

Návod ke hře Backgammon

Úvod

Hra se hraje podle přibližně stejných pravidel na celém světě. Jen názvy se mění:

- **Vrháby** v České republice
- **Backgammon** v Anglii
- **Šeš-beš** v Izraeli
- **Nard** v Íránu
- **Towleh** (stůl) v Libanonu
- **Tric-trac** mu říkají Arabové.
- Předchůdcem této hry byla starověká hra **Tabula**.

Hrací potřeby

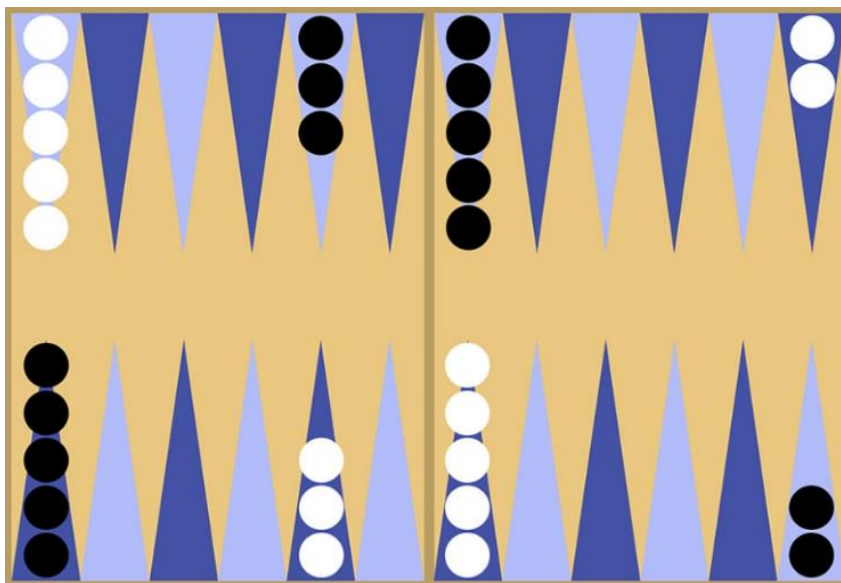
- Hrací deska - oba hráči říkají prvním šesti polím na své straně desky vnitřní pole, druhým šesti vnější pole.
- 2 hrací kostky
- 15 bílých a 15 černých kamenů

Počet hráčů - dva

Pravidla

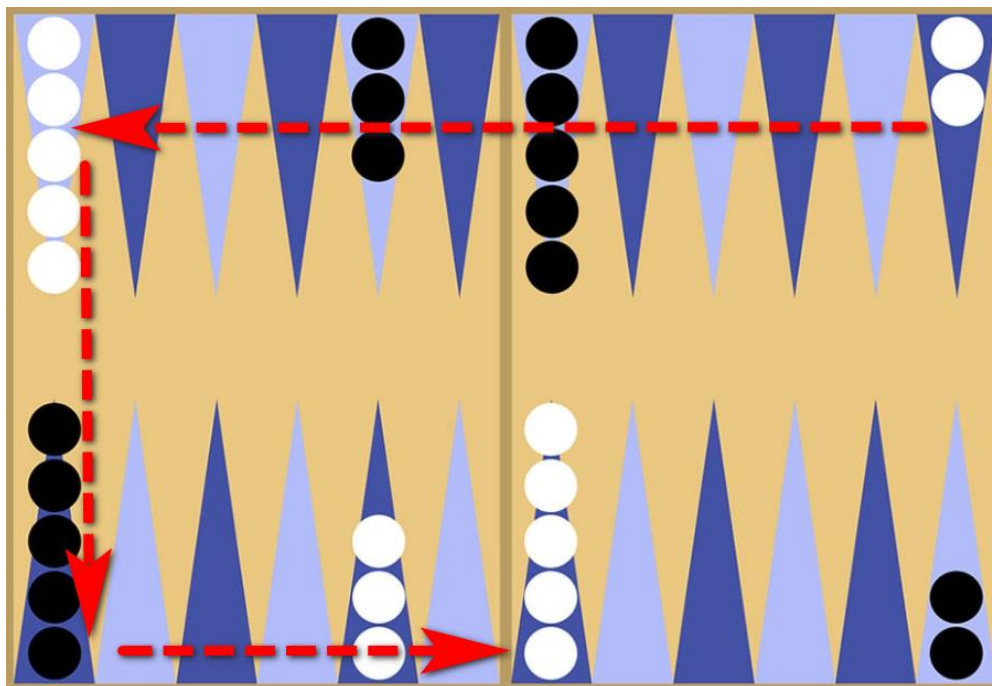
Cíl hry - Dostat všechny své kameny do svého vnitřního pole a pak je odebrat z desky.

Výchozí situace - počáteční postavení kamenů:



Hra

- Oba hráči hodí kostkou. Komu padne vyšší počet ok, zvolí si barvu kamenů. Hráč, který prohrál, začíná hru.
- Hráč na tahu hodí oběma kostkami a posune jeden nebo víc kamenů o tolik polí, kolik ok na kostkách padlo.
- 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 putují po desce v protichůdném směru, a to vždy od soupeřových vnitřních polí přes jeho vnější pole na vlastní vnější pole a dál přes vnitřní pole.



- Padnou-li na kostkách dvě různá čísla, může hráč posunout dva své kameny. První o tolik polí, kolik padlo na první kostce, druhý o tolik, kolik padlo na druhé kostce.
- Hráč může místo dvou různých kamenů posunout jediným o tolik polí, kolik padlo na obou kostkách dohromady. Jedním kamenem hráč táhne hráč také v případě, že nemůže využít hodu druhé kostky.
- Padne-li na obou kostkách stejné číslo, je to jako by tato čísla hodil na čtyřech kostkách místo na dvou. Hráč tedy může tohoto hodu využít dvakrát, čtyřmi různými způsoby.
- Kámen může být přesunut jen na tzv. *otevřený klín*, který není obsazen dvěma či více soupeřovými kameny.
- Klín, který je obsazen jen jedním kamenem, se nazývá *nekrytý klín*. Skončí-li soupeřův kámen na tomto poli postup, je osamělý kámen dočasně odstraněn ze hry a přesunut na přepážku, která odděluje vnitřní a vnější pole.
- Klín, na kterém leží dva nebo více kamenů jedné barvy, je považován za opěrný bod. Kámen jiné barvy tam nesmí skončit postup, může ho jen při postupu přejít bez zastavení.
- Dokud má hráč jeden nebo více kamenů na přepážce, musí před tím, než může pokračovat ve hře, vrátit všechny kameny z přepážky zpět do hry na některé ze soupeřových vnitřních polí. Hráč smí vrátit kámen do hry, pokud počet ok na jedné z obou vržených kostek odpovídá pořadovému číslu soupeřova vnitřního otevřenému klínu.
- Jakmile se hráči podaří nasadit všechny své kameny do hry, normálně pokračuje (např. pokud měl jen jeden kámen na přepážce a číslem z jedné kostky nasadil kámen do hry, může čísla z druhé kostky normálně využít k dalšímu tahu).

- Když hráč přesune všechny své kameny do svého vnitřního pole, začíná druhá fáze hry - vyvádění kamenů z desky ven. Stejně jako při přesunu kamenů lze i v této fázi 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 vnitřního pole, na němž stojí kámen, lze tento kámen vyvést z desky.
- Jestliže padne číslo, které odpovídá prázdnému poli, nesmí být podle této kostky vyveden z desky kámen stojící na jiném poli a hráč musí (pokud je to možné) udělat nějaký přípustný tah odpovídající tomuto číslu. Jediná výjimka platí tehdy, když žádné pole s vyšším číslem už není obsazeno naším kamenem. Potom může hráč využít i tento hod a vyvést z desky ven kámen ležící na pole nejvzdálenějším od okraje desky.
- Hráč není nucen odebrat kámen, pokud je možno udělat nějaký jiný legální tah.
- Pokud během procesu odbírání dojde k tomu, že hráč nemá všechny své kameny ve svém vnitřním poli (což nastane, když mu je během odbírání nějaký kámen přesunut na přepážku), vyvádění se přerušuje a hráč musí nejprve všechny své kameny dostat zpět do svého vnitřního pole, aby mohl pokračovat.

Konec hry

- Hráč, který první vyvede z desky všechny své kameny, vyhrává.
- Vítěz získává po skončení hry následující počet bodů:
 - 4 body za každý soupeřův kámen, který je na přepážce nebo ve vítězových vnitřních polích
 - 3 body za každý soupeřův kámen, který je na vítězových vnějších polích
 - 2 body za každý soupeřův kámen, který má soupeř ve svém vnějším poli
 - 1 bod za každý soupeřův kámen, který má soupeř ve svém vnitřním poli

Hra o peníze

- Počet není her omezen, záleží na dohodě hráčů, kteří také stanoví, kolik peněz se vyplácí za jeden bod.
- Kromě běžných kostek se ve vrhcábcech používá ještě tzv. *zdvojovací kostka*, která slouží k zaznamenávání násobku aktuální sázky ve hře a má na svých stěnách čísla 2, 4, 8, 16, 32 a 64.
- Zdvojovací kostka je na počátku obrácena číslem 64 nahoru, což znamená, že se jedná o jednoduchou sázku - vlastně by měla být na kostce jednička a začínat se s ní, ale ta tam z úsporných a zřejmě i historických důvodů není a je nahrazována onou šedesátčtyřkou.
- Pokud se během hry některý hráč začne cítit silnějším, může nabídnout soupeři zdvojnásobení sázky. Nabídka ke zdvojnásobení může přijít, pouze pokud je hráč na řadě a před hodem kostek.
- Nabídka na zdvojnásobení sázky se provádí tak, že nabízející hráč vezme zdvojovací kostku, obrátí ji stranou s dvojnásobkem momentální sázky nahoru (tj. při prvním zdvojnásobování na číslo 2), podá soupeři a řekne: „*Zdvojuji*.“ Soupeř pak nabídku buď přijme nebo nepřijme. Pokud nepřijme, hra ihned končí a hráč který nepřijal, prohrává počet bodů, o které se hrálo před nabídkou zdvojení.
- Pokud hráč nabízené zdvojení přijme, hra pokračuje o dvojnásobný počet bodů a hráč, který přijal, se stává *majitelem kostky* a zdvojovací kostka položena blíže k němu. Další zdvojení může navrhnout jen majitel kostky. První zdvojení tedy může nabídnout kdokoli a poté se hráči v nabízení zdvojení střídají.

- Pokud při zahájení hry padnou shodná čísla, zdvojnásobují se automaticky sázky na dvojnásobek. Obvykle je dohodnut maximální počet takovýchto zdvojnásobení na jednu hru.
- Ve vrhcábech existují tři druhy proher:
 1. **Obyčejná**, která nastane, pokud hráč, který prohrál, už také začal odebírat. Obyčejná prohra je za počet bodů, které ukazuje *zdvojovací kostka*.
 2. **Gammon**, který nastane, pokud hráč, který prohrál, nezačal vůbec odebírat a nemá ani jeden svůj kámen v soupeřově vnitřním poli nebo na přepážce. Gammon je za *dvojnásobek* počtu bodů *na zdvojovací kostce*.
 3. **Backgammon**, který nastane, pokud ten, který prohrál, má alespoň jeden kámen v soupeřově vnitřním poli nebo na přepážce a nevyvedl ještě ani jeden kámen z desky. Backgammon je za *trojnásobek* počtu bodů, které ukazuje *zdvojovací kostka*.

www.amirashop.cz