



KOUZELNÉ  
HRAČÁŘSTVÍ



DJ05235

## BACKGAMMON

Věk: 8 - 99

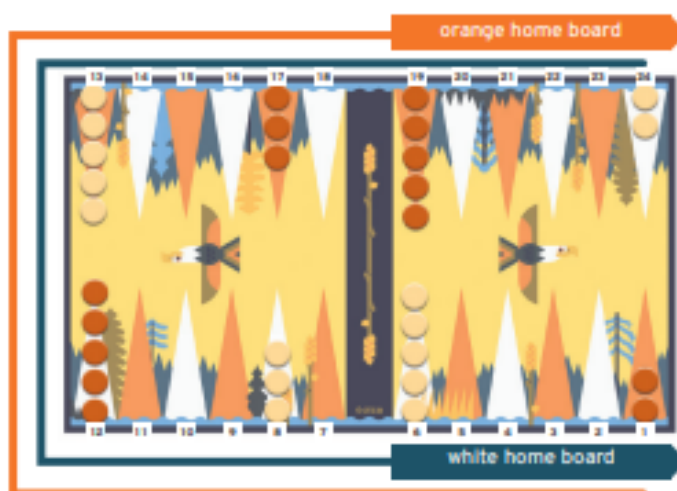
Počet hráčů: 2

Časová náročnost: 20 min

Cíl hry: Staňte se prvním hráčem, který přesune všechny své dámy mimo hrací plochu.

Příprava hry:

Herní plán se položí mezi hráče. Každý hráč si vybere barvu šachovnice a umístí své dámy na šachovnici následovně:





## Pravidla hry

### Přesouvání dam po hrací ploše:

Dámy se pohybují ve směru označeném šipkou v příslušné barvě. Oranžové dámy se pohybují z bodu č. 1 k bodu č. 24, zatímco bílé dámy se pohybují opačným směrem, z bodu č. 24 k bodu č. 1. Dámy obou hráčů se proto na šachovnici překříží.

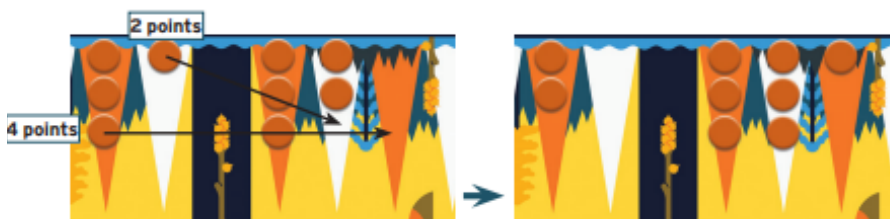
Hráči se střídají v házení 2 kostkami, aby posunuli jednu nebo více dam o určitý počet bodů (trojúhelníky/hory) rovnající se číslům hozeným na každé ze 2 kostek.

Pokud například hráč hodí 2 a 4, může být:

- posunout 1. dámu o 2 body dopředu a 2. dámu o 4 body dopředu;
- posunout 1. dámu o 4 body dopředu a 2. dámu o 2 body dopředu;
- posuňte stejnou dámu o 2 body dopředu a poté o 4 body vpřed;
- nebo posuňte stejnou dámu o 4 body dopředu a poté o 2 body dopředu.

Vezměte prosím na vědomí: Pokud hráč pohne pouze jednou dámou, nesmí ji pohnout 6 bodů vpřed jedním tahem, ale musí provést tahy samostatně ve 2 krocích: 4 body

a pak 2 body, nebo 2 body a pak 4 body.

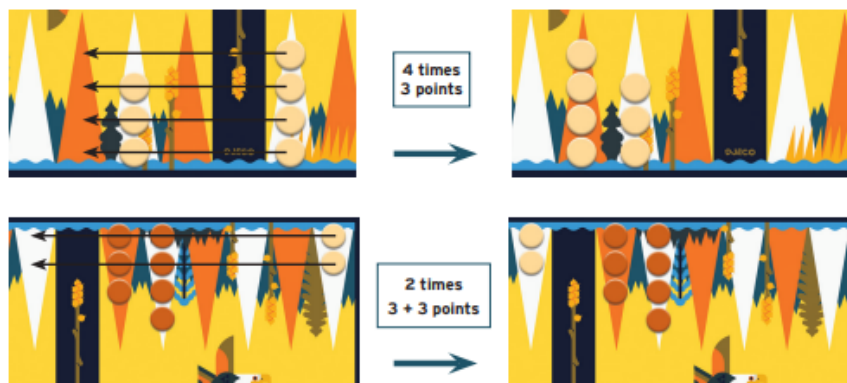


Pokud hráč hodí dvojnásobek, musí hrát hodnoty zobrazené na kostkách dvakrát.

