

BACKGAMMON

Anglická verze vrhcábů

Pravidla hry

1. Počet hráčů : 2

2. Potřeby

2.1 Herní plán – vrhcábnice – má tvar obdélníka, rozděleného na dvě stejné části. Na delších stranách je vyznačeno po dvanácti klínovitých polích, střídavě tmavých a světlých. Mezi šestým a sedmým klínem bývá pruh, zvaný přepážka, který odděluje obě poloviny herního plánu. Oba hráči říkají prvním šesti polím na své straně vnitřní pole, druhé šestici (sedmému až dvanáctému) vnější pole (obr. 117).

2.2 Hrací kameny. 15 kamenů černých, 15 bílých.

Originální kameny se podobají dámovým, ale jsou poněkud větší.

2.3 Dvě kubické hrací kostky.

3. Výchozí situace. Kameny jsou před zahájením partie rozestaveny tak, jak ukazuje obrázek 118.

4. Úkol hráčů. Dovést všechny své kameny na svá vnitřní pole a odtud je vyvést z desky ven dřív, než se to podaří soupeřovi.

5. Tahy

5.1 Losování o barvu kamenů. Hráči hodí na stůl kostku. Komu padne vyšší počet ok, zvolí si barvu kamenů.

5.2 Začíná hráč, který losování prohrál.

5.3 Části tahu. Kdo je na řadě, vezme dvě hrací kostky, vrhne je na stůl a pak posune jeden nebo víc kamenů o tolik klínovitých polí, kolik ok na kostkách padlo.

5.4 Tahy jsou povinné.

5.5 Kdo nemůže část tahu nebo celý tah provést, musí se jich vzdát.

6. Pohyb kamenů

6.1 Směr postupu. Kameny každého hráče postupují jedním směrem, vždy od soupeřových vnitřních polí přes jeho vnější pole na vlastní vnější pole a dál na vlastní vnitřní pole. To znamená, že bílé a černé kameny putují po desce v protichůdném směru.

6.2 Posun dvou kamenů. Padnou-li na kostkách dvě různá čísla, může hráč posunout dva své různé kameny. První o tolik polí, kolik ok se ukázalo, na první kostce, druhý o tolik polí, kolik ok padlo na druhé kostce. Nezáleží na tom, který kámen bude přemístěn dříve a který později.

6.3 Posun jednoho kamene. Když je to pro nás výhodnější, můžeme místo dvou různých kamenů posunout jediný kámen o tolik polí, kolik ok padlo na obou kostkách dohromady. S jedním kamenem táhneme také tehdy, můžeme-li využít jen vrhu jediné kostky – posuneme jej o tolik polí, kolik ok ukázala.

6.4 Postup tří nebo čtyř kamenů. Padne-li na obou kostkách stejné číslo (například 3 a 3), můžeme tohoto vrhu využít dvakrát, čtyřmi různými způsoby: posunout buď čtyři různé kameny o tři pole, nebo tři kameny – jeden o šest polí, další dva o tři pole. Možné jsou i další kombinace, smíme přemístit jen dva kameny, každý o šest polí, případně jediný kámen o dvanáct polí.

7. Boj kamenů

7.1 Osamělý kámen je nechráněný a když na jeho poli skončí postup soupeřův kámen, odlišně zbarvený, je osamělý kámen dočasně vyřazen ze hry. Jeho vlastník jej přemístí doprostřed desky na přepážku, která odděluje vnitřní a vnější pole.

7.2 Opěrné body. Pole, na kterém leží dva nebo více kamenů jedné barvy, je považováno za opěrný bod. Kámen jiné barvy tam nesmí skončit postup, může přes opěrný bod při tahu přejít bez zastavení. Čím víc opěrných bodů za se sebou vybudujeme, tím víc znesnadníme soupeři postup jeho kamenů.

