
| Král    | O jedno pole libovolným směrem; nesmí vstoupit na napadené pole.             |
| Dáma    | Libovolný počet volných polí vodorovně, svisle nebo diagonálně.              |
| Věž     | Libovolný počet volných polí vodorovně nebo svisle.                          |
| Střelec | Libovolný počet volných polí diagonálně; zůstává na stejné barvě polí.       |
| Jezdec  | Dvě pole jedním směrem a jedno kolmo; jako jediný může přeskakovat figury.   |
| Pěšec   | O jedno pole vpřed, z výchozího postavení může o dvě; bere diagonálně vpřed. |

## Šach a zvláštní tahy

Napadeného krále musíte ihned zachránit ústupem, vzetím útočící figury nebo zablokováním útoku. Rošáda je možná s dosud nepohnutým králem a věží, jsou-li pole mezi nimi volná a král není ani neprochází šachem. Pěšec na poslední řadě se promění na dámu, věž, střelce nebo jezdce. Bezprostředně po soupeřově dvojkroku může pěšec za splnění podmínek brát mimochodem.

## Konec partie

Mat nastane, když je král napadený a hráč nemá žádný dovolený způsob obrany; soupeř vítězí. Pat je remíza: hráč není v šachu, ale nemá žádný dovolený tah. Remízou může partie skončit také dohodou nebo v postavení, ve kterém žádná strana nemůže dát mat.

# Šachy a backgammon – set

Oboustranná skládací kazeta spojuje šachy a backgammon a po hře uloží všechny...



## Backgammon - cíl a příprava

Každý hráč vede 15 kamenů po 24 bodech opačným směrem. Ve standardním postavení má z pohledu svého směru dva kameny na 24. bodu, pět na 13., tři na 8. a pět na 6. bodu; soupeř je rozestaví zrcadlově. Cílem je převést všechny kameny do vlastního vnitřního pole a poté je vyvést z desky.

|                                                                                                                                                    |                                                                                                                                                               |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>1</b> <b>Určete začínajícího</b></p> <p>Každý hodí jednou kostkou. Vyšší hod začíná a pro první tah použije obě hozené hodnoty.</p>          | <p><b>2</b> <b>Použijte oba hody</b></p> <p>Hodnoty kostek jsou dva samostatné tahy. Jedním kamenem lze táhnout dvakrát, pokud je mezilehlý bod dovolený.</p> |
| <p><b>3</b> <b>Vstupujte na volný bod</b></p> <p>Bod je dostupný, pokud je prázdný, obsazený vašimi kameny nebo jen jedním soupeřovým kamenem.</p> | <p><b>4</b> <b>Při paschu táhněte čtyřikrát</b></p> <p>Stejná čísla na kostkách se hrají čtyřikrát. Proveďte co nejvíce dovolených tahů.</p>                  |

## Vyhození kamene a návrat do hry

Odkrytý soupeřův kámen na bodu můžete vyhodit na bar (středovou přepážku). Hráč s kamenem na baru ho musí nejprve vrátit do soupeřova vnitřního pole podle hodu kostky; dokud to nejde, nesmí táhnout jinými kameny.

## Vyvedení kamenů

Vyvádět můžete až ve chvíli, kdy jsou všechny vaše kameny ve vlastním vnitřním poli. Přesný hod vyvede kámen z odpovídajícího bodu. Pokud na vyšších bodech žádný kámen nemáte, smíte vyšším hodem vyvést kámen z nejvyššího obsazeného nižšího bodu. Vítězí hráč, který vyvede všech 15 kamenů jako první.

## Povinné použití hodů

Je-li možné zahrát oba hody, musíte použít oba. Když lze zahrát jen jednu hodnotu, použijte vyšší. Pokud nelze zahrát žádnou hodnotu, tah propadá a pokračuje soupeř.

Zdvojovací kostku můžete při běžné rodinné partii ponechat stranou. Používá se hlavně při bodovaných zápasech.

Bezpečnostní upozornění: Nevhodné pro děti do 3 let. Obsahuje malé části - nebezpečí udušení.