

PRAVIDLA BACKGAMMON

Backgammon, česky vrhcáby (nesprávně vrhcáby), je jedna z nejstarších deskových her na světě. Předpokládá se, že se hrála již ve starověkém Egyptě, Sumeru, Mezopotámii či Persii.

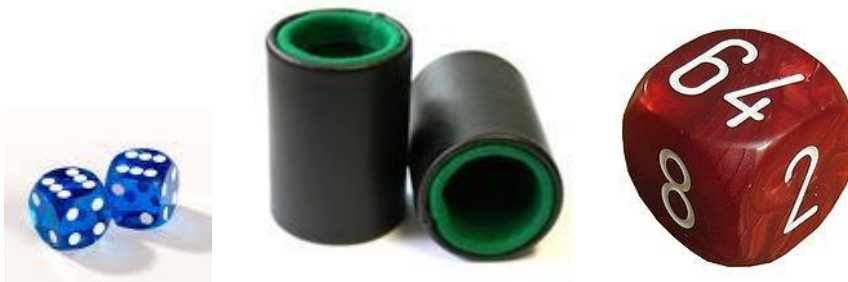
Backgammon je hra pro dva hráče (výjimkou je varianta [chouette](#)), ve které hraje roli jak náhoda, tak schopnosti hráčů.

Ke hře je potřeba hrací deska, 15 + 15 kamenů dvou barev, 2 páry kostek, kelímky na míchání kostek a tzv. zdvojovací (dablovací) kostka (angl. "doubling cube").

Obr. 1: Vlevo deska z 19. století, vpravo současná deska:



Obr. 2: Hrací kostky, kelímky, dablovací kostka:



Stručný popis a cíl hry:

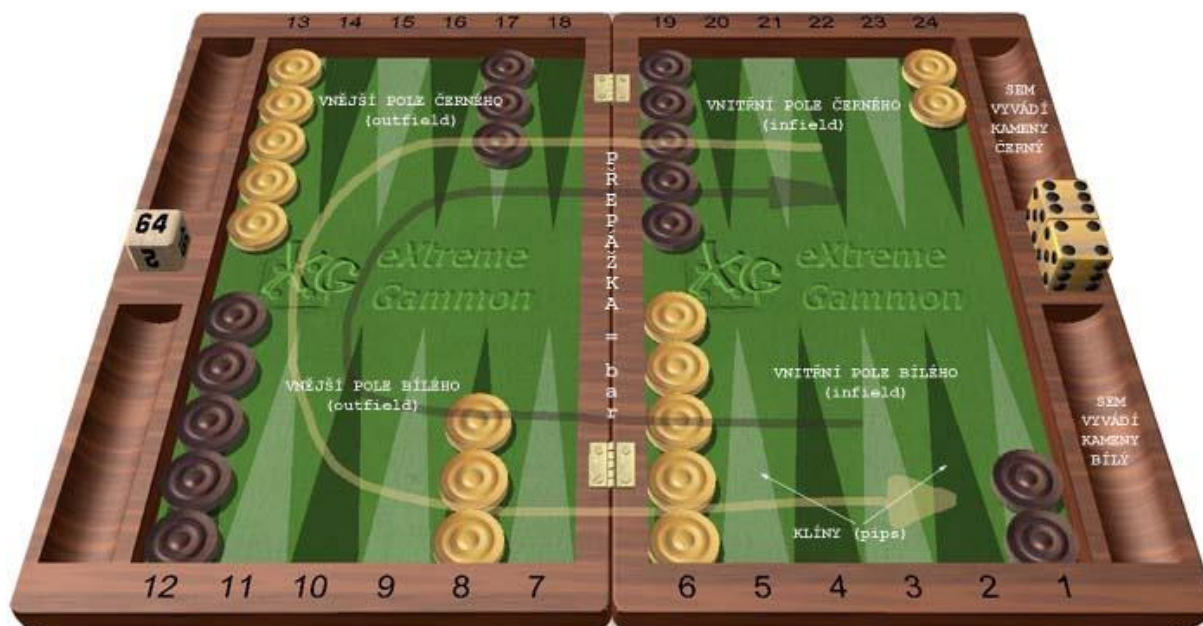
Cílem hry je vyvést všech svých 15 kamenů po vyznačené dráze (viz obr. 3) nejprve do svého vnitřního pole (infield) a pak je odebrat ven z hrací desky.