8. Návrat dočasně vyřazených kamenů do hry. Dokud máme některý kámen na přepážce, nesmíme přesunout na desce žádný svůj kámen. Musíme proto nejdřív vyřazený kámen vrátit na některé ze soupeřových vnitřních polí. To se nám podaří jen tehdy, když počet ok na jedné z obou vržených kostek odpovídá pořadovému číslu soupeřova vnitřního pole, kde protivník nemá opěrný bod. Například vržené kostky padnou dvěma a šesti oky navrch. Soupeřovo šesté vnitřní pole je obsazeno třemi jeho kameny, náš kámen z přepážky tam nesmí. Zato druhé vnitřní pole je prázdné, proto na ně můžeme kámen z přepážky nasadit a tím ho znovu zařadit do hry. Od této chvíle smíme opět využívat všech vrhů k posunu svých kamenů. V našem příkladu jsme už využili kostku s dvojkou a teď ještě zbývá druhá kostka, na níž padla šestka. Buď hned posuneme nasazený kámen o šest polí, nebo přesuneme místo něho kterýkoliv jiný kámen.

9. Vyvádění kamenů z desky ven

9.1 Závěrečná fáze hry. V první části hry mají oba soupeři dovést všechny své kameny na vnitřní pole (označené čísla 1- 6). Teprve když máme všech patnáct kamenů na vnitřních polích, můžeme je postupně vyvádět z desky ven. Podobně jako při přesunu kamenů lze i v této závěrečné části hry využít obou kostek pro jeden nebo dva kameny a při dvou stejných číslech pro tři nebo čtyři kameny.

9.2 Padne-li na kostce číslo, které odpovídá číslu vnitřního pole, na němž stojí náš kámen, vyvedeme tento kámen z desky. (Například na první kostce jsou tři oka, na druhé jedno. Smíme vyvést jeden kámen ze třetího vnitřního pole, druhý z prvního).

9.3 Jestliže na kostce padne číslo, které odpovídá prázdnému poli, nesmí být podle této kostky vyveden z desky kámen stojící na jiném poli. Jediná výjimka platí tehdy, když žádné pole s vyšším číslem už není obsazeno naším kamenem – potom můžeme využít i tohoto vrhu a vyvést z desky ven kámen ležící na poli nejvzdálenějším od okraje desky. (Například jedna kostka padne pětkou, druhá šestkou navrch a naše kameny jsou již jen na 3. a 4. polích. Smíme tedy výjimečně vyvést dva kameny ze 4. pole, a pokud je tam jen jediný kámen, tedy i jeden kámen ze 3. pole.)

9.4 Vyřazení kamene v závěrečné fázi hry. Když je některý náš kámen soupeřem vyhozen po zahájení konečné části hry (máme všechny své kameny na vlastních vnitřních polích a vyvádíme je z desky ven), platí pravidla 7.1, 8. a 9.1 v plném rozsahu. Musíme vyřazený kámen položit na přepážku a dokud ho nenasadíme do hry na některém soupeřově vnitřním poli a pak nedovedeme přes celou desku na vlastní vnitřní pole, nesmíme vyvádět žádné své kameny z desky ven.

10. Zakončení hry

10.1 Vítězí hráč, který vyvede všechny své kameny z desky dřív, než se to podaří soupeřovi.

10.10 Bodové vyjádření výsledku. Vítěz získává po čtyřech bodech za každý soupeřův kámen, který po skončení hry stojí na přepážce nebo ve vítězových vnitřních polích. Po třech bodech dostane za každý soupeřův kámen ve vítězových vnějších polích. Dva body si počítá za každý kámen, který má soupeř ve svém vnějším poli a jeden bod za každý kámen, který má soupeř ve svém vnitřním poli.

I Backgammon se někdy hrával – podobně jako jiné deskové hry – o peníze. Hráči se nejdřív dohodli na sumě, kterou do hry vsadí. Vítěz dostal jednoduchou sázku, když poražený soupeř vyvedl před ukončením hry z desky aspoň jeden svůj kámen. Na dvojitou sázku měl vítěz právo, jestliže se soupeři nepodařilo vyvést ani jediný svůj kámen, taková výhra se označovala slovem gammon). K trojnásobku sázky opravňovala vítěze taková konstelace kamenů poraženého soupeře, v níž byl aspoň jeden kámen právě na přepážce nebo dosud neopustil vítězovo vnitřní pole.