

# POPULAR

GAME SET



## ŠACHY

## Hrací potřeby:

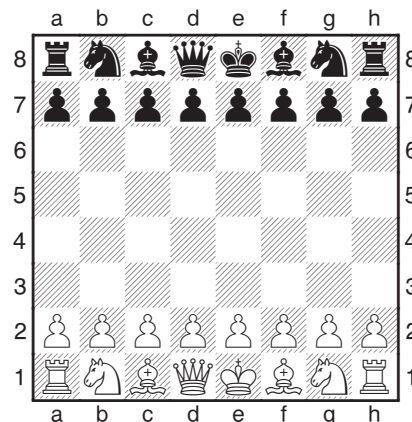
- herní plán – šachovnice = čtvercová deska rozdělená na 8x8 střídavě černých a bílých polí.
- 16 bílých + 16 černých šachových figurek.

Herní plán před započatím hry položíme tak, aby měl každý hráč po pravé ruce bílé rohové pole. Každé políčko herního plánu má svoje označení vzhledem k poloze mezi sloupci a řadami. Sloupce značíme písmeny a-h, řady čísly 1-8.

## Šachové figurky pro jednoho ze spoluhráčů:

1 král, 1 dáma, 2 věže, 2 střelci, 2 jezdcí a 8 pěšáků.

Rozestavení šachových figurek: uprostřed řady 1 (8) stojí král a dáma. Dáma stojí na políčku podle své barvy, tzn. „Dáma ctí barvu“, z každé strany těchto dvou figurek stojí jeden ze střelců, jezdec a na kraji věž. Řadu 2. obsadí všech 8 pěšců.



## Pohyb šachových figurek po šachovnici:

**KRÁL** – pohybuje se pouze o 1 pole (s výjimkou rošády) a může postoupit na kterékoli sousední pole, není na něm ohrožen soupeřovou figurkou.

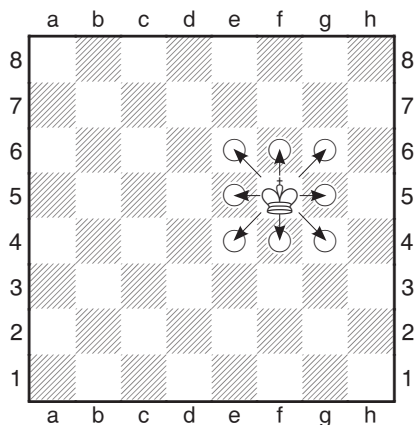
**VĚŽ** – postupuje rovně po sloupcích nebo po řadách přes libovolný počet polí, která nejsou obsazena jinými figurkami.

**STŘELEC** – pohybuje se po šikmých úhlopříčkách téže barvy na které stojí, opět přes libovolný počet prázdných políček.

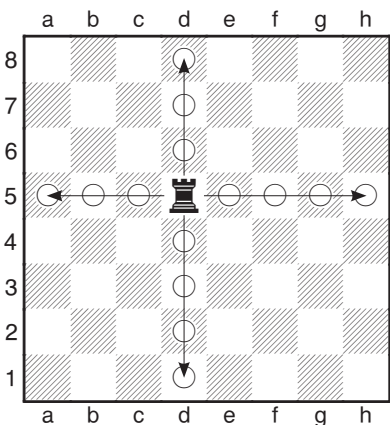
**DÁMA** – smí se pohybovat libovolně daleko, rovně (jako věž) nebo šikmo jako střelec.

**JEZDEC** – pohybuje se po šachovnici tahem, který má tvar písmene „L“ = dvě pole přímo a jedno do strany. Skončí vždy na políčku opačné barvy, než z které vyskočil a smí přitom přeskakovat jiné figurky.

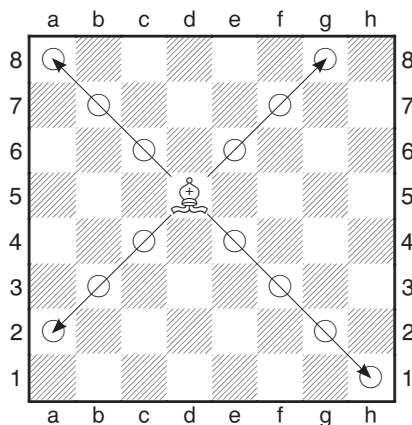
**PĚŠEC** – nejslabší figurka. Pohybuje se po šachovnici přímo vpřed o jedno pole, jenom při prvním vykročení z výchozí pozice může volit mezi dvojkrokem (o dvě pole vpřed) nebo klasickým krokem pěšce. Při dalších krocích se pohybuje po šachovnici jen o 1 pole vpřed. Pěšec nebere soupeřovi figurky ve směru svého pohybu po šachovnici, ale smí vzít pouze figurku, která stojí na sousedním poli šikmo před ním. Výjimkou je braní „mimoходом“, kdy pěšec může vzít i sousedova pěšce, který dvojkrokem vykročil z výchozího postavení a ocitl se tak na sousedním políčku stejné řady. Sám se poté posune na políčko, které soupeřův pěšec přeskočil. Dosáhne-li pěšec protilehlé strany hracího pole (bílý řady 8, černý řady 1), promění se v libovolnou figurku – mimo pěšce a krále. Pod touto podobou nastupuje opět do hry.



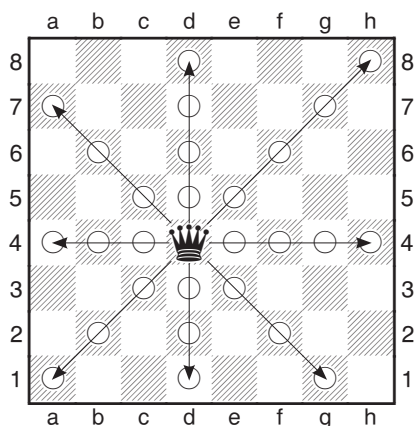
Tahy krále



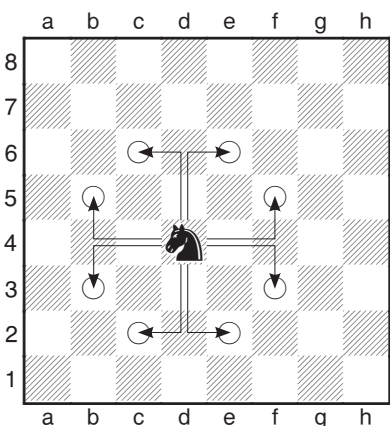
Tahy věže



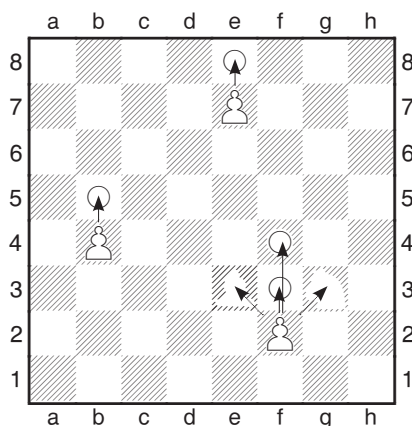
Tahy střelce



Tahy dámy



Tahy koně



Tahy pěšce

**ROŠÁDA** – rošáda je dvojtah, při kterém král postupuje o dvě pole vpravo nebo vlevo a věž se zároveň přesune na políčko které král přeskočil. Podmínkou pro možnost provedení rošády je, že dosud nebylo taženo ani králem ani příslušnou věží, že všechna pole mezi králem a věží jsou prázdná a že král nebude ohrožen šachem ani na jednom ze tří polí, na kterých rošádu provádí. Rošáda s bližší věží od krále se nazývá MALÁ. Na opačnou stranu VELKÁ.

**ŠACH** – ohrožení krále, **MAT** – konec hry.

Pokud některá z figurek stojí v pozici, že ohrožuje soupeřova krále a mohla by jej v příštím tahu vzít, hlásí se tato pozice jako šach. Král, který je „šachován“ se musí bezpodmínečně bránit. Má 3 způsoby obrany: 1 Soupeřův kámen vzít. 2. Před krále postavit jinou figurku, která krále zakryje. 3. Ustoupit na sousední pole, které není v ohrožení. Není-li možno se ubránit žádným z těchto způsobů nastane situace zvaná „Šach-Mat“ Matem hra končí.

**REMÍZA A PAT** – Všechny partie nekončí matem, někdy se stává, že ani jedna strana nemůže dobýt vítězství a partie potom končí remízou. Za remízu také považujeme: 1 – „věčný šach“ (nepřetržitě ohrožení šachem bez možnosti matu), 2 – třikrát zopakování shodné pozice na šachovnici, 3 – tzv. „pat“, což je situace, kdy hráč nemůže provést žádný tah aniž by nevystavil svého krále šachu, přičemž v dané pozici není král také ohrožen.

Hra ŠACHY spočívá v tom, že soupeři posunují svoje figurky po šachovnici podle pravidel o chodu jednotlivých figurek. Partii zahajuje vždy bílý. Figurkou můžeme táhnout buď jen na prázdné pole nebo na pole obsazené soupeřovou figurkou. Takto soupeřovu figurku vyřadíme ze hry a obsadíme její místo. Na každém hracím poli může být pouze jedna figurka. Kromě jezdce nemůže žádná figurka přeskočit vlastní ani cizí figurku a jedním tahem lze přemístit pouze jednu figurku (s výjimkou rošády). Figurky se mohou pohybovat vpřed i vzad, vpravo i vlevo. Pěšci mohou postupovat pouze vpřed.