Hráči se střídají, na začátku každého tahu hodí hráč oběma kostkami a podle výsledku hodu posune některý svůj kámen či kameny o příslušný počet klínů neboli bodů (angl. pips) směrem k jejich cíli. Na každém bodu může být libovolný počet kamenů jednoho hráče. Pokud hráč ukončí tah kamenem na bodu, kde je jeden soupeřův kámen, „vyhodí“ jej, tzn. vrátí ho až na začátek jeho cesty, na tzv. [bar](#) neboli přepážku. Na bod, na kterém je více než jeden soupeřův kámen, se táhnout nesmí. Kameny protihráčů se pohybují v navzájem opačných směrech. Když má hráč všechny své kameny v poslední části hrací desky, tj. ve svém vnitřním poli, může s nimi táhnout i mimo desku, čímž je odstraňuje ze hry. Hráč, kterému se podaří takto odstranit všechny svoje kameny, vítězí.

V Backgammonu existují tři druhy výher:

- Obyčejná, [jednoduchá](#), která nastane, pokud hráč, který prohrál, už také začal vyvádět kameny z desky. Obyčejnou výhrou hráč získá tolik bodů, kolik ukazuje hodnota na dablovací kostce.
- [Gammon](#), který nastane, pokud hráč, který prohrál, nezačal vůbec odebírat svoje kameny z desky a zároveň nemá ani jeden svůj kámen v soupeřově vnitřním poli nebo na baru. Výhrou gammon hráč získá dvojnásobek počtu bodů, který je na dablovací kostce.
- [Backgammon](#), který nastane, pokud hráč, který prohrál, má alespoň jeden kámen v soupeřově vnitřním poli nebo na baru a nevyvedl ještě ani jeden svůj kámen z desky. Výhrou backgammon hráč získá trojnásobek počtu bodů, který ukazuje dablovací kostka.

Obr. 3 - Základní postavení kamenů při zahájení hry (vyznačení směru dráhy kamenů, označení částí hrací desky)



Podrobný popis:

Uvedená pravidla popisují mezinárodně dodržovaná pravidla, podle kterých jsou nastaveny počítačové programy, nebo je možné podle nich hrát online na internetu nebo na živých turnajích.

Hrací kostky a kelímky

Každý hráč musí na házení kostek používat kelímek. Házení kostek přímo z ruky není na oficiálních turnajích dovoleno.

Každý hráč má svůj pár kostek, který musí házet na svoji pravou stranu hrací desky. Hod je neplatný a hráč musí házet znovu, pokud jakákoliv kostka dopadne mimo pravou stranu desky, když neleží na desce celou svoji plochou nebo když dolehne na kámen. Hráčův tah je ukončen teprve tehdy, když zvedne z desky obě svoje kostky. Pokud hráč hodí své kostky před dokončením tahu svého soupeře, není tento hod platný a musí se opakovat.

Tah proti pravidlům může být opraven kterýmkoliv hráčem, pokud je to v jeho zájmu, ale oprava musí být provedena dříve, než hráč na řadě hodí svoje kostky. Jakákoliv chyba, která není včas opravena, zůstává tak, jak bylo zahráno.

Kameny a jejich pohyb:

Každý hráč hraje s 15 kameny jiné barvy než soupeř. Kameny mohou mít různé barvy, v dalším popisu bude hráč s tmavými kameny jako „černý“, hráč se světlými kameny jako „bílý“. Před zahájením hry musí být kameny umístěny do výchozí polohy viz. výše obr. 3. Barevné rozlišení polí, tzv. klínů (angl. pips), slouží pouze pro snadnější počítání a nijak nesouvisí s barvou kamenů.

Hra začíná tím, že každý hráč hodí jednou kostkou. Hráč, kterému padne vyšší číslo, táhne jako první. Pro svůj tah musí použít dvě čísla, která byla právě hozena jím a jeho soupeřem. V dalších hodech již hráči používají svoje 2 kostky. Hráči se střídají po každém odehraném tahu. (Pokud při prvním hodu padnou stejná čísla, záleží další postup na druhu hry. V zápasové hře se hod opakuje, ve hře o peníze, tzv. [moneygame](#) dojde k [automatickému zdvojnásobení](#) kostky.)

Kameny se v daném směru (viz obr. 3 výše) posunují o příslušný počet klínů (pips), na základě čísel, která padla na kostkách. Hráči se tedy pohybují směrem proti sobě. Během pohybu kamenů musí být dodržena následující pravidla:

- Kámen může být přesunut jen na takové místo, které není obsazeno dvěma a více soupeřovými kameny, tzv. otevřený bod (angl. "open point").
- Čísla, která padla na kostkách, představují oddělené tahy. Tzn., že pokud hráči na kostkách padnou např. čísla 2 a 6, může jeden kámen přesunout o 2 pips (klíny) a jiný kámen o 6 pips na otevřený bod. Nebo může provést tah jedním kamenem o celkem $2 + 6 = 8$ pips za předpokladu, že alespoň jeden bod mezi počátečním a konečným bodem ve vzdálenosti 2 nebo 6 pips je otevřený.
- Pokud hráč hodí dvě stejná čísla, hraje dvojnásobek toho, co hodil. Například, když hodí dvě šestky, má k dispozici pro tahy celkem čtyři šestky, které může libovolně využít.
- Hráč musí odehrát obě čísla (při stejných číslech všechna 4), která mu na kostkách padla, pokud je to možné. Pokud může být zahráno jen jedno číslo, musí ho hráč zahrát. Pokud je možné hrát obě čísla, která padla na kostkách, ne však obě zároveň, musí hráč zahrát to vyšší. Pokud hráč nemůže využít ani jedno z čísel, která mu na kostce padla, ztrácí tah.

Vyhazování a vracení se do hry:

Bod (pip), který je obsazen jen jedním kamenem se nazývá **blot** a kámen na něm může být napaden a vrácen na přepážku (**bar**). Pokud má hráč jeden, nebo více kamenů na baru, nemůže pokračovat ve hře, dokud všechny kameny z baru nedostane opět do hry. Kámen se vrací do hry na základě hodu kostkami (když je hráč na řadě) a to do soupeřova vnitřního pole. Když například hráč, který má kámen na baru, hodí 2 a 5 může nasadit na soupeřův bod číslo 2 nebo 5, za předpokladu že je otevřený. (Dle obr. 3 - pokud by byl bílý kámen na baru, bude nasazovat na bod č. 23, což je černého 2. bod.)

Pokud není žádný bod otevřený, hráč ztrácí svůj tah, protože jinými kameny hrát nemůže. Jakmile se hráči podaří nasadit všechny své kameny do hry, normálně pokračuje.

Vyvádění kamenů z desky:

Jakmile hráč přesune všechny kameny do svého vnitřního pole, začíná poslední fáze hry - vyvádění kamenů (angl. "bearing off"). To provádí tak, že kameny jakoby táhne na fiktivní pole těsně za deskou, tzn. pokud na kostce padlo např. číslo čtyři, odstraní hráč jeden kámen ze 4. bodu. Pokud hráči padne číslo vyšší, než je jeho nejvzdálenější kámen, odstraní jeden z kamenů na nejvzdálenějším poli. Tato poučka se netýká situace, kdy na daném poli sice neleží žádný kámen, ale nějaký kámen je ještě za daným polem. Tehdy musí hráč provést běžný tah kamenem po desce.

Příklad: Pokud hráč hodí pětku a na pátém a šestém bodě už není kámen, může kámen vyvézt z nejbližšího nižšího bodu, tedy ze bodu č. 4 a níže). Kdyby hráč hodil čtyřku, na 4. bodě neměl kámen a na 6. bodě ano a chtěl vyvézt kámen ze 3. bodu, pak nemůže, protože bod vyšší, tj. šestý, obsahuje kámen. Musí posunout kámen ze 6. bodu o 4 pips.

Pokud se v průběhu vyvádění kamenů stane, že se některý z kamenů dostane mimo vnitřní pole (soupeř ho vyhozením pošle na bar), hráč nemůže pokračovat ve vyvádění kamenů do té doby, než jsou opět všechny jeho zbylé kameny v jeho vnitřním poli.

Hráč není nucen vyvézt kámen, pokud je možné udělat jiný legální tah. Pokud během vyvádění kamenů dojde k tomu, že hráč nemá všechny svoje kameny ve svém vnitřním poli (když je během vyvádění některý kámen trefen a vrácen na bar), vyvádění kamenů se tím přerušuje a hráč musí opět všechny svoje kameny dostat zpět do svého vnitřního pole, aby mohl ve vyvádění pokračovat. Hráč který první vyvede všechny svoje kameny ven z desky, vyhrává.

Dablovací kostka a sázky

Běžnou součástí hry jsou sázky, kvůli kterým je součástí hrací výbavy speciální sázeční kostička - dablovací kostka (doubling cube). Správný český výraz je sice zdvojeovací kostka, ale slangový a počeštěný název "dablovací" je více zažitý. Jedná se o kostku, na jejíchž stěnách jsou místo běžných čísel 1 až 6, čísla 2, 4, 8, 16, 32 a 64. Tato čísla označují příslušný násobek základní sázky, o který se právě hraje. Backgammon lze hrát i bez zdvojnásobování, resp. úplně bez sázek.

Na začátku hry leží kostka uprostřed mezi hráči, číslem 64 nahoru (v dané situaci číslo 64 nahrazuje chybějící jedničku, tzn. jednonásobek, základní sázky). V průběhu hry, ve chvíli, kdy se jeden hráč

domnívá, že je ve výhodné situaci, se může rozhodnout, že nabídne soupeři zdvojnásobení sázky. To může provést pouze na začátku svého tahu, ještě před tím, než hodí kostkami. Učiní to tak, že kostku otočí číslem 2 nahoru a posune k soupeři se slovy „nabízím zdvojnásobení“ nebo "double" čti [dabl]. Soupeř má nyní dvě možnosti: Může zdvojnásobení odmítnout (angl. "pass" nebo "drop"). Tím okamžitě prohrává jednonásobek sázky (nebo aktuální hodnotu kostky) a hra končí. Pokud zdvojnásobení přijme, ponechá si dablovací kostku s dvojkou navrchu na své straně desky a od té chvíle se hraje o dvojnásobnou sázku. V dalším průběhu hry se ovšem může stát, že se situace obrátí, takže se hráč, který původně zdvojnásobení přijal, může obrátit s nabídkou dalšího zdvojnásobení na svého soupeře, který má opět stejné možnosti, jen s tím, že se už jedná o dvojnásobné sázky (tzn. pokud odmítne, prohrává dvojnásobek základní sázky, pokud přijme, bude se hrát o čtyřnásobné sázky). Takto se může v jedné hře zdvojnásobovat teoreticky libovolněkrát, samozřejmě v praxi se jen zřídka objeví vyšší sázka než 16 až 32.

Důležité je, že nabídnout zdvojnásobení může vždy jen ten hráč, na jehož straně kostka zrovna je (říká se, že je majitelem kostky). Jedinou výjimkou je začátek hry do prvního zdvojnásobení, kdy je kostka uprostřed (bez majitele).

Ve chvíli, kdy hra skončí, se běžné ohodnocení (jednoduchá výhra, gammon, backgammon) vynásobí hodnotou, která je na dablovací kostce. Tzn. pokud např. hráč prohraje gammon ve chvíli, kdy je kostka na čísle 8, získává vítěz 16 bodů.

Zápasy

V backgammonu soupeři obvykle nehrají jedinou partii, protože hra může skončit velice rychle. Několik po sobě jdoucích partií se může chápat dvojím způsobem: Hra o peníze (moneygame): Hry jsou relativně nezávislé, pouze se sčítají jejich výsledky a nakonec se provede vyúčtování. Samozřejmě se nemusí ve skutečnosti hrát o peníze, důležitý je ten princip, že vítězem je hráč, který nakonec získá více bodů. Zápasová hra (match): Na začátku se hráči dohodnou, do kolika bodů se zápas hraje. Výsledky zápasů se poté sčítají a hráč, který první dosáhne či překročí daný bodový zisk, v zápase vítězí. Přitom není podstatné, kolik bodů má v té chvíli soupeř, zda hráč získal požadovaný počet bodů těsně, nebo ho výrazně překročil apod.

K předchozím základním pravidlům backgammonu se často přidává ještě několik doplňujících pravidel, která mají za cíl vylepšit některé aspekty hry:

Crawfordovo pravidlo:

Používá se pouze při zápasové hře. Říká, že v první hře, ve které jednomu z hráčů chybí do vítězství jediný bod (taková hra se pak označuje jako Crawfordovská), se nesmí zdvojnásobovat (hraje se bez dablovací kostky). Pokud v této hře vedoucí hráč nevyhraje, čímž by vyhrál celý zápas, ve všech dalších hrách je již zdvojnásobování opět povoleno.

Jacobyho pravidlo:

Používá se pouze při hře o peníze (moneygame). Udává, že pokud ve hře nebylo ani jednou zdvojnásobeno (kostka je stále bez majitele), gammony i backgammony se počítají pouze za jeden bod jako jednoduchá hra.

Bobr (angl. "beaver"):

Používá se pouze při hře o peníze (moneygame). Umožňuje hráči, kterému bylo nabídnuto zdvojnásobení, přijmout kostku s ještě dvojnásobně vyšší hodnotou. Tzn. pokud hráč nabídne soupeři zdvojnásobení na 4, může soupeř přijmout s tím, že bobrem okamžitě zvyšuje na 8 (a původně zdvojnásobující hráč má běžnou volbu přijmout či odmítnout toto další zdvojnásobení). Důležité ovšem je, že majitelem je přesto bobrující hráč. Bobr je, kromě některých zvláštních situací, projevem chyby jednoho z hráčů - jeden z hráčů se mýlí v tom, že se hra vyvíjí lépe pro něj.

Mýval (angl. "raccoon")

Používá se pouze při hře o peníze (moneygame). Ještě vyšší stupeň bobra, kdy původně zdvojnásobující hráč na bobra odpovídá ještě jedním zdvojnásobením.

Automatické zdvojnásobení

Používá se pouze při hře o peníze (moneygame). Pokud při zahajovacím hodu hodí oba hráči stejné číslo (takže se hod musí opakovat), jsou automaticky zdvojnásobeny sázky, tzn. dablovací kostka se otočí číslem 2 nahoru (ale stále zůstává uprostřed desky, bez majitele). Obvykle bývá omezen počet automatických zdvojnásobení v jedné hře.

Varianty backgammonu

Existuje několik alternativních verzí, které se od zde uvedených standardních pravidel více či méně odlišují. Mezi ně patří:

Nackgammon

Varianta hry (pojmenována podle Nicka „Nack“ Ballarda), která se od standardního Backgammonu liší pouze počáteční pozicí. Z bodů 6 a 13 je odebráno po jednom kameni a jsou umístěny na bod 23. Tato varianta hry se považuje za strategičtější hru, kde má štěstí menší vliv.

Hypergammon

Hypergammon se hraje podle tradičních pravidel, ovšem pouze se třemi kameny pro každého hráče. Ty jsou na začátku umístěny v soupeřově vnitřním poli (na bodech 24, 23, 22). Zajímavou vlastností této hry je, že je již dostatečně jednoduchá na to, aby ji mohl počítačový program dokonale analyzovat (ve skutečnosti to není zcela exaktní analýza, ale z praktického hlediska se od ní neliší) a v každé pozici hrát ideální tah. Takového počítačového hráče pak nelze porazit jinak, než štěstím.

Chouette

Jedná se o společenskou variantu Backgammonu, určenou pro více hráčů. Více viz [rejstřík](#).

Strategie a taktika

Přestože se může začátečníkům zdát, že nejdůležitějším prvkem hry je náhoda reprezentovaná kostkami, není tomu tak. Je samozřejmé, že pokud má jeden z hráčů extrémní štěstí či smůlu, vývoj hry to zásadně ovlivní, ale v průměru mají nejdůležitější vliv na výsledek hlavně schopnosti hráčů.

K získání těchto schopností je potřeba hlavně praxe, pro ilustraci několik základních pouček:

- Nejjednodušším (avšak zdaleka ne jediným) měřítkem, jak si hráč ve hře stojí, je počet polí (neboli bodů - pips), které ještě potřebuje v hodech kostkami získat k tomu, aby všechny své kameny vyvedl z desky (angl. "pip count"). Hráč, kterému zbývá delší cesta, musí hrát spíše pozičně a snažit se zasahovat soupeřovy kameny. Hráč s nižším počtem pips se naopak snaží využít své momentální výhody a co nejrychleji dostat všechny své kameny za poslední soupeřův, čímž hra přechází do tzv. závodu, koncovky, ve které se už kameny nedají vyhazovat, takže do zbytku hry už záleží pouze na hodech kostkou. Zásadní chybou je pokus o závod ve chvíli, kdy je hráč pozadu a má hrát spíše pozičně. Schopnost spočítat (či alespoň odhadnout) rozdíl v počtu pips je u pokročilých hráčů běžná.
- Je chybou hrát na 100% jistotu, vždy pokrývat všechny svoje kameny, aby protihráč neměl žádnou šanci na zásah. Často se kalkulovaný risk vyplatí, často se také objevuje situace „dříve či později“, kdy odkládání riskantního avšak nutného tahu může znamenat zhoršení rizika.
- Backgammon není Člověče, nezlob se!; vyhazování soupeřových kamenů za každou cenu není cestou k vítězství.
- Některá pole mají výraznou strategickou hodnotu a hráči se snaží je obsadit a držet. Mezi taková pole patří hlavně body 5 (tzv. zlatý bod) a 7 (bar point), resp. odpovídající body na soupeřově polovině desky.
- Pokud je hráč výrazně pozadu v závodění, musí se snažit ponechat nějaké kameny vzadu tak, aby soupeřovi překážely při vynášení a umožňovaly vyhazování nekrytých kamenů. Tento způsob hry vede k tzv. backgame (zpětná hra - český výraz se nepoužívá), kdy není neobvyklé, že si hráč nechává úmyslně vyhazovat své kameny tak, aby je „recykloval“ zpět do boje. Pokud je taková hra sehrána dobře, může vést k vítězství, které se mezi hráči cení pro svůj půvab.

