

Backgammon

sk Návod na hru

Made exclusively for: Tchibo GmbH,
Überseering 18, 22297 Hamburg,
Germany, www.tchibo.sk



UPOZORNENIE! Nevhodné pre deti do 36 mesiacov. Malé časti. Nebezpečenstvo udusenía.

Obsah balenia

- 1 textilné vrecko s hracou plochou na backgammon
- 2 čierne kocky
- 2 biele kocky
- 1 zdvojovacia kocka
- 30 hracích kameňov čiernych/bielych

Príprava hry

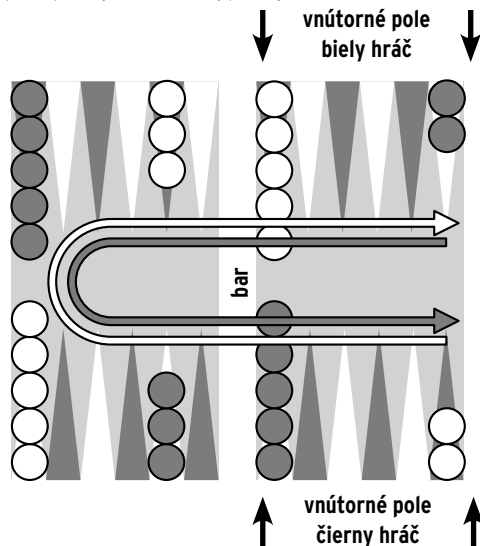
Každý hráč dostane 15 kameňov jednej farby, ktoré umiestni podľa vyobrazenie na náčrte.

Hracie pole sa skladá z 24 polí.

Biely presúva svoje kamene podľa smerovania bielej šípky do svojho vnútorného poľa. Čierny presúva svoje kamene pozdĺž čiernej šípky v opačnom smere. Kameň sa môže posúvať len v smere ťahu hráča, nikdy nie v protismere.

Cieľ

Cieľom každého hráča je čo najrýchlejšie presunúť svoje kamene do vlastného vnútorného poľa, a následne po presunutí všetkých kameňov tieto postupne vyviešť z hracej plochy.



Priebeh hry

Pohyb kameňov určuje hod kockou. Každý hráč hádže dvomi kockami. Dôležité je, že hodený počet bodov sa použije oddelene. To znamená, ak jedna kocka ukáže 5 a druhá 4, musí sa 4 použiť pre jeden kameň a potom 5 pre ľubovoľný iný kameň; môže to byť aj prvý kameň. Pritom nezáleží na tom, či sa najprv použije väčšie alebo menšie číslo; hráč je však povinný použiť oba počty bodov, aj keď je to nevýhodné.

Príklad:

Čierny hodí 4 a 5. Na kline vzdialenom 4 a 5 krokov však už stoja viaceré kamene súpera. Čierny teraz nemôže preskočiť (4+5=) 9 ponad, ale musí ťahať iné kamene, alebo nechať hod prepadnúť.

Pasch

Rovnaký počet bodov na kocke sa nazýva „pasch“. „Pasch“ zdvojnásobuje ťah. Hodený počet bodov sa ťahá štyrikrát.

Pás

Dva alebo viac kameňov jednej farby na jednom kline sa nazýva „pás“.

Súperov kameň sa môže ťahať cez pás, nesmie tam však odstaviť kameň. Vlastné kamene sa tu však môžu ľubovoľne stohovať.

Mostík

Dva alebo viac vedľa seba ležiacich „pásov“ sa nazýva „mostík“. Čím širší je mostík, tým ťažšie je pre súpera preskočiť ho.

Vyhadzovanie kameňov

Ak sa ťah súperovho kameňa končí tam, kde stojí jediný kameň, tento kameň sa vyhodí.

Vyhodené kamene sa položia na prepážku, tzv. „bar“. Hráč je povinný dostať svoje vyhodené kamene ihneď znova do hry.

Kamene sa musia dostať do vnútorného poľa súpera (aj tu platí pravidlo, že polia s 2 alebo viacerými cudzími kameňmi sú uzavreté). Vykonáva sa to hádzaním kociek. Ak hod dopadne tak, že nie je možné dostať hracie kamene znova do hry, hod prepadá.

Príklad:

Čierny má jeden kameň na prepážke „bar“ a teraz hodí 5 a 6. Polia 5 a 6 v bielom vnútornom poli sú však obsadené viac ako 2 bielymi kameňmi. Čierny nemôže nasadiť svoj kameň znova do hry a hod prepadá.

Vyvádzanie kameňov

Ak hráč umiestnil všetky vlastné hracie kamene vo svojom vnútornom poli, smie ich začať vyvádzať z hracej plochy.

Pritom sa odstraňujú zozadu dopredu, teda najprv klin 6, potom 5 atď. Ak hodený počet bodov nestačí na vyvedenie zadných kameňov z plochy, tak sa kamene môžu ťahať len ďalej na okraj hracieho poľa, nesmú sa však vyviešť z hry.

Ak sa hodí väčší počet bodov, ako je potrebné, tak nadbytok prepadá.

Ak je nejaký kameň vyhodený počas vyvádzania z plochy, musí sa najprv znova nasadiť do hry, presunúť cez celé hracie pole a priviesť do domáceho poľa.

Až potom sa môže pokračovať vo vyvádzaní kameňov z plochy.

Víťazstvo

Hra sa končí, ak hráč už nemá žiadne kamene na doske.

Víťaz vyhráva jednoduchú výhru (a získava jeden bod), ak súper má všetky kamene vo svojom vnútornom poli a vyviedol minimálne jeden kameň.

Vyhráva dvojnásobnú výhru „Gammon“ (a získava dva body), ak protihráč má všetky kamene vo svojom vnútornom poli.

Vyhráva trojnásobnú výhru „Backgammon“ (a získava tri body), ak sa druhému hráčovi nepodarilo dostať všetky svoje kamene do svojho vnútorného poľa.

Zdvojovacia kocka

Môže sa hrať o vklad.

Ten, kto verí, že vyhrá, môže otočiť zdvojovaciu kocku, ktorá leží na začiatku hry číslom 64 nahor, na 2 a položiť ju pred súpera.

Tento môže zdvojenie odmietnuť. V tom prípade prehral hru. Alebo môže prijať a hrať ďalej. V tom prípade sa na záver spočítané body zdvojnásobia. Len on môže potom vykonať ďalšie zdvojnásobenie, otočiť kocku na 4 a položiť ju pred súpera.

Zdvojnásobovať sa však dá len striedavo.

Zdvojuje sa len pred hádzaním kociek!

Stratégia

Každý hráč sa pokúša stavať „mostíky“, aby prinútil súpera k nevýhodným ťahom, alebo mu celkom znemožnil ťah.