

Backgammon

cs



UPOZORNĚNÍ. Nevhodné pro děti mladší 36 měsíců. Obsahuje malé části. Nebezpečí udušení.

Rozsah dodávky

- 1x látkový pytlík s hracím polem na backgammon
- 2x černé kostky
- 2x bílé kostky
- 1x zdvojnásobovací kostka
- 30x hrací kameny černé/bílé

Příprava ke hře

Každý hráč obdrží 15 hracích kamenů jedné barvy, které rozestaví tak, jak je zobrazeno na obrázku. Hrací plocha se skládá z 24 políček.

Bílý hraje své kameny směrem znázorněným bílou šipkou do svého vnitřního pole. Černý posouvá své kameny v opačném směru podél černé šipky. Hracím kamenem může hráč posouvat vždy pouze v jednom směru pohybu, nikdy však v opačném směru.

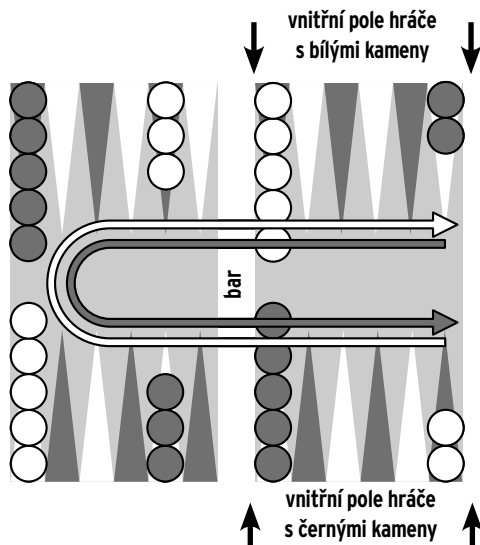
Cíl

Cílem každého hráče je přesunout své hrací kameny do svého vlastního vnitřního pole tak rychle jak je to jen možné a potom, až se tam všechny shromáždí, je postupně vyvést z hrací plochy směrem ven.

Průběh hry

Pohyb jednotlivých hracích kamenů se určuje hodem kostkami.

Každý hráč hází dvěma kostkami. Důležité je, že se hodnota na každé hosené kostce musí táhnout vždy odděleně a zvlášť. To znamená, že pokud je na jedné kostce 5 a na druhé kostce 4, tak musí hráč posunout jeden ze svých hracích kamenů o 4 políčka směrem dopředu a potom libovolný hrací kámen posunout o 5 políček směrem dopředu.



Tento pohyb pak může učinit také prvním hracím kamenem. Přitom je jedno, jestli hráč táhne nejdříve vyšší nebo nižší číslo. Hráči však hrací kameny o hosenou hodnotu na kostce přemístit musí, i když je to pro ně nevýhodné.

Příklad:

Černý hodí 4 a 5. Na políčkách ve tvaru trojúhelníku (klínech) vzdálených 4 a 5 kroků však již stojí několik protihráčových kamenů. Černý ale nyní nesmí s hodnotou $(4+5 =) 9$ přes ně přeskočit, ale musí táhnout jinými kameny nebo nechat hod propadnout.

Hození dvou stejných čísel

Pokud hráč hodí dvě kostky se stejnou hodnotou, může táhnout dvojnásobně. Hosená hodnota na kostce se tedy táhne čtyřikrát.

Vytvoření bodu (pointu)

Pokud se na jednom políčku ve tvaru trojúhelníku (klínu) nacházejí dva nebo více kamenů stejné barvy, říká se tomu „vytvoření bodu“ (pointu). Protihráčův hrací kámen může sice přes takto vytvořený bod (point) táhnout své kameny, nesmí je však na něj odstavit. Vlastní kameny však hráč může na toto políčko stavět v libovolném počtu.

Most

Dvěma nebo více vedle sebe ležících „vytvořených bodů“ se říká „most“. Čím širší je most, tím těžší je pro protihráče tento most přeskočit.

Vyhazování protihráčových hracích kamenů

Pokud tah protihráčova hracího kamenu končí tam, kde stojí jen jeden hrací kámen druhého hráče, pak tento kámen musí vyhodit.

Vyhozené kameny se odkládají na přepážku, tzv. „bar“. Každý hráč musí své vyhozené hrací kameny okamžitě opět nasadit do hry.

Vyhozené hrací kameny se nasazují do vnitřního pole protihráče (i zde platí pravidlo, že políčka se 2 nebo více protihráčovými hracími kameny jsou blokována a není možné na ně vlastní kámen opět nasadit).

Hrací kameny se opět nasazují do hry házením kostkami. Pokud je hod kostkami takový, že není možné vyhozený hrací kámen opět nasadit, a tím jej vrátit do hry, pak tento hod propadá.

Příklad:

Černý má jeden kámen na „bar“ a hodil 5 a 6. Políčka 5 a 6 ve vnitřním poli bílého hráče jsou však obsazena více než 2 bílými hracími kameny. Černý tedy nemůže svůj kámen vrátit do hry a jeho hod propadá.

Vyvádění hracích kamenů ven z hrací plochy

Pokud hráč již dovedl všechny vlastní hrací kameny do svého vnitřního pole, může je začít z hrací plochy vyvádět ven.

Přitom se hrací kameny vyvádějí směrem zezadu dopředu, takže se vyvádějí nejdříve všechny z klínu 6, potom z klínu 5 atd. Pokud hodnota na hozené kostce nestačí k tomu, aby byly vyvedeny z hrací plochy zadní hrací kameny, pak je možné hrací kameny pouze posunout dál k okraji hracího pole, nesmí se však vyvést ven z hracího pole.

Pokud se hodí vyšší hodnota než je k vyvedení daného hracího kamenu zapotřebí, tak nadbytečná hodnota propadne.

Pokud je během vyvádění hracích kamenů ven z hracího pole některý z hracích kamenů protihráčem vyhozen, pak tento hrací kámen musí druhý hráč nejdříve nasadit, protáhnout celým hracím polem a přivést do vlastního vnitřního pole, a až potom může pokračovat s vyváděním dalších hracích kamenů.

Výhra

Hra je u konce v okamžiku, kdy jeden z hráčů už nemá na hracím poli žádné hrací kameny.

Výherce vyhrává jednoduše (a obdrží jeden bod), když má protihráč všechny hrací kameny ve svém vnitřním poli a vyvedl ven ze hry alespoň jeden ze svých hracích kamenů.

Výherce vyhrává dvojité, tzv. „gammon“ (a obdrží dva body), pokud má protihráč všechny hrací kameny ve svém vnitřním poli a ještě žádný hrací kámen nevyvedl ven z hracího pole.

Výherce vyhrává trojitě, tzv. „backgammon“ (a obdrží tři body), pokud se protihráči nepodařilo dovést všechny jeho hrací kameny do svého vnitřního pole.

Zdvojnásobovací kostka

Může se hrát o nějaký vklad.

Když si některý z hráčů myslí, že vyhraje, může zdvojnásobovací kostku, která na začátku hry leží číslem 64 směrem nahoru, otočit na 2 a položit jej před protihráče. Protihráč může toto zdvojnásobení odmítnout. Tím však hru prohrál. Nebo může zdvojnásobení přijmout a hrát dál. V takovém případě se na konci hry dosažené body zdvojnásobí. Pouze on může pak provést další zdvojnásobení, otočit kostku na 4 a položit ji před protihráče.

Zdvojnásobovat se tedy může jen střídavě.

Zdvojnásobuje se jen před vrháním kostek!

Strategie

Každý hráč se pokouší postavit co nejvíce tzv. „mostů“, aby donutil protihráče k nevhodným tahům nebo mu úplně zabránil v tažení.



OSTRZEŻENIE. Nie nadaje się dla dzieci poniżej 36 miesięcy. Drobne elementy. Niebezpieczeństwo udławienia.

Zakres dostawy

- 1 x worek materiałowy z nadrukowaną planszą do gry w Backgammon
- 2 x czarna kostka do gry
- 2 x biała kostka do gry
- 1 x kostka dublująca
- 30 x pionek do gry czarny / biały

Przygotowanie do gry

Każdy gracz otrzymuje 15 pionków danego koloru, które rozmieszcza zgodnie z rysunkiem obok. Plansza składa się z 24 pól.

Gracz biały przesuwa swoje pionki do swojego domu zgodnie z kierunkiem wyznaczonym przez białą strzałkę. Gracz czarny przesuwa pionki wzdłuż czarnej strzałki w przeciwnym kierunku. Pionki mogą być przesuwane tylko zgodnie z kierunkiem wyznaczonym dla danego gracza, nigdy w kierunku przeciwnym.

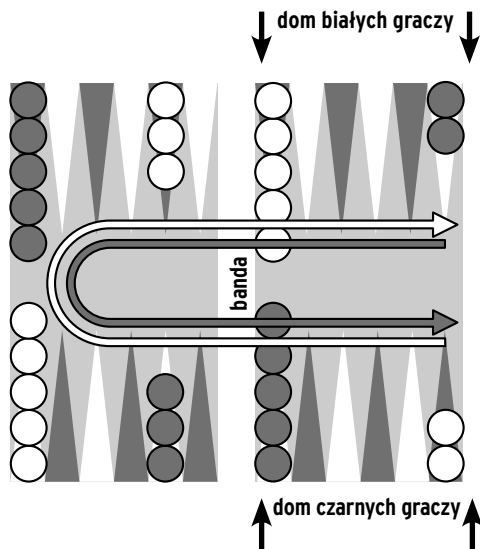
Cel

Celem gry jest jak najszybsze doprowadzenie pionków do swojego domu, a następnie, kiedy wszystkie pionki będą tam już zgromadzone, zdjęcie ich z planszy.

Przebieg gry

Ruch pionków uzależniony jest od liczby wyrzuconych oczek na kostkach.

Każdy gracz rzuca dwiema kostkami. Ważne jest, aby przesuwać pionki w dwóch oddzielnych ruchach. Na przykład, jeżeli na jednej kostce zostanie wyrzucone 5 oczek, a na drugiej 4, wówczas należy przesunąć najpierw jeden pionek o 4 pola, a dopiero później dowolny pionek o 5; może to być ten sam pionek. Nie ma znaczenia, czy gracz przesunie pionek najpierw o większą, czy mniejszą liczbę wyrzuconych oczek; należy jednak pamiętać, że gracz musi przesunąć pionki o obie wyrzucone liczby, nawet jeżeli jest to dla niego niekorzystne.



Przykład:

Gracz czarny wyrzuca na jednej kostce 4 oczka, a na drugiej 5 oczek. Na liniach oddalonych zarówno o 4, jak i o 5 posunięć znajduje się już kilka pionków przeciwnika. Gracz czarny nie może w takiej sytuacji wykonać przesunięcia o $(4+5)=9$ oczek, lecz musi wykonać przesunięcie innymi pionkami. Jeśli nie może wykonać żadnego przesunięcia traci kolejkę.

Dublet

Wyrzucenie takiej samej liczby oczek na dwóch kostkach nazywane jest dubletem. Dublet podwaja ruch. Gracz cztery razy przesuwa pionek lub pionki o wyrzuconą liczbę oczek.

Blokada

Jeżeli na jednym polu znajdują się co najmniej dwa pionki jednego koloru, pole to jest zablokowane. Przeciwnik może przechodzić przez blokady, jednak nie może na nich umieszczać swoich pionków. Na blokadach można natomiast swobodnie umieszczać własne pionki.

Most

Co najmniej dwie blokady znajdujące się obok siebie tworzą most. Im dłuższy most, tym trudniej przeciwnikowi przez niego przejść.

Zbijanie pionków

Jeżeli ruch gracza kończy się na polu, na którym stoi tylko jeden pionek przeciwnika, wówczas pionek ten zostaje zбитy.

Zbite pionki odkładane są na bandę.

Gracz musi od razu wprowadzić swoje zbite pionki ponownie do gry.

Pionki należy umieścić w domu przeciwnika, pamiętając o zasadzie, zgodnie z którą pola, na których znajdują się co najmniej dwa pionki przeciwnika, są zablokowane. Aby wyprowadzić pionki z bandy, gracz rzuca kostkami. Jeżeli po rzucie kostkami wprowadzenie pionków do gry jest niemożliwe, rzut przepada.

Przykład:

Jeden pionek gracza czarnego znajduje się na bandzie. Gracz ten wyrzuca na kostkach 5 i 6 oczek. Jednak pola 5 i 6 w domu białych są zajęte przez więcej niż 2 pionki białe. Gracz czarny nie może zatem wprowadzić pionka z powrotem do gry i traci kolejkę.

Zdejmowanie pionków z planszy

Jeżeli gracz doprowadził wszystkie swoje pionki do domu, może rozpocząć zdejmowanie ich z planszy. Pionki zdejmowane są z pól od numeru ostatniego do pierwszego, czyli najpierw z pola 6, następnie z pola 5 itd. Jeżeli liczba wyrzuconych oczek jest niewystarczająca, aby zdjąć pionki z planszy, pionki mogą być przesunięte bliżej krawędzi planszy, jednak nie mogą być zdjęte. Jeżeli liczba wyrzuconych oczek jest zbyt duża, rzut przepada. Jeżeli podczas zdejmowania pionków z planszy któryś z nich zostanie zбитy, wówczas musi on zostać ponownie wprowadzony do gry, przeprowadzony przez całą planszę i doprowadzony do domu. Dopiero wtedy gracz może kontynuować zdejmowanie pionków.

Zwycięstwo

Gra kończy się, gdy jeden z graczy nie ma już na planszy żadnego pionka.

Zwycięzca wygrywa normalnie (i zdobywa jeden punkt), jeżeli przeciwnik doprowadził wszystkie swoje pionki do domu i co najmniej jeden zdjął z planszy.

Zwycięzca wygrywa podwójnie „Gammon” (i zdobywa dwa punkty), jeżeli wszystkie pionki przeciwnika są w domu.

Zwycięzca wygrywa potrójnie „Backgammon” (i zdobywa trzy punkty), jeżeli przeciwnikowi nie udało się doprowadzić wszystkich swoich pionków do domu.

Kostka dublująca

Kostka dublująca umożliwia podwajanie stawki.

Gracz, który uważa, że wygra partię, może odwrócić kostkę dublującą, która w chwili rozpoczęcia gry jest zwrócona liczbą 64 do góry, tak aby na górze kostki znalazła się liczba 2 i zaoferować kostkę przeciwnikowi. Przeciwnik może odrzucić zaoferowaną kostkę. Wtedy przegrywa grę. Może on również przyjąć zaoferowaną kostkę i kontynuować grę. Wówczas zliczone punkty zostaną na zakończenie podwojone. Gracz, który posiada kostkę może po raz kolejny podwoić stawkę, obracając ją tak, aby na górze znalazła się liczba 4 i oferując ją przeciwnikowi.

Podwajanie stawki odbywa się więc tylko na przemian. Oferowanie kostki dublującej jest dozwolone tylko przed wyrzuceniem kostek!

Strategia

Każdy z graczy próbuje budować mosty, aby zmusić przeciwnika do niekorzystnych ruchów lub utrudnić mu przesuwanie pionków.

Číslo výrobku | Numer artykułu | Číslo výrobku : 619 766

Made exclusively for:

Tchibo GmbH, Überseering 18, 22297 Hamburg, Germany
www.tchibo.cz • www.tchibo.pl • www.tchibo.sk



www.tchibo.cz/navody
www.tchibo.pl/instrukcje
www.tchibo.sk/navody



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

Obsah balenia

- 1 textilné vrečko 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

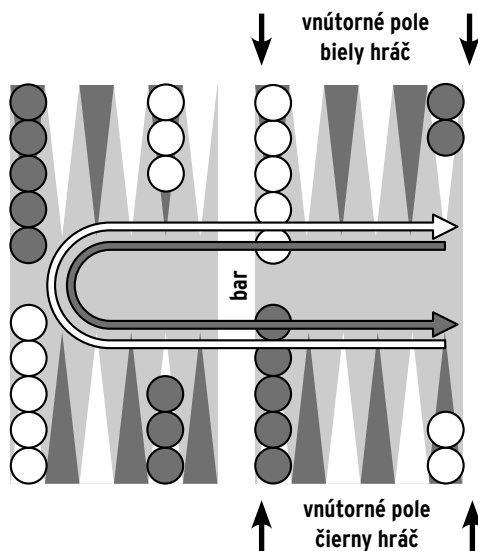
Cieľom každého hráča je čo najrýchlejšie presunúť svoje kamene do vlastného vnútorného poľa, a následne po presunutí všetkých kameňov tieto postupne vyviešť z hracej plochy.

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 vyviesť z hry.

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

Ak je nejaký kameň vyhodенý 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 kocky!

Stratégia

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