Pokud například hráč hodí 3 a 3, měl by provést 4 tahy po 3 bodech.

V průběhu tahu může dáma přistát pouze na:

- bod, který je neobsazený;
- bod, který je obsazen jednou nebo více dámami v barvě hráče;
- bod obsazený pouze jednou soupeřovou dámou. V tomto případě se soupeřova dáma vyjme z hry a umístí se doprostřed hrací plochy.



Hráč musí provést tah

Hráč musí použít obě čísla hodů, pokud je to možné.

Pokud lze zahrát pouze jedno ze dvou hozených čísel, hráč musí nejprve zahrát to vyšší.

Pokud nelze zahrát ani jedno číslo, hráč svůj tah ztratí.

Opětovné uvedení dam do hry ze středu hrací plochy

Pokud má hráč jednu nebo více dam uprostřed hrací plochy, musí je znovu zadat do hry předtím než bude moct přesunout jakoukoli jinou dámou.



Když je hráč na řadě, hodí kostkou a pokusí se znovu vstoupit do hry příslušnou dámou nebo dámami na začátku své herní cesty.

Například: pokud hráč hodí „1“, může vložit dámu v 1. bodě své hry, zatímco hod „2“ jim umožňuje vložit dámu ve 2. bodě jejich herní cesty. Budte však opatrní – jak je uvedeno výše, hráč může znovu vstoupit do hry pouze přistáním na bodu, který je:

- neobsazený
- obsazený pouze jednou soupeřovou dámou (v takovém případě je soupeřova dáma vyřazena ze hry)
- obsazený jednou nebo více dámami hráče

Někdy nebude možné, aby hráč znovu vložil dámu nebo dámy do hry a

bude muset počkat na další kolo a zkusit to znovu. Jakmile se všechny dámy znovu dostanou na herní plán, mohou být všechna nevyužitá čísla na kostce hrána pohybem dam dle vlastního výběru.

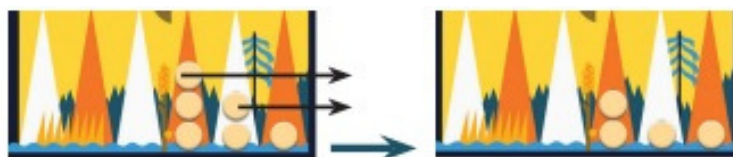
#### Odstranění dam z hrací plochy

Hráč může začít odstraňovat (nebo „odkládat“) své dámy z herního plánu pouze tehdy, když jsou všechny jeho dámy na jejich „domovské desce“. Viz obrázek 1.

Hráč odstraní dámu tím, že hodí kostkou číslo, které odpovídá počtu

bodů potřebnému k opuštění hrací plochy.

Pokud například hráč hodí 3 a 2, „3“ umožňuje hráči odstranit dámu umístěnou 3 body od výstupu z hrací desky, zatímco „2“ mu umožňuje odstranit dámu umístěnou 2 body od výstupu z hrací desky.



Pokud na těchto bodech nejsou žádné dámy, hráč musí přesunout dámu umístěnou výše na obsazený bod.



Pokud na vyšších bodech nejsou žádné další dámy, hráč může poté dámu ze hry odstranit nejvzdálenější obsazený bod od východu, i když je číslo na kostce větší než číslo bodů, které zbývá přesunout, než opustíte hrací plochu.



Hráč nemusí odstranit dámu, pokud je schopen provést další tah. Například: hráč se může také rozhodnout přesunout dámu blíže k bodu 1 místo odstranění další dámy.

Kdo je vítěz?

Hru vyhrává hráč, který jako první odstraní všechny své dámy z hrací desky.