

Backgammon Tinos Philos 1711

Malá magnetická sada v červeno-černobílém koženkovém provedení.

iKULECNIK.CZ



HRÁČI 2	VĚK od 6 let	DOBA HRY cca 10 min	PROVEDENÍ magnetická sada
------------	-----------------	------------------------	------------------------------

V balení

30 kamenů, 4 kostky, zdvojovací kostka a kufřík.

Rozměry a materiál

Zavřený 230 × 165 × 55 mm; otevřený 230 × 330 × 27 mm. MDF, plst' a imitace kůže; plastové magnetické kameny Ø 18 mm.

Cíl hry

Každý hráč pohybuje 15 kameny opačným směrem po 24 bodech (trojúhelníkových polích). Vítězí ten, kdo jako první převede všechny své kameny do vlastního vnitřního pole a poté je vyvede z desky.

Příprava

Každý hráč umístí své kameny do základního rozestavení: 2 kameny na vzdálený bod 24, 5 na bod 13, 3 na bod 8 a 5 na bod 6. Soupeř je postaví zrcadlově. Každý hodí jednou kostkou; hráč s vyšší hodnotou začíná a pro první tah použije obě hozené hodnoty.

Průběh hry

1 Zahrajte oba hody Hodnoty kostek představují dva samostatné tahy. Můžete táhnout dvěma kameny nebo jedním kamenem postupně.	2 Táhněte jen na přístupný bod Bod může být prázdný, obsazený vašimi kameny nebo jediným soupeřovým kamenem.
3 Při paschu táhněte čtyřikrát Když padnou stejná čísla, použijte danou hodnotu čtyřikrát a proveďte co nejvíce legálních tahů.	4 Vyšší hod má přednost Lze-li zahrát jen jednu hodnotu, musí se použít vyšší. Nelze-li zahrát žádnou, tah propadá.

Vyhození kamene a návrat do hry

Samostatný soupeřův kámen na bodu je odkrýty. Když na tento bod táhnete, kámen vyhodíte na bar (středovou přepážku). Hráč s kamenem na baru jej musí nejprve vrátit do soupeřova vnitřního pole podle hodu kostky; dokud návrat není možný, nesmí táhnout jinými kameny.

Vyvádění kamenů a konec hry

Vyvádět můžete až ve chvíli, kdy je všech 15 kamenů ve vašem vnitřním poli. Přesný hod vyvede kámen z odpovídajícího bodu. Není-li na něm kámen a na vyšších bodech už žádný nemáte, můžete vyvést kámen z nejvyššího obsazeného nižšího bodu.

Vítězí hráč, který jako první vyvede všech 15 kamenů. Zdvojovací kostku lze 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.