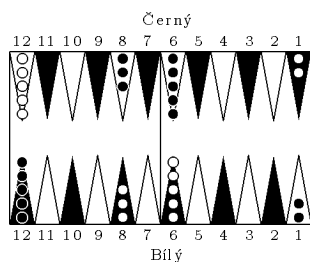


Vrhcáby — Backgammon



Počet hráčů: 2

Délka hry: jedna partie 10–30 minut, celá hra až 2 hodiny

Hrací potřeby: Herní plán — vrhcábnice — má tvar obdélníka, rozděleného na dvě stejné části. Na delších stranách je vyznačeno dvanáct klínovitých polí, 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.

Hrací kameny. 15 kamenů černých a 15 červených, popřípadě bílých. Originální kameny se podobají dámovým kamenům, ale jsou poněkud větší.

Dvě kubické hrací kostky.

Cíl hry: Dovést všechny své kameny na svá vnitřní pole a odtud je vyvést z desky ven dřív, než se to podaří soupeři.

Výchozí pozice: Kameny jsou před zahájením partie rozestaveny tak, jak ukazuje obrázek.

Pravidla:

1. Tahy

1.1 Hráči se dohodnou na barvě kamenů, popřípadě si ji vylosují.

1.2 Oba hráči hodí jednu kostku do své pravé poloviny. Komu padne vyšší počet ok, začíná hrát a pro první tah musí využít čísla, která vržené kostky právě ukazují. Pokud v prvním hodu padnou hráčům stejná čísla nebo některá z kostek vypadne z desky nebo se opře o kraj desky, hod se opakuje.

1.3 Části tahu. Hráč, který je na řadě, vezme dvě hrací kostky, vrhne je na hrací desku do své pravé části a pak posune jeden nebo víc kamenů o tolik klínovitých polí, kolik ok padlo na kostkách.

1.4 Tahy jsou povinné.

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

1.6 Hráč končí tah vzetím svých kostek do kalíšku.

2. Pohyb kamenů

2.1 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 postupují proti sobě.

2.2 Posun dvou kamenů. Padnou-li na kostkách dvě různá čísla, může hráč posunout dva své různé kameny. První o tolik polí, kolik ok padlo na první kostce, druhý o tolik polí, kolik ok padlo na druhé kostce. Nezáleží na pořadí, ve kterém budou kameny posunuty.

2.3 Posun jednoho kamene. Je-li to pro hráče výhodnější, může namísto dvou různých kamenů posunout jediný kámen. Nejprve o tolik polí, kolik ok padlo na jedné z kostek a poté o tolik polí, kolik ok padlo na druhé kostce.

2.4 Postup tří nebo čtyř kamenů. Padne-li na obou kostkách stejné číslo (například 3 a 3), může hráč vrhu využít dvakrát (použije čtyři trojky pro 1, 2, 3, nebo 4 kameny).

3. Boj kamenů

3.1 Osamělý kámen je nechráněný a skončí-li soupeřův kámen postup na jeho poli, může být dočasně vyřazen ze hry. Vyřazený kámen se přemístí na přepážku, která odděluje vnitřní a vnější pole. Využije-li hráč na pohyb jednoho kamene oka z obou kostek, jak je popsáno v bodě 2.3, může vyřadit soupeřův kámen i v rámci dílčího pohybu, to jest po posunu kamene o počet ok z jedné kostky. Podobné pravidlo platí při vržení dvou stejných hodnot — bod 2.4.

3.2 Opěrné body. Pole, na kterém leží dva nebo více kamenů jedné barvy, je považováno za opěrný bod. Kámen jiné barvy tam nesmí skončit postup, ani se zde „odrazit“, pokud je na něj použito pravidlo 2.3. Soupeřův kámen může přes opěrný bod přejít jen bez zastavení. Čím více opěrných bodů si hráč vybuduje, tím více znesnadní soupeři postup jeho kamenů.

4. Návrat dočasně vyřazených kamenů do hry

Dokud má hráč některý kámen na přepážce, nesmí přesunout na desce žádný kámen. Nejdříve musí vyřazený kámen vrátit na některé ze soupeřových vnitřních polí. To se mu podaří jen tehdy, odpovídá-li počet ok na jedné z vržených kostek pořadovému číslu soupeřova vnitřního pole, kde protivník nemá opěrný bod. Například bílému hráči padne 2 a 6. Černý má šesté vnitřní pole obsazeno třemi kameny, bílého kamene z přepážky tam nesmí. Zato druhé vnitřní pole černého je prázdné, proto na ně může bílý postavit svůj kámen z přepážky a tím ho znovu zařadit do hry. Od této

chvíle smí bílý využívat všech vrhů k posuvu svých kamenů. V našem příkladu už využil kostku s dvojkou a ještě mu zbývá druhá kostka, na níž padla šestka.

5. Vyvádění kamenů z desky ven

5.1 Závěrečná fáze hry. V první fázi hry mají oba soupeři dovést všechny své kameny do svého vnitřního pole (označeného čísly 1–6). Hráč, který tohoto cíle dosáhne, může postupně svoje kameny vyvádět z desky ven. Postupuje se podobně jako při přesunu kamenů; i v této závěrečné části lze využít obou kostek pro jeden nebo dva kameny a při dvou stejných číslech i pro tři nebo čtyři kameny.

5.2 Padne-li na kostce číslo, které odpovídá číslu vnitřního pole, na němž stojí alespoň jeden kámen, vyvede hráč tento kámen z desky. (Například padnou na první kostce tři oka, na druhé jedno. Hráč smí vyvést jeden kámen ze třetího a jeden z prvního vnitřního pole.)

5.3 Odpovídá-li počet ok na kostce prázdnému klínu, nesmí být vyveden z desky kámen, stojící na jiném poli. Jedině v případě, že žádné pole s vyšším číslem už není obsazeno, může hráč využít i tohoto vrhu a vynést z desky kámen ležící nejdále od okraje desky.

5.4 Při tahu záleží jen na hráči, zdali hod nebo jeho část využije na vyvádění nebo na pohyb kamenů ve vnitřním poli.

5.5 Vyřazení kamene v závěrečné fázi hry. Pokud je některý kámen vyhozen po zahájení konečné části hry, platí pravidla 3.1, 4. a 5.1 v plném rozsahu. Hráč nesmí vyvádět z desky žádný další kámen, dokud není vyřazený kámen znovu vrácen do hry a nedojde do svého vnitřního pole.

6. Zakončení hry

6.1 Vítězí hráč, který vyvede všechny své kameny z desky rychleji než jeho soupeř.

6.2 Bodové vyjádření výsledku. Stihne-li poražený vyvést z desky alespoň jeden kámen, počítá se partie za jeden bod. Zůstane-li poraženému alespoň jeden kámen na přepážce nebo ve vnitřním soupeřově poli, prohrává tři body. Pokud má hráč kameny rozmístěny mimo toto „rizikové“ území a nestihne vyvést ani jeden kámen, ztratí dva body.

6.3 Hra se hraje výhradně s „dublovací kostkou“, bez ní ztrácejí Vrhčáby hodně na půvabu.