## DÁMA

**Hrací potřeby:**

- herní plán – šachovnice 8x8 polí
- 12 bílých a 12 černých kamenů z dámy

Hra je určena pro 2 hráče. Každý z hráčů umístí kameny své barvy (nejlépe barvu vylosovat) na černá pole na prvních třech řadách své strany herního plánu. Hru zahajuje bílý. Kameny se posunují výhradně po černých polích šikmo do stran o jedno. Nelze vstoupit na pole obsazené vlastním nebo soupeřovým kamenem. Nachází-li se kámen před soupeřovým kamenem a za kterým je volné políčko, smíte soupeřův kámen přeskočením zajmout a odstranit z desky. Po tomto tahu může kámen ve skákání pokračovat, pokud se po přeskočení ocitne opět před soupeřovým kamenem, za nímž je volné políčko. Pokud volné políčko není musí, pokračovat soupeř. Nelze přeskakovat vlastní kameny. Ve chvíli, kdy kámen doskáče na poslední řadu protější strany herního plánu, promění se v „dámu“. Dáma se od ostatních odlišuje tím, že se skládá ze dvou kamenů stejné barvy na sobě (použijeme již vyřazený kámen). Dáma je zvýhodněna tím, že se může pohybovat i skákat všemi směry (dopředu i dozadu) o libovolný počet políček a zajímat soupeřovy kameny. Po přeskočení zajímaného kamene se může zastavit na kterémkoliv dalším volném políčku. Skákání je povinné. Jestliže hráč opomine možnost skočit a protihráč ho na to upozorní, může mu protihráč odstranit ze hry kámen (nebo dámu) kterou se provinil. Vítězem se stává ten hráč, který zajal všechny soupeřovy kameny nebo který zablokuje všechny soupeřovy kameny tak, že mu znemožní další tahy.

## BLOKÁDA

**Hrací potřeby:**

- herní plán - šachovnice
- 12 kamenů z dámy ve 2 barvách.

Ukládání kamenů je stejné jako při dámě. Kameny táhnou jen po černých polích, a to vždy jen o jedno políčko buď vpřed nebo vzad. Nejde jen o vyhození, ale i zajetí soupeřových kamenů. Kameny se považují za zavřené do té doby, pokud jsou obklíčeny, a tím nemají kontakt s vlastními kameny, což umožňuje pohyb. Zavřené kameny si bere nepřítel. Prohrává ten hráč, který první ztrácí své kameny.

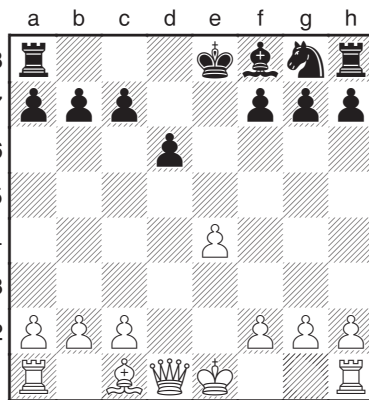
## STŘEDOVĚKÁ BITVA

**Hrací potřeby:**

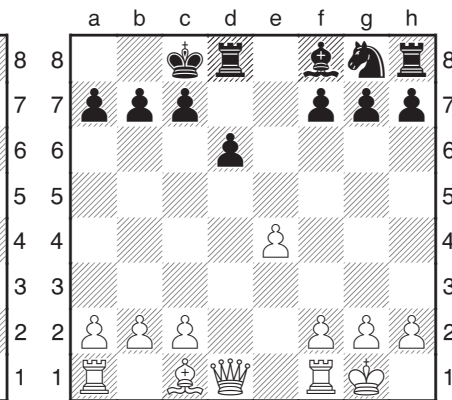
- herní plán - šachovnice
- 8 kamenů z dámy černé a bílé barvy (pěší vojsko)
- 4 figurky šachových pěšců bílé a černé barvy (rytíři na koních).

Pěšáci jsou rozestaveni na tmavých polích v 1 a 2 řadě (bílí), v 9 a 10 řadě (černí), rytíři stojí v první a desáté řadě na světlých polích. Hru začíná bílý a pak se pravidelně střídají jak pěšákem (po úhlopříčkách vpřed, doleva a doprava), tak rytířem (v pravouhlém směru doleva, doprava).

Přeskakovat se a zajímat se mohou jak pěšáci tak i rytíři vždy dle jim povoleného směru i několikrát za sebou v jednom tahu vzájemně. Pěšáci se mění ve velitele, když dojdou do poslední soupeřovy řady polí. V tomto případě se pohybují a zajímají soupeře jako dáma v české dámě. Rytíři se zase tímto způsobem změň v krále a smí se pohybovat jako dáma v šachové hře s tím dodatkem, že má právo k vícenásobnému přeskočení a smí vždy změnit směr. Vítězí ten, kdo vyřadí všechny soupeřovy figurky anebo donutí soupeře, aby se vzdal. Remízou hra končí v případě, když se na tom dohodnou, nebo zůstane na herní desce oběma po 1 figurce stejného druhu.



Postavení před rošádou



Postavení po malé rošádě bílého a velké rošádě černého

# ČÍNSKÁ DÁMA

Čínská dáma má velmi zavádějící název. Nepochází z Číny a s Dámou nemá také v podstatě nic společného.

## Hrací potřeby:

- Hrací deska s šesticípou hvězdou,
- 10 figurek pro každého hráče

**Počet hráčů:** 2, 3, 4, 6

**Cíl hry:** Obsadit svými figurkami protilehlý roh.

**Výchozí situace:** Hráči rozestaví své figurky na vyznačená pole stejné barvy, jakou mají jeho figurky.

Při hře ve 2 se hraje na zeleném a fialovém rohu.

Při hře ve 3 se hraje na žlutém, tyrkysovém a fialovém rohu.

Při hře ve 4 se hraje ve dvou párech protilehlých trojúhelníků

Při hře v 6 se hraje na všech rozích, začíná žlutý. Další po směru hodinových ručiček

**Hra:** Hráči střídavě posouvají svými figurkami na sousední volné pole vpřed libovolným směrem - ortogonálním i diagonálním. Pohyb vzad není dovolen.

Figurky spolu nebojují a nezajímají se.

Hráči mohou přeskakovat své i cizí figurky, je-li další pole v přímém směru volné. Skákat lze v libovolném směru a v 1 tahu i vícekrát, je-li mezi nimi 1 volné pole. Pohyb vzad není dovolen ani při přeskakování.

**Konec hry:** Hráč, který svými kameny obsadí jako první protější roh, vyhrává.

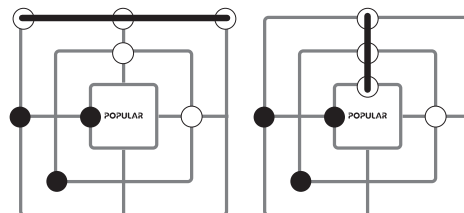
# MLÝN

## Hrací potřeby:

- hrací plán – mlýn
- 9 bílých a 9 černých kamenů z dámy

Je velmi rozšířenou zábavnou hrou pro 2 osoby. Každý hráč hraje vždy s kameny jedné barvy. Smyslem hry je postavit kameny do pomyslného mlýna, tj. 3 kameny jedné barvy postavené za sebou na předznačené body. Když hráč postaví mlýn, má právo vzít soupeři 1 kámen. Kameny se posouvají vždy o 1 místo libovolným směrem; účelem je postavit svůj mlýn, a naopak zabránit v tom soupeři. Po postavení mlýna v dalším tahu hráč mlýn otevře předstunutím kamene z linie mlýna na jiný bod. Když je hráč znovu na tahu, může mlýn znovu uzavřít a vzít si další soupeřův kámen. Pokud je hráč šikovný, může si postavit současně i 2 mlýny – to mu umožní střídavě jeden mlýn otevřít, druhý zavřít a protihráče tím vždy obrát o 2 kameny najednou se slovy:

„otevírám a zavírám mlýn“. Jestliže vzal hráč soupeři již všechny kameny, které byly součástí mlýna, může stáhnout i kámen z protivníkova mlýna. Když má hráč už jen 2 kameny ve hře, pak s nimi může skákat na kterékoliv volné místo. Vyhrává ten, kdo vzal soupeři všechny kameny, až na 2 zůstávající.



# VĚŽIČKY

## Hrací potřeby:

- herní plán – mlýn.
- 6 bílých a 6 černých kamenů z dámy

Tato hra připomíná mlýn a malé piškvorky. Hra je určena pro 2 hráče. Začíná bílý a pak černý atd. Kdo je právě na řadě, položí jeden svůj kámen na desku. Může pro něj zvolit jakékoliv volné pole, ale položit jej i na kámen, který už leží na herním plánu. Při kladení kamene na jiné kameny, stejně i odlišně zbarvené, platí jediné omezení: nesmí tak vzniknout věžička vyšší jak třípatrová.

Když je všech 12 kamenů na desce, začíná druhá fáze hry. Hráči teď překládají kameny z jednoho pole na jiné. Kdo je na tahu, vezme kterýkoliv svůj kámen stojící osaměle nebo tvořící vrchní patro věžičky a přeloží ho buď na jinou věžičku nebo na prázdné pole. Stále platí, že nikde nesmí vzniknout věž složená z více než 3 kamenů.

Komu se podaří vytvořit věžičku své barvy vyhrává.

# ČLOVĚČE NEZLOB SE!

## Hrací potřeby:

- herní plán – člověče nezlob se.
- 4x 4 figurky různých barev

Nejdříve si hráči určí stranu herního plánu a vyberou nebo vylosují barvy vlastních figurek. Každý hráč si postaví figurky na svá „základní“ políčka (4 políčka jedné barvy u vnější strany herního plánu). Každý hráč nejdříve hodí kostkou a komu padne nejvyšší číslo, ten začíná. Nyní hází třikrát za sebou a pokud mu padne šestka, postaví si figurku na „startovní políčko“ (políčko se šipkou téže barvy), hází znovu a posune si figurku ve směru šipky o tolik políček, kolik mu padlo na kostce. Pokud mu nepadne během tří hodů šestka, hází další hráči v pořadí dle směru hodinových ručiček. Každý hází třikrát, pokud má všechny figurky na základních políčkách. Když má hráč nasazenou do hry alespoň jednu figurku, hází v každém kole jen jednou a postupuje s libovolnou nasazenou figurkou, kterou má ve hře. Pokaždé když hráči padne šestka, hází ještě jednou a postupuje následovně. A) jestliže má figurky na základních políčkách, jednu figurku si musí nasadit na start a postoupit s ní o tolik políček, kolik mu padlo v následujícím hodu. B) pokud nemá na základních políčkách ani jednu figurku, sečte počet bodů obou hodů a postoupit s libovolnou figurkou o daný počet polí. Pokud hráč postoupí na políčko již obsazené jinou figurkou, pak figurku, která zde stála, vyradí ze hry zpět na základní políčko. Musí tak učinit i v tom případě, že to byla jeho vlastní figurka. Při přeskakování obsazených políček se tyto políčka počítají. Úkolem hráče je, aby se všemi svými figurkami jedenkrát obešel dokola celou cestu a co nejdříve postupně umístil všechny své figurky do domečku (čtyři políčka vlastní barvy v řadě za sebou uvnitř herního plánu). Hráč zde však musí čekat na vhodný počet bodů, aby mohl svoji figurku umístit na volné políčko do domečku. Při tomto čekání může být vyhozen protihráčem. V hracím poli nesmí být dvě figurky na jednom hracím políčku současně.

Pokud hráč nemá možnost po hodu postoupit s žádnou svojí figurkou o patřičný počet bodů, hraje další hráč. Hráč může postoupit vpřed nebo přeskočit ve vlastním domečku. Zde však již nemůže být figurka vyhozena. Vítězí ten hráč, kterému se nejdříve podaří umístit své čtyři figurky do domečku. Hrají-li více jak dva hráči, ostatní dohrají celou hru na další umístění.

## HRA DVOJIC

Při této hře hrají vždy 2 páry proti sobě. Platí pro ně tyto pravidla: – hráci partneři se nesmějí navzájem vyhodit. Přehledně-li jeden z hráčů, že měl soupeře vyhodit, musí znovu svou figurku odebrat ze hry a dát ji na start. Na polích šedé barvy smějí figurky obou partnerů stát (od každého jedna), tyto políčka můžou být od spoluhráčů přeskočeny. Vyhrává ta dvojice, která dostane 8 figurek do domečku.

## ČLOVĚČE NEZLOB SE BEZ VYHAZOVÁNÍ

Pravidla jsou stejná jako u klasického člověče, ale s tou výjimkou, že pokud dojde k tomu, že má hráč vstoupit na políčko, kde je soupeřova figurka, táhne s figurkou jinou nebo se musí vzdát hodu.

## BACKGAMMON

### Hrací potřeby:

- Hrací deska vrhcábnice – oba hráči říkají prvním šesti polím na své straně desky „vnitřní pole“, druhým šesti „vnější pole“.
- 2 hrací kostky
- 15 bílých a 15 černých kamenů

### Počet hráčů - dva

**Cíl hry** - Dostat všechny své kameny do svého vnitřního pole a pak je odebrat z desky.

**Výchozí situace** - počáteční postavení kamenů – viz obrázek

### Hra

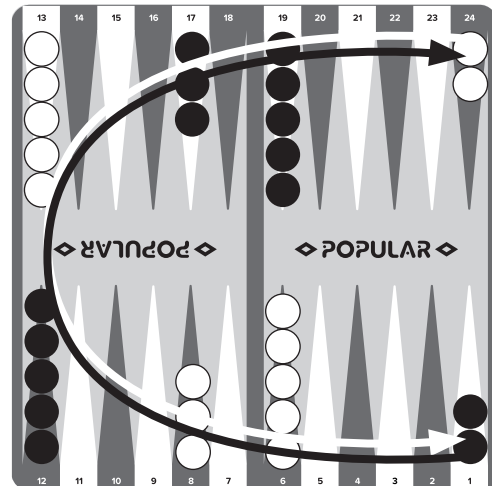
- Oba hráči hodí kostkou. Komu padne vyšší počet ok, zvolí si barvu kamenů. Hráč, který prohrál, začíná hru.
- Hráč na tahu hodí oběma kostkami a posune jeden nebo víc kamenů o tolik polí, kolik ok na kostkách padlo. Tahy jsou povinné. Pokud ale hráč nemůže část nebo celý tah provést, musí se ho vzdát. Hráči se v tazích pravidelně střídají.
- Bílé a černé kameny putují po desce v protichůdném směru, a to vždy od soupeřových vnitřních polí přes jeho vnější pole na vlastní vnější pole a dál přes vnitřní pole.
- Padnou-li na kostkách dvě různá čísla, může hráč posunout dva své kameny. První o tolik polí, kolik padlo na první kostce, druhý o tolik, kolik padlo na druhé kostce. Hráč může místo dvou různých kamenů posunout jediným o tolik polí, kolik padlo na obou kostkách dohromady. Jedním kamenem hráč táhne hráč také v případech, že nemůže využít hodu druhé kostky.
- Padne-li na obou kostkách stejné číslo, je to jako by tato čísla hodil na čtyřech kostkách místo na dvou. Hráč tedy může tohoto hodu využít dvakrát, čtyřmi různými způsoby.
- Kámen může být přesunut jen na tzv. otevřený klín, který není obsazen dvěma či více soupeřovými kameny. Klín, který je obsazen jen jedním kamenem, se nazývá nekrytý klín. Skončí-li soupeřův kámen na tomto poli postup, je osamělý kámen dočasně odstraněn ze hry a přesunut na přepážku, která odděluje vnitřní a vnější pole. Klín, na kterém leží dva nebo více kamenů jedné barvy, je považován za opěrný bod. Kámen jiné barvy tam nesmí skončit postup, může ho jen při postupu přejít bez zastavení.
- Dokud má hráč jeden nebo více kamenů na přepážce, musí před tím, než může pokračovat ve hře, vrátit všechny kameny z přepážky zpět do hry na některé ze soupeřových vnitřních polí. Hráč smí vrátit kámen do hry, pokud počet ok na jedné z obou vržených kostek odpovídá pořadovému číslu soupeřova vnitřního otevřeného klínu. Jakmile se hráči podaří nasadit všechny své kameny do hry, normálně pokračuje (např. pokud měl jen jeden kámen na přepážce a číslem z jedné kostky nasadil kámen do hry, může čísla z druhé kostky normálně využít k dalšímu tahu).
- Když hráč přesune všechny své kameny do svého vnitřního pole, začíná druhá fáze hry – vyvážení kamenů z desky ven. Stejně jako při přesunu kamenů lze i v této fázi využít obou kostek pro jeden nebo dva kameny a při stejných číslech pro tři nebo čtyři kameny.
- Padne-li na kostce číslo, které odpovídá číslu vnitřního pole, na němž stojí kámen, lze tento kámen vyvést z desky.
- Jestliže padne číslo, které odpovídá prázdnému poli, nesmí být podle této kostky vyveden z desky kámen stojící na jiném poli a hráč musí (pokud je to možné) udělat nějaký přípustný tah odpovídající tomuto číslu. Jediná výjimka platí tehdy, když žádné pole s vyšším číslem už není obsazeno naším kamenem. Potom může hráč využít i tento hod a vyvést z desky ven kámen ležící na pole nejvzdálenějším od okraje desky.
- Hráč není nucen odebrat kámen, pokud je možno udělat nějaký jiný legální tah.
- Pokud během procesu odbírání dojde k tomu, že hráč nemá všechny své kameny ve svém vnitřním poli (což nastane, když mu je během odbírání nějaký kámen přesunut na přepážku), vyvážení se přerušuje a hráč musí nejprve všechny své kameny dostat zpět do svého vnitřního pole, aby mohl pokračovat.

### Konec hry

- Hráč, který první vyvede z desky všechny své kameny, vyhrává.
- Vítěz získává po skončení hry následující počet bodů:
  - o 4 body za každý soupeřův kámen, který je na přepážce nebo ve vítězových vnitřních polích
  - o 3 body za každý soupeřův kámen, který je na vítězových vnějších polích
  - o 2 body za každý soupeřův kámen, který má soupeř ve svém vnějším poli
  - o 1 bod za každý soupeřův kámen, který má soupeř ve svém vnitřním poli

### Hra o peníze

- Počet her není omezen, záleží na dohodě hráčů, kteří také stanoví, kolik peněz se vyplácí za jeden bod.
- Kromě běžných kostek se ve vrhcábcech používá ještě tzv. zdvojovací kostka, která slouží k zaznamenávání násobku aktuální sázky ve hře a má na svých stěnách čísla 2, 4, 8, 16, 32 a 64.
- Zdvojovací kostka je na počátku obrácena číslem 64 nahoru, což znamená, že se jedná o jednoduchou sázku - vlastně by měla být na kostce jednička a začínat se s ní, ale ta tam z úsporných a zřejmě i historických důvodů není a je nahrazována onou šedesátčtyřkou.
- Pokud se během hry některý hráč začne cítit silnějším, může nabídnout soupeři zdvojnásobení sázky. Nabídka ke zdvojnásobení může přijít, pouze pokud je hráč na řadě a před hodem kostek.
- Nabídka na zdvojnásobení sázky se provádí tak, že nabízející hráč vezme zdvojovací kostku, obrátí ji stranou s dvojnásobkem momentální sázky nahoru (tj. při prvním zdvojnásobování na číslo 2), podá soupeři a řekne: „Zdvojuji.“ Soupeř pak nabídku buď přijme nebo nepřijme. Pokud nepřijme, hra ihned končí a hráč který nepřijal, prohrává počet bodů, o které se hrálo před nabídkou zdvojení.



- Pokud hráč nabízené zdvojení přijme, hra pokračuje o dvojnásobný počet bodů a hráč, který přijal, se stává majitelem kostky a zdvojovací kostka položena blíž k němu. Další zdvojení může navrhnout jen majitel kostky. První zdvojení tedy může nabídnout kdokoli a poté se hráči v nabízení zdvojení střídají.
- Pokud při zahájení hry padnou shodná čísla, zdvojnásobují se automaticky sázky na dvojnásobek. Obvykle je dohodnut maximální počet takovýchto zdvojnásobení na jednu hru.

### **Ve vrhcábech existují tři druhy proher:**

1. **Obyčejná**, která nastane, pokud hráč, který prohrál, už také začal odebírat. Obyčejná prohra je za počet bodů, které ukazuje zdvojovací kostka.
2. **Gammon**, který nastane, pokud hráč, který prohrál, nezačal vůbec odebírat a nemá ani jeden svůj kámen v soupeřově vnitřním poli nebo na přepážce. Gammon je za dvojnásobek počtu bodů na zdvojovací kostce.
3. **Backgammon**, který nastane, pokud ten, který prohrál, má alespoň jeden kámen v soupeřově vnitřním poli nebo na přepážce a nevyvedl ještě ani jeden kámen z desky. Backgammon je za trojnásobek počtu bodů, které ukazuje zdvojovací kostka.

## **DOMINO**

Hra pro 2-4 hráče. Hraje se s 28 obdélníkovými kameny (kostkami). Všechny kostky se rozloží na stole lícem dolů a důkladně zamíchají. Každý hráč si vylosuje stejný počet kostek. Začínající hráč vybere jednu ze svých kostek a položí ji doprostřed stolu. V první partii je to vždy kostka se dvěma šestkami. V dalších partiích to může být libovolná kostka. Hráč, který je na tahu, vybere ze svých kostek takovou, která má alespoň na jedné straně stejný počet ok, jako jeden konec řady kostek vyložených na stole. Tuto kostku přiloží na konec řady tak, aby se strany se stejným počtem ok dotýkaly. Kostku lze přiložit pouze na jeden či druhý konec řady. Větvení uprostřed řady není dovoleno. Hráč, který nemá kostku, kterou je možné přiložit k řadě, řekne dál. Nesmí se vzdát tahu, pokud táhnout může. Partie končí, když jeden hráč přiloží k řadě svou poslední kostku. Všem ostatním hráčům se sečte hodnota kostek, které jim zbývají v ruce. Vyhrávají hráči s menším součtem bodů.

## **HRY S KOSTKAMI**

### **HRY S 1 KOSTKOU**

#### **OKO (JEDNADVACET)**

Každý hráč má maximálně pět hodů v jednom kole. Vítězí ten, kdo se součtem bodů nejvíce přiblíží 21 bodů. Kdo má tento součet vyšší jak 21 bodů, ten prohrál.

#### **GENERÁL**

Hraje se na předem určený počet kol (např. 10). Hráč hází jednou kostkou třikrát. Po každém hodu musí nahlásit, na který řád (jednotky, desítky, stovky) hozené číslo umístí. Úkolem hráče je nahlášením čísel docílit nejvyššího čísla. (tedy 666). Jestliže jeden z hráčů nahází „666“ stává se generálem a ihned vítězem celé hry.

#### **DVOJITÁ LÁSKA**

Každý z hráčů si na papír napíše popořadě čísla od 1 až do 6. Kdo hodí číslo, které ještě nemá, vyškrtně ho ze seznamu a může hrát dál. Pokud už číslo má, předá kelímek s kostkou dalšímu spoluhráči. Vyhrává ten, komu se podaří jako prvnímu hodit číselnou řadu.

#### **PLUS – MINUS**

Cílem hry je hodit co nejvyšší sumu. Každý hráč, který je na řadě, hází 9x. Každý třetí hod se odečte, všechny ostatní se sčítají. Komu se podaří získat co nejvyšší sumu, vyhrál.

#### **VELKÉ SRDCE**

Každý z hráčů si nakreslí na papír velké srdce a rozdělí jej na 6 políček. V průběhu hry musí hráč zapisovat čísla od 1 – 6, aby bylo na konci každé políčko obsazeno jednou číslicí. Hráči se mezi sebou střídají. Hodí-li jeden hráč číslo, které už má obsazené v poli, musí ho přenechat druhému spoluhráči; ten pokud toto číslo nemůže uplatnit, přesune ho na dalšího hráče. Pokud někdo z hráčů nevyužije hozené číslo, hod propadává. Vyhrává ten, kdo jako první obsadí všechna pole.

#### **TRUMF**

Jeden vyhraný hráč hodí kostku. Hozené číslo je pro dané kolo „trumfem“. Každý může házet desetkrát. Jiný hráč zapisuje výsledky. Kdo ale hodí trumpf, musí přestat a pokračuje druhý hráč. Komu se podaří s nejmenšími počty bodů hodit trumpf, vyhrává kolo. Naopak s nejvíce počty bodů prohrává.

#### **DVACET JEDNA**

Smyslem této hry je hodit ve správný čas 1. Kdo je na řadě, jednou hodí a předá kostku dalšímu hráči. Každá hozená jednička se řekne nahlas a sčítá se. Kdo hodí dvacítku první 1, vyhrává.

#### **VŠECHNO NEBO NIC**

Jeden hráč, ostatní se přidají. Kdo je na řadě, může házet jak dlouho chce, přičemž se mu sčítají počty hozených bodů. Každá hozená 5 = 50 bodů; 2, 3, 4, 6 – počet očí. Ale v momentě, kdy hráč, který hází, hodí jedničku, musí přestat a všechny body se mu vynulují. Přestane-li dříve, napíše si body. Kdo dosáhne 301 a více bodů, vyhrává.

#### **MACAO**

Vyhrává ten, komu se podaří hodit počet 12 nebo se mu co nejlíže přiblížit. Kdo je na řadě, třikrát hodí kostkou (4. hod je povolen, ale není povinností). Hozené počty očí se musí sčítat. Kdo hodí počet 12 nebo je co nejlíže, vyhrává kolo. Kdo hodí víc jak 12, vypadává ze hry. Hraje se tolik kol, kolik si hráči předem určí.

#### **JULE**

Kdo jako první hodí číselnou řadu 1 až 6 a 6 až 1, vyhrává. Jeden hráč začne, ostatní se připojí. Kdo je na řadě, hází. Hodí-li jedničku, zapíše si ji na papír a předá kostku dále. Pak musí hodit dvojku, pak trojku, čtyřku až šestku. Kdo to dokáže jako první, hraje znovu, ale tentokrát začíná házet od zadu 6. Při hození platí pouze čísla, která pasují podle číselné řady.

#### **ZLÁ JEDNIČKA**

Kdo hodí 1, vypadává ze hry o vysoké číslo. Kdo je na řadě, hází pětkrát. Všechny body se sečtou, napíše a hraje další hráč. Kdo ale hodí 1, přestává a napíše body doposud hozené. Hráč s nejvyšším počtem bodů vyhrává.

#### **NAHORU A DOLŮ**

Vyhrává ten, kdo 7 hody dosáhne nejvyšší sumy. Jeden hráč začne, ostatní se připojí. Hozené počty bodů se takto počítají: 1. a 2. hod se sečte; 3. hod se od této sumy odečte; 4. hod se opět přičte; 5. hod se odečte; 6. hod se přičte; 7. hod se odečte. Hráč s nejvyšší sumou vyhrává; s nejnižší sumou prohrává. Komu se podaří dostat do minusu, vypadává ze hry. Počet kol si hráči předem určí.

## HRY SE 2 KOSTKAMI

### XANTIPA

Každý hráč může často házet, ale vždy se 2 kostkami. Cílem je hodit dohromady 7. To znamená  $1 + 6$ ,  $2 + 5$ ,  $3 + 4$ . Komu se podaří co nejméně hodů použít pro dosažení cíle, vyhrává.

### JEDENKRÁT JEDNA

Hozená čísla na kostkách se násobí, aby vzniklo velké číslo. Kdo je na řadě, hází jednou. Obě čísla se mezi sebou vynásobí a zapíše. Po dvou hodech se vynásobené částky sečtou, a kdo získá nejvyšší součet, vyhrává.

### JEDENÁCT VYHRÁVÁ

Každý hráč obdrží stejný počet žetonů. Potom vloží každý z hráčů vklad do banku (střed stolu). Je dobré, aby bylo na stole 12 žetonů. Kdo je na řadě, hodí oběma kostkami. Hodí-li 11 očí (součet očí na kostkách), bere celý bank. Kdo hodí 12 očí, musí znásobit vklad banku. Kdo hodí méně jak 11 očí, musí za každé oko, které chybí do 11, zaplatit žetonem do banku.

### KRÁLOVSKÝ PAŠ A ZLÁ SEDMIČKA

Komu se podaří nejmenšími počty hodů hodit královský paš je vítěz. Může si nasadit legrační klobouk, který předá hráči na hlavu, pokud hodí zlou 7. Zlá sedmička je hod ( $1 + 6$ ;  $2 + 5$ ;  $4 + 3$ ). Ten samozřejmě prohrává.

### NEBE A PEKLO

Nejdříve se určí počet kol ve hře. Každý má jeden hod. Každého hodu jsou vrchní oči na kostce (nebe) = 10 bodů, spodní oči na kostce (peklo) = 1 bod. Pokud někdo hodí 5 a 3, tak se počítá takto: 5 nahoře = 50; 2 dole = 2; dohromady 52. 3 nahoře = 30; 4 dole = 4; dohromady 34.

Výsledek 1. kola je 86 bodů. Kdo má po určitém kole nejvyšší součet, vyhrává

### MRAKY PĚTEK

Cílem hry je hodit co nejvíce pětek. Kdo je na řadě, hodí oběma kostkami. Hodnotí se jen hozené pětky. Jedna pětka je 5 bodů, dvě pětky je 25 bodů. Kdo nasbírá nejvíce bodů v předem určených kolech, vyhrává.

### HOD SMRTI

Jeden z hráčů řekne nahlas jedno číslo mezi 30 – 50. Každý podle své volby může házet s 1 nebo 2 kostkami. Body hozených očí se postupně sčítají od hráče ke hráči a komu se toto číslo podaří hodit nebo jej překročit, vypadává ze hry. Příklad: je řečeno č. 32. První hráč hodí  $6 + 5 = 11$ ; druhý hráč hodí  $6 + 4 = 10$ ; třetí hráč hodí  $5 + 4 = 9$ ; čtvrtý hráč hodí  $1 + 2 = 3$ . Dohromady je to  $11 + 10 + 9 + 3 = 33$ . Ten hráč, který hodil  $1 + 2 = 3$  vypadává.

### STOVKA

Jde o to, získat jako první 100 bodů. Kdo je na řadě, hází. Má 2 možnosti:

- na kostkách jsou dvě rozdílná čísla, tak se sečtou a zapíše na účet hráče (příklad:  $1 + 6 = 7$ );
- na kostkách jsou dvě stejná čísla (paš), vynásobí se a zapíše na účet hráče (příklad:  $3 \times 3 = 9$ ).

Kdo jako první získá 100 bodů, vyhrává.

### ČTYŘLÍSTEK

V této hře jde o to, kdo vyhraje největší počet žetonů. 11 žetonů se položí uprostřed stolu a vytvoří kasu. Kdo je na řadě, hodí oběma kostkami. Platí tyto pravidla:

hodí-li hráč 3 až 7 očí dohromady, může si vzít z kasy 2 žetony;

hodí-li hráč 2 nebo 12 očí, může si vzít z kasy každý spoluhráč 1 žeton;

hodí-li hráč 8 až 11 očí, nesmí si vzít nikdo žádný žeton z kasy.

Leží-li poslední žeton v kase, vyhrává ten hráč, který má nejvíce žetonů.

Jsou-li dva hráči nerozhodně, tzn. každý má 5 žetonů, hodí každý z nich jednou kostkou a ten

kdo hodí vyšší počet očí, vyhrává.

## ŠACHY

## Hracie potreby:

- herný plán – šachovnica = štvorcová doska rozdelená na 8x8 striedavo čiernych a bielych polí.
- 16 bielych + 16 čiernych šachových figúrok

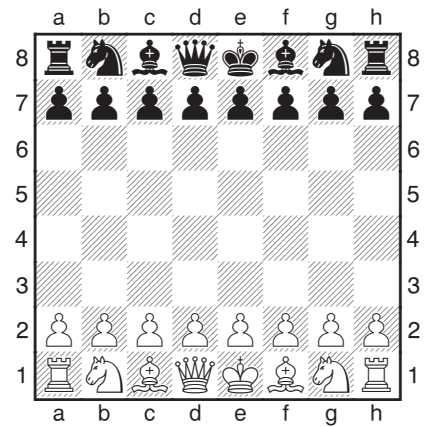
Herný plán pred začiatkom hry položíme tak, aby mal každý hráč po pravej ruke biele rohové pole. Každé políčko herného plánu má svoje označenie vzhľadom k polohe medzi stĺpcami a radami. Stĺpce značíme písmenami a – h, rady číslami 1 – 8.

## Šachové figúrky pre jedného zo spoluhráčov:

1 kráľ, 1 dáma, 2 veže, 2 strelci, 2 kone, a 8 pešiakov.

Rozostavenie šachových figúrok:

v strede rady 1 (8) stojí kráľ a dáma stojí na políčku podľa svojej farby, tzn. „Dáma ctí farbu“, z každej strany týchto dvoch figúrok stojí jeden zo strelcov, jazdec a na kraji veža. Radu 2 obsadí všetkých 8 pešiakov.



## Pohyb šachových figúrok po šachovnici:

**KRÁĽ** – pohybuje sa po jednom poli všetkými smermi

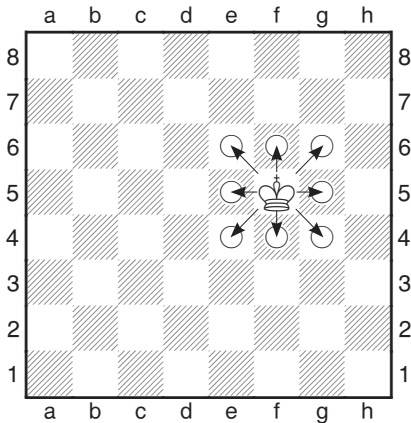
**VEŽA** – postupuje rovno po stĺpcoch alebo po radách, cez ľubovoľný počet polí, ktoré nie sú obsadené inými figúrkami.

**STRELEC** – pohybuje sa šikmo cez ľubovoľný počet polí svojej farby, ale nemôže faháť cez inú figúrku.

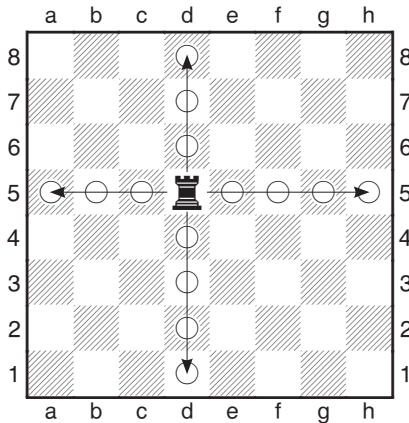
**DÁMA** – pohybuje sa ktorýmkoľvek smerom o ľubovoľný počet polí, ale nemôže faháť cez inú figúrku.

**KÔŇ** – pohybuje sa ťahom, ktorý má tvar „L“ = dve polia priamo a jedno do strany. Skončí vždy na políčku opačnej farby, než z ktorej začal. Kôň nesmie faháť šikmo a ako jediná figúrka smie preskakovať iné figúrky v smere svojho pohybu.

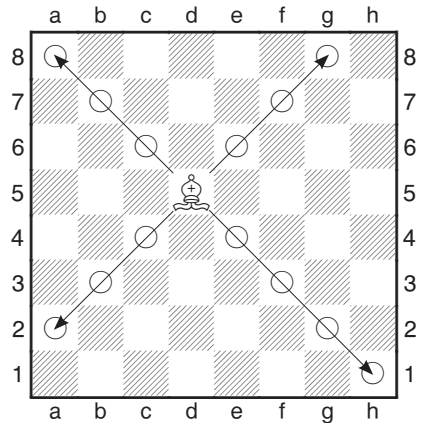
**PEŠIAK** – najslabšia figúrka. Pohybuje sa po šachovnici priamo vpred o jedno pole, len pri prvom vykročení zo začiatočnej pozície, môže voliť medzi (dvojkrokom) o dve polia dopredu alebo klasickým krokom pešiaka. Pri ďalších krokoch sa pohybuje po šachovnici len o jedno pole vpred. Pešiak neberie súperove figúrky v smere svojho pohybu po šachovnici, ale môže vziať len figúrku, ktorá stojí na susednom políčku šikmo pred ním. Výnimkou je branie „mimoходом“, keď pešiak môže vziať aj súperovho pešiaka, ktorý dvojkrokom vykročil zo začiatočného postavenia a ocitol sa tak na susednom políčku rovno nakej rady. Sám sa potom posunie na políčko, ktoré súperov pešiak preskočil. Ak dosiahne pešiak protiahlú stranu hracieho poľa (biely rady 8, čierny rady 1) premení sa na ľubovoľnú figúrku – okrem pešiaka a kráľa. Pod touto podobou nastupuje znova do hry.



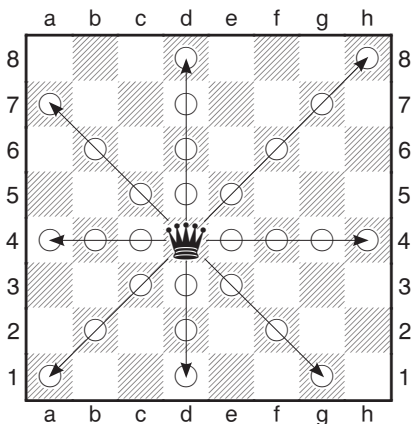
Ťahy kráľa



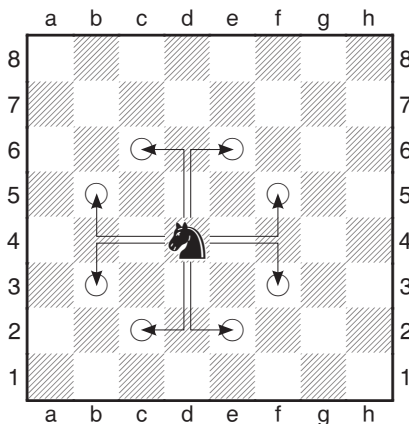
Ťahy veže



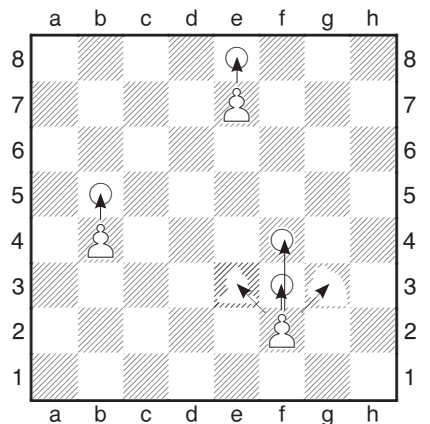
Ťahy strelca



Ťahy dámy



Ťahy koňa



Ťahy pešiaka

**ROŠÁDA** – rošáda je dvojťah pri ktorom kráľ postupuje o dve polia v pravo alebo vľavo a veža sa zároveň presunie na políčko, ktoré kráľ preskočil. Podmienkou pre možnosť prevedenia rošády je, že dovtedy nebolo ťahané ani kráľom ani príslušnou vežou, že všetky políčka medzi kráľom a vežou sú prázdne a že kráľ nebude ohrozený šachom ani na jednom z troch políčok, na ktorých rošádu revádza. Rošáda s bližšou vežou od kráľa sa nazýva malá. Používa sa vtedy, keď kôň a strelec sú v hre. Rošáda s vežou ďalej od kráľa sa nazýva veľká. Pri veľkej rošáde musí byť v hre aj kráľovná.

**ŠACH** – ohrozenie kráľa, **MAT** – koniec hry

Ak niektorá z figúrok stojí v pozícii, že ohrozuje súperovho kráľa a mohla by ho v ďalšom ťahu vziať, hlási sa táto pozícia ako šach. Kráľ, ktorý je „šachovaný“ sa musí bezpodmienečne brániť. Má tri spôsoby obrany: 1 súperovu figúrku vziať, 2 pred kráľa postaviť inú figúrku, ktorá kráľa zakryje, 3 ustúpiť na susedné políčko, ktoré nie je ohrozené. Ak nie je možné sa ubrániť žiadnym z týchto spôsobov, nastane situácia ktorú voláme „Šach-Mat“. Matom hra končí.

**REMÍZA A PAT** – Všetky partie nekončia matom, niekedy sa stáva, že ani jedna strana nemôže dobyť víťazstvo a partia potom končí remízou. Za remízu tiež považujeme: 1 – „večný šach“ (nepretržité ohrozenie šachom bez možnosti matu), 2 – 3x zopakovaná tá istá pozícia na šachovnici, 3 – tzv. „pat“ čo je situácia, keď hráč nemôže previesť žiadny ťah ktorý by nevystavil svojho kráľa šachu, pritom v danej pozícii nie je kráľ taktiež ohrozený.

Hra ŠACHY spočíva v tom, že súper posúvajú svoje figúrky po šachovnici podľa pravidiel o chode jednotlivých figúrok. Partiu začína vždy biely. Figúrkou môžeme ťahať buď len na prázdne políčko, alebo na políčko obsadené súperovou figúrkou. Taktó súperovu figúrku vyradíme z hry a obsadíme jej miesto. Na každom hracom políčku môže byť len jedna figúrka. Okrem koňa nemôže žiadna figúrka preskočiť vlastnú ani súperovu figúrku a jedným ťahom môžeme premiestniť len jednu figúrku (s výnimkou rošády). Figúrky sa môžu pohybovať dopredu aj dozadu, vpravo aj vľavo. Pešiáci môžu postupovať len dopredu.

## DÁMA

**Hracie potreby:**

- herný plán – šachovnica 8x 8 políčok
- 12 bielych, 12 čiernych hracích kameňov

Hra je určená pre 2 hráčov. Každý z hráčov umiestni kamene svojej farby (najlepšie farbu vylosovať) na čierne políčka na prvých dvoch radách svojej strany herného plánu. Hru začína biely. Hrá sa len na čiernych poliach! Kamene sa posúvajú výhradne šikmo do strany o jedno pole. Nemôže sa vstúpiť na pole obsadené vlastným alebo súperovým kameňom. Ak sa nachádza kameň pred súperovým kameňom a za ktorým je voľné políčko môžete súperov kameň preskočením odstrániť z hracieho plánu. Po tomto ťahu môže kameň skákaním pokračovať, pokiaľ sa po preskočení ocitne opäť pred súperovým kameňom, za ktorým je voľné pole. Pokiaľ nie je voľné pole, musí pokračovať súper. Nemôžu sa preskakovať vlastné kamene. V momente, keď kameň doskáče na poslednú radu protiahlej strany herného plánu, premení sa na „DÁMU“. Dáma sa od ostatných odlišuje tým, že sa skladá z dvoch kameňov tej istej farby položených na sebe. Dáma sa môže ťahom alebo skokom pohybovať šikmo všetkými smermi, dozadu ako aj dopredu, cez ľubovoľný počet spolu súvisiacich čiernych polí. Môže sa i po preskočení nepriateľského kameňa postaviť na ľubovoľné pole v šikmej rade, v ktorej sa zrovna pohybuje. Ak je dáma po preskočení nepriateľského kotúča na poli, z ktorého je v šikmej rade možnosť preskočiť ďalší i vzdialenejší nepriateľský kameň, pokračuje v skoku a vyraduje všetky protihráčove kamene, ktoré na tejto „okružnej ceste“ preskočí. Keď nevyužije dáma možnosť skoku, môže byť protihráčom vyradená z hry. Dáma môže byť vyradená z hry aj obyčajným kameňom. Cieľom hry je preskočiť všetky súperove kamene, alebo blokovať jeho zostávajúce kamene tak, že nemôže ťahať ani skákať. Ak žiadny hráč nemá dostatok síl, aby splnil uvedený cieľ, hra je ukončená remízou.

## BLOKÁDA

**Hracie potreby:**

- herný plán – šachovnica
- 12 kameňov z dámy v 2 farbách

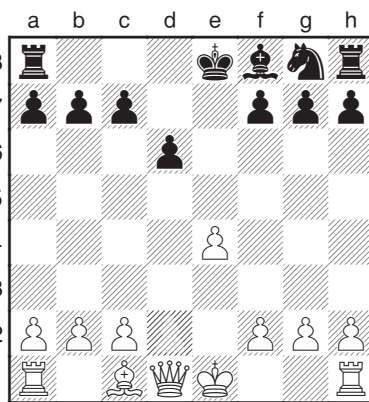
Ukladanie kameňov je také isté ako pri dáme. Kamene ťaháme len po čiernych políčkach, a to vždy len o jedno políčko dopredu alebo dozadu. Nejde tu len o vyhodenie, ale aj o zjatie súperových kameňov. Kamene nepriateľa sa považujú za zajaté dovtedy, kým sú obklúčené a nemajú kontakt s vlastnými kameňmi. Zajaté kamene si berie nepriateľ. Kto prvý stráca kamene, tak prehráva.

## STŘEDOVĚKÁ BITVA

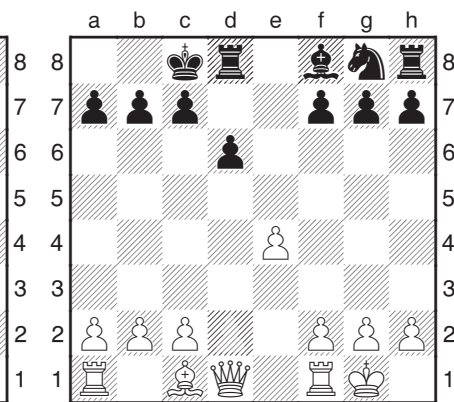
**Hracie potreby:**

- herný plán – šachovnica
- 8 kameňov čiernej a bielej farby (pešie vojsko)
- 4 figúrky šachových pešiakov bielej a čiernej farby (rytieri na koňoch).

Pešiáci sú rozostavení na tmavých políčkach v 1 a 2 rade (bieli) a v 9 a 10 rade (čierni), rytieri stoja v 1 a 10 rade na svetlých políčkach. Hru začína biely a potom sa pravidelne striedajú, ako pešiakom (po uhlopriečkach dopredu. doľava a doprava), tak rytierom (v pravouhlom smere doľava, a doprava). Preskakovať sa a zaujímať sa môžu ako pešiáci, tak aj rytieri vždy podľa ich povoleného smeru, aj niekoľkokrát za sebou v jednom ťahu vzájomne. Pešiáci sa menia na veliteľov, keď prídu do poslednej



Postavenie pred rošádou



Postavenie po malej rošáde bieleho a veľkej rošáde čierneho

súperovej rady polí. V tomto prípade sa pohybujú a zaujímajú súpera ako dáma v českej dáme. Rytieri sa zasa zmenia týmto spôsobom na kráľov a môžu sa pohybovať ako dáma v šachovej hre s tým dodatkom, že má právo k viacnásobnému preskoku a smie vždy zmeniť smer. Víťazí ten, kto vyradí všetky súperove figúrky, alebo donúti súpera, aby sa vzdal. Remízou hra končí v prípade, keď sa na tom dohodnú, alebo ostane na hernej doske obom po jednej figúrke rovnakého druhu.

## ČÍNSKA DÁMA

Čínska dáma má veľmi zavádzajúci názov. Nepochádza z Číny, a s Dámou nemá tiež v podstate nič spoločné.

### Hracie potreby:

- Hracia doska so šesťcípou hviezdou
- 10 figúrok pre každého hráča

**Počet hráčov:** 2, 3, 4, 6

**Cieľ hry:** Obsadiť svojimi figúrkami protilahlý roh.

**Východisková situácia:** Hráči rozostavia svoje figúrky na vyznačené polia rovnakej farby, akú majú jeho figúrky.

Pri hre v 2 sa hrá na zelenom a fialovom rohu.

Pri hre v 3 sa hrá na žltom, tyrkysovom a fialovom rohu.

Pri hre v 4 sa hrá v dvoch pároch protilahlých trojuholníkov

Pri hre v 6 sa hrá na všetkých rohoch, začína žltý. Ďalší v smere hodinových ručičiek

**Hra:** Hráči striedavo posúvajú svojimi kameňmi na susedné voľné pole vpred ľubovoľným smerom - ortogonálnym aj diagonálnym. Pohyb vzad nie je dovolený.

Figúrky spolu nebojujú a nezaujímajú sa.

Hráči môžu preskakovať svoje aj cudzie figúrky, ak je ďalšie pole v priamom smere voľné. Skákať je možné v ľubovoľnom smere a v 1 ťahu aj viackrát, ak je medzi nimi 1 voľné pole. Pohyb vzad nie je dovolený ani pri preskakovaní.

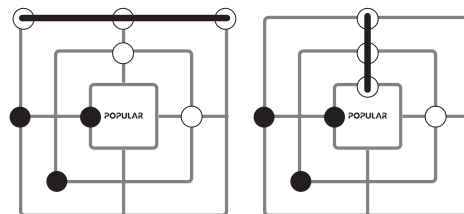
**Koniec hry:** Hráč, ktorý svojimi kameňmi obsadí ako prvý protilahlý roh, vyhráva

## MLYN

### Hracie potreby:

- herný plán – mlyn
- 9 bielych a 9 čiernych kameňov z dámy

Je veľmi rozšírenou zábavnou hrou pre 2 osoby. Každý hráč hrá vždy s kameňmi jednej farby. Zmyslom hry je postaviť kamene tak, aby vytvorili mlyn, tj. tri kamene rovnakej farby postavených za sebou na predznačených bodoch. Keď hráč postaví mlyn, má právo získať jeden kameň. Kamene sa posúvajú vždy o jedno miesto ľubovoľným smerom. Po postavení mlyna v ďalšom ťahu, hráč mlyn otvorí presunutím kameňa z línie mlyna na iný bod. Keď je hráč znova na ťahu, môže mlyn znova uzavrieť a získať si ďalší protihráčov kameň. Môžu sa stavať aj dva mlyny súčasne, čo umožní striedavo jeden mlyn otvárať a druhý zatvárať a spoluhráča obráť o dva kamene na raz so slovami: „otvárať a zatvárať mlyn“. Keď už vzal hráč súperovi všetky kamene, ktoré neboli súčasťou mlyna, môže stiahnuť kameň zo súperovho mlyna. Ak má hráč už len dva kamene v hre, môže s nimi skákať na ktorékoľvek voľné miesto. Kto súperovi vzal všetky kamene, až na dva zostávajúce, vyhráva.



## VEŽIČKY

### Hracie potreby:

- herný plán – mlyn
- 6 bílých a 6 černých kamenů z dámy

Táto hra pripomína mlyn a malé piškvorky. Hra je určená pre dvoch hráčov. Začína biely a potom čierny atď. Kto je práve na rade, položí svoj kameň na dosku. Môže pre neho zvoliť akékoľvek voľné pole, ale položiť ho aj na kameň, ktorý už leží na hernom pláne. Pri kladení kameňa na oné kamene, rovnako aj odlišne sfarbené, platí jediné obmedzenie: nesmie tak vzniknúť vežička vyššia ako trojposchodová. Keď je všetkých 12 kameňov na doske, začína druhá fáza hry. Hráči teraz prekladajú kamene z jedného poľa na oné. Kto je na ťahu, vezme ktorýkoľvek svoj kameň stojací osamelo alebo tvoriace vrchné poschodie vežičky a preloží ho buď na inú vežičku alebo na prázdne pole. Stále platí, že nikde nesmie vzniknúť veža zložená z viac ako 3 kameňov. Komu sa podarí vytvoriť vežičku svojej farby, vyhráva.

## ČLOVEČE NEHNEVAJ SA!

### Hracie potreby:

- herný plán – človeče nehnevaj sa
- 4x 4 figúrky rôznych farieb

Najskôr si hráči zvolia stranu herného plánu a zvolia farby svojich figúrok. Každý hráč si postaví svoje figúrky na svoje „základné“ políčka (4 polia rovnakej farby v rohu na vonkajšej strane). Každý si hodí kockou a komu padne najvyššie číslo, začína. Teraz hádže 3x za sebou a ak mu padne 6, postaví si figúrku na štartovné políčko. Háďže znovu a posunie si figúrku v smere šípky o počet hodených bodov na kocke. Pokiaľ mu počas 3 hodov nepadne 6, háďže ďalší hráč v poradí. Každý háďže 3x, ak má všetky figúrky na základných políčkach. Ak má hráč nasadenú v hre aspoň 1 figúrku, háďže v každom kole iba raz a postupuje s figúrkou, ktorú má v hre. Vždy, keď hráčovi padne 6, háďže ešte raz a postupuje nasledovne: A) ak má fig. na základných políčkach, 1 si musí nasadiť na štart a postúpiť s ňou o počet políčok nasledujúceho hodu. B) ak nemá na základných políčkach ani 1 fig., spočíta počet oboch hodov a postúpi ľubovoľnou fig. o daný počet polí. Ak hráč postúpi na políčko už obsadené, potom tú, čo tam už stála, vyradí z hry späť na základné políčko. Musí tak urobiť aj v tom prípade, že to bola jeho vlastná fig. Pri preskakovaní obsadených políčok sa tieto počítajú. Úlohou hráča je, aby so všetkými fig. obišiel 1x okolo celú cestu a čo najskôr a postupne umiestnil všetky svoje fig. do domčeka (polia vlastnej farby v rade vo vnútri herného plánu). Hráč tu musí čakať na vhodný počet bodov, aby mohol svoju fig. umiestniť na voľné políčko do domčeka. Pri tomto čakaní môže byť aj vyhodený. V domčeku sa môže postúpiť vpred alebo aj preskočiť vlastnú fig., táto už nemôže byť vyhodená. Nikdy nesmú byť 2 fig. súčasne na 1 hracom poli. Ak hráč nemá možnosť po hode postúpiť so žiadnou svojou fig., je na rade ďalší hráč. Víťazí ten hráč, ktorému sa najskôr podarí umiestniť všetky svoje fig. do domčeka. Ak hrá viac ako 2 hráči, ostatní dohrávajú na ďalšie umiestnenie.

## HRA DVOJÍC

Pri tejto hre hrajú vždy proti sebe 2 páry. Platia pre ne tieto pravidlá: partnerisa nesmú navzájom vyhodiť. Ak prehliadne 1 z hráčov, že mal súpera vyhodiť, musí znova svoju fig. odobrať z hry a mať ju na štart. Na poliach šedej farby môžu fig. oboch partnerov stáť (od každého jedna), tieto polia môžu byť od spoluhráčov preskočené. Vyhráva dvojica, ktorá dostane 8 fig. do domčeka.

## ČLOVEČE NEHNEVAJ SA BEZ VYHADZOVANIA

Pravidlá sú rovnaké ako pri obýčajnom človeče. S tou výnimkou, že pokiaľ dôjde k tomu, že má hráč vstúpiť na políčko, kde je súperova fig., ťahá s inou, alebo sa musí vzdať hodu.

## BACKGAMMON

### Hracie potreby:

- Hracia doska vrchabcnica- obaja hráči hovoria prvým šiestim polím na svojej strane dosky vnútorné pole, druhým šiestim vonkajšie pole.
- 2 hracie kocky
- 15 bielych a 15 čiernych kameňov

### Počet hráčov – dva

**Cieľ hry** – Dostať všetky svoje kamene do svojho vnútorného poľa a potom ich odobrať z dosky.

**Východisková situácia** – počiatočné postavenie kameňov – viď. obrázok

### Hra

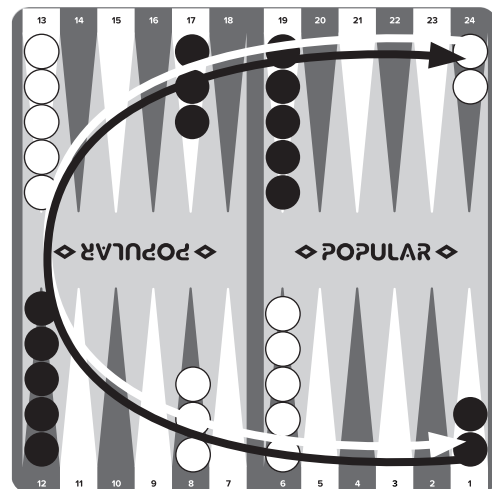
- Obaja hráči hodia kockou. Komu padne vyšší počet ôk, zvolí si farbu kameňov. Hráč, ktorý prehral, začína hru.
- Hráč na ťahu hodí oboma kockami a posunie jeden alebo viac kameňov o toľko polí, koľko ôk na kockách padlo. Ťahy sú povinné. Pokiaľ ale hráč nemôže časť alebo celý ťah vykonať, musí sa ho vzdať. Hráči sa v ťahoch pravidelne striedajú.
- Biele a čierne kamene putujú po doske v protichodnom smere, a to vždy od súperových vnútorných polí cez jeho vonkajšie pole na vlastné vonkajšie pole a ďalej cez vnútorné pole.
- Ak padnú na kockách dve rôzne čísla, môže hráč posunúť dva svoje kamene. Prvý o toľko polí, koľko padlo na prvej kocke, druhý o toľko, koľko padlo na druhej kocke. Hráč môže namiesto dvoch rôznych kameňov posunúť jediným o toľko polí, koľko padlo na oboch kockách dohromady. Jedným kameňom hráč ťahá hráč aj v prípade, že nemôže využiť hod druhej kocky.
- Ak padne na oboch kockách rovnaké číslo, je to ako by tieto čísla hodil na štyroch kockách miesto na dvoch. Hráč teda môže tento hod využiť dvakrát, štyrmi rôznymi spôsobmi.
- Kameň môže byť presunutý len na tzv. otvorený klin, ktorý nie je obsadený dvoma alebo viacerými súperovými kameňmi. Klin, ktorý je obsadený len jedným kameňom, sa nazýva nekrytý klin. Ak skončí súperov kameň na tomto poli postup, je osamelý kameň dočasne odstránený z hry a presunutý na prepážku, ktorá oddeľuje vnútorné a vonkajšie pole. Klin, na ktorom ležia dva alebo viac kameňov jednej farby, je považovaný za oporný bod. Kameň inej farby tam nesmie skončiť postup, môže ho len pri postupe prejsť bez zastavenia.
- Kým má hráč jeden alebo viac kameňov na prepážke, musí pred tým, než môže pokračovať v hre, vrátiť všetky kamene z prepážky späť do hry na niektoré zo súperových vnútorných polí. Hráč smie vrátiť kameň do hry, pokiaľ počet ôk na jednej z oboch hodených kociek zodpovedá poradovému číslu súperovho vnútorného otvorenému klinu.
- Akonáhle sa hráči podarí nasadiť všetky svoje kamene do hry, normálne pokračuje (napr. pokiaľ mal len jeden kameň na prepážke a číslom z jednej kocky nasadil kameň do hry, môže čísla z druhej kocky normálne využiť na ďalší ťah).
- Keď hráč presunie všetky svoje kamene do svojho vnútorného poľa, začína druhá fáza hry – vyvádzanie kameňov z dosky von. Rovnako ako pri presune kameňov je možné aj v tejto fáze využiť obidve kocky pre jeden alebo dva kamene a pri rovnakých číslach pre tri alebo štyri kamene.
- Ak padne na kocke číslo, ktoré zodpovedá číslu vnútorného poľa, na ktorom stojí kameň, je možné tento kameň vyvieť z dosky.
- Ak padne číslo, ktoré zodpovedá prázdneho poľa, nesmie byť podľa tejto kocky vyvedený z dosky kameň stojaci na inom poli a hráč musí (pokiaľ je to možné) urobiť nejaký prípustný ťah zodpovedajúci tomuto číslu. Jediná výnimka platí vtedy, keď žiadne pole s vyšším číslom už nie je obsadené naším kameňom. Potom môže hráč využiť aj tento hod a vyvieť z dosky von kameň ležiaci na pole najvzdialenejšim od okraja dosky.
- Hráč nie je nútený odobrať kameň, pokiaľ je možné urobiť nejaký iný legálny ťah.
- Pokiaľ počas procesu odoberania dôjde k tomu, že hráč nemá všetky svoje kamene vo svojom vnútornom poli (čo nastane, keď mu je počas odberania nejaký kameň presunutý na prepážku), vyvádzanie sa prerušuje a hráč musí najprv všetky svoje kamene dostať späť do svojho vnútorného poľa, aby mohol pokračovať.

### Koniec hry

- Hráč, ktorý prvý vyvedie z dosky všetky svoje kamene, vyhráva.
- Víťaz získava po skončení hry nasledujúci počet bodov:
  - 4 body za každý súperov kameň, ktorý je na prepážke alebo vo víťazových vnútorných poliach
  - 3 body za každý súperov kameň, ktorý je na víťazových vonkajších poliach
  - 2 body za každý súperov kameň, ktorý má súper vo svojom vonkajšom poli
  - 1 bod za každý súperov kameň, ktorý má súper vo svojom vnútornom poli

### Hra o peniaze

- Počet hier nie je obmedzený, záleží na dohode hráčov, ktorí tiež stanovia, koľko peňazí sa vypláca za jeden bod.
- Okrem bežných kociek sa vo vrhcáboch používa ešte tzv. zdvojovacia kocka, ktorá slúži na zaznamenávanie násobku aktuálnej stávky v hre a má na svojich stenách čísla 2, 4, 8, 16, 32 a 64.
- Zdvojovacia kocka je na začiatku obrátená číslom 64 nahor, čo znamená, že sa jedná o jednoduchú stávku - vlastne by mala byť na kocke jednotka a začínať sa s ňou, ale tá tam z úsporných a zrejme aj historických dôvodov nie je a je nahrádzaná onou šesťdesiatštyrkou.
- Ak sa počas hry niektorý hráč začne cítiť silnejším, môže ponúknuť súperovi zdvojnásobenie stávky. Ponuka na zdvojnásobenie môže prísť, iba ak je hráč na rade a pred hodom kociek.
- Ponuka na zdvojnásobenie stávky sa vykonáva tak, že ponúkajúci hráč vezme zdvojovaciu kocku, obráti ju stranou s dvojnásobkom momentálnej stávky nahor (tj. pri



prvom zdvojnásobovaní na číslo 2), podá súperovi a povie: „Zdvojujem.“ Súper potom ponuku buď prijme alebo neprijme. Pokiaľ neprijme, hra ihneď končí a hráč ktorý neprijal, prehráva počet bodov, o ktoré sa hralo pred ponukou zdvojenia.

- Pokiaľ hráč ponúkané zdvojenie prijme, hra pokračuje o dvojnásobný počet bodov a hráč, ktorý prijal, sa stáva majiteľom kocky a zdvojovacia kocka položená bližšie k nemu. Ďalšie zdvojenie môže navrhnúť iba majiteľ kocky. Prvé zdvojenie teda môže ponúknuť ktokoľvek a potom sa hráči v ponúkaní zdvojenia striedajú.
- Ak pri zahájení hry padnú vhodné čísla, zdvojnásobujú sa automaticky stávky na dvojnásobok. Zvyčajne je dohodnutý maximálny počet takýchto zdvojnásobení na jednu hru.

Vo vrhcáboch existujú tri druhy prehiev:

1. **Obyčajná**, ktorá nastane, pokiaľ hráč, ktorý prehral, už tiež začal odoberať. Obyčajná prehra je za počet bodov, ktoré ukazuje zdvojovacia kocka.
2. **Gammon**, ktorý nastane, pokiaľ hráč, ktorý prehral, nezačal vôbec odoberať a nemá ani jeden svoj kameň v súperovom vnútornom poli alebo na prepážke. Gammon je za dvojnásobok počtu bodov na zdvojovacej kocke.
3. **Backgammon**, ktorý nastane, ak ten, ktorý prehral, má aspoň jeden kameň v súperovom vnútornom poli alebo na prepážke a nevyviedol ešte ani jeden kameň z dosky. Backgammon je za trojnásobok počtu bodov, ktoré ukazuje zdvojovacia kocka.

## DOMINO

2 až 4 hráči, položia hracie kamene na stôl bodmi dolu a zamiešajú ich. Každý dostane určitý počet hracích kameňov, ktoré postaví tak, aby ich body nevideli ostatní. Zvyšok kameňov je odsunutých na bok a budú použité v priebehu hry. Kameň s dvoma rovnakými číslami sa nazýva paš. Hráč s najvyšším pašom začína hru.

Jeho spoluhráč po ľavej ruke pokračuje tým, že si zo svojich kameňov vyberme taký, ktorého jedna polovica bodovo súhlasí s pašom a priloží ho k nemu. Nasledujúci hráč môže pokračovať priložením svojho kameňa na jeden z dvoch koncov. Ak nemá hráč kameň s potrebným počtom bodov, musí ťahať z kopy odložených kameňov. Ťahá tak dlho, kým potrebný nevytiahne. Ak už nie sú žiadne odložené kamene, hráč je preskočený. Hráč, ktorý už nemá ani jeden kameň, alebo má na svojich kameňoch najmenší počet bodov, vyhráva.

## HRY S KOCKAMI

### HRY S 1 KOCKOU

#### OKO (DVADSAŤJEDEN)

Každý hráč má maximálne päť hodov v jednom kole. Víťazí ten, kto sa súčtom bodov najviac priblíži k 21 bodom. Kto má tento súčet vyšší ako 21 bodov, ten prehral.

#### GENERÁL

Hrá sa na prdome určený počet kôl (napr. 10). Hráč hádže jednou kockou 3x. Po každom hode musí nahlásiť, na ktoré miesto (jednotky, desiatky, stovky) hodené číslo umiestni. Úlohou hráča je nahlásením čísel docieľi najvyššieho čísla (teda 666). Ak jeden z hráčov nahádže „666“ stáva sa generálom a ihneď víťazom celej hry.

#### DOJITÁ LÁSKA

Každý z hráčov si na papier napíše čísla v poradí od jedna po šesť. Kto hodí číslo, ktoré ešte nemá, vyškrtnie ho zo zoznamu a môže hrať ďalej. Pokiaľ už číslo má, podá pohárik s kockou ďalšiemu spoluhráčovi. Vyhráva ten, komu sa podarí ako prvému hodiť číselnú radu.

#### PLUS – MÍNUS

Cieľom hry je hodiť čo najvyššiu sumu. Každý hráč, ktorý je na rade, hádže 9 krát. Každý tretí hod si odpočítate, všetky ostatné sa sčítajú. Komu sa podarí získať čo najvyššiu sumu, vyhral.

#### VEĽKÉ SRDCE

Každý z hráčov si nakreslí na papier veľké srdce a rozdelí ho na 6 políčok. V priebehu hry musí hráč zapisovať čísla od 1 – 6, aby bolo na konci každé políčko obsadené jednou číslicou. Hráči sa medzi sebou striedajú. Ak hodí 1 hráč číslo, ktoré už má obsadené na políčku, musí ho prenechať druhému spoluhráčovi. Ten, pokiaľ toto číslo nemôže uplatniť, presunie ho na druhého hráča. Pokiaľ nikto z hráčov nevyužije hodené číslo, hod prepadáva. Vyhráva ten, kto prvý obsadí všetky políčka.

#### TRUMF

Jeden vybraný hráč hodí kocku. Hodené číslo je pre dané kolo „tromfom“. Každý môže hádzať 10x. Iný hráč zapisuje výsledky. Kto ale hodí tromf, musí prestať a pokračuje druhý hráč. Komu sa podarí s najmenšími počtami bodov hodiť tromf, vyhráva kolo. Naopak s najväčšími počtami bodov prehráva.

#### DVADSAŤJEDNