

Tři hry Philos 2507

Magnetická dřevěná kazeta se třemi herními plány nabízí šachy, dámu i backgam...

iKULECNIK.CZ



HRÁČI 2	VĚK od 6 let	DOBA HRY cca 10 min	SADA 3 hry
--------------------------	-------------------------------	--------------------------------------	-----------------------------

V balení

32 šachových figur, 30 kamenů, kostky a zdvojovací kostka.

Rozměry a materiál

Kazeta 200 × 100 × 41 mm; po otevření 200 × 200 × 20 mm. Materiál: MDF, bříza, javorová dýha a dřevo schima.

Šachy - příprava a cíl

Šachovnici položte světlým polem vpravo. Na krajní řadu postavte věž, jezdce, střelce, dámu, krále, střelce, jezdce a věž; dáma stojí na poli své barvy. Pěšci patří do řady před ně. Bílý začíná a cílem je dát soupeřovu králi mat.

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, rošáda a proměna

Napadeného krále musíte ihned zachránit. 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. Pokud nelze šach odvrátit, je to mat.

Během partie sledujte bezpečí krále, rozvíjejte figury a kontrolujte střed. Pat, při kterém hráč není v šachu, ale nemá dovolený tah, znamená remízu.

Tři hry Philos 2507

Magnetická dřevěná kazeta se třemi herními plány nabízí šachy, dámu i backgam...



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.

1

Určete začínajícího

Každý hodí jednou kostkou. Vyšší hod začíná a pro první tah použije obě hozené hodnoty.

2

Použijte oba hody

Hodnoty kostek jsou dva samostatné tahy. Jedním kamenem lze táhnout dvakrát, pokud je mezilehlý bod dovolený.

3

Vstupujte na volný bod

Bod je dostupný, pokud je prázdný, obsazený vašimi kameny nebo jen jedním soupeřovým kamenem.

4

Při paschu táhněte čtyřikrát

Stejná čísla na kostkách se hrají čtyřikrát. Proveďte co nejvíce dovolených tahů.

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.

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

Tři hry Philos 2507

Magnetická dřevěná kazeta se třemi herními plány nabízí šachy, dámu i backgam...



Dáma - příprava

Použijte šachovnici a 12 světlých a 12 tmavých kamenů. Desku položte tak, aby měl každý hráč v pravém dolním rohu světlé pole. Kameny rozestavte na tmavá pole prvních tří řad. Hráč s tmavými kameny začíná.

Pohyb kamenů

Běžný kámen se pohybuje šikmo vpřed o jedno volné tmavé pole. Na pole obsazené vlastním kamenem vstoupit nelze. Kámen, který dojde na poslední řadu na straně soupeře, se promění v dámu.

Braní

Soupeřův kámen vezmete přeskokem na volné tmavé pole za ním. Přeskočený kámen odstraňte z desky. Pokud po přeskoku může stejný kámen pokračovat v braní, provede v téže tahu další přeskok; směr se může změnit.

Pohyb dámy

Dáma se pohybuje diagonálně vpřed i vzad přes libovolný počet volných polí. Soupeřův kámen může přeskočit, pokud je za ním ve stejném směru volné pole; i dáma může během jednoho tahu pokračovat ve vícenásobném braní.

Konec hry

Vítězí hráč, který vezme všechny soupeřovy kameny a dámy, nebo soupeři znemožní jakýkoli dovolený tah.

1

Postupujte vpřed

Běžné kameny se pohybují po tmavých polích směrem k poslední řadě.

2

Hledejte přeskok

Za soupeřovým kamenem musí být volné tmavé pole pro dopad.

3

Pokračujte v braní

Je-li po přeskoku možný další, stejný kámen pokračuje v tahu.

4

Využijte dámu

Dáma se pohybuje diagonálně vpřed i vzad přes více volných polí.

Kameny držte ve vzájemném krytí a postupujte tak, aby soupeř nemohl snadno připravit vícenásobný přeskok.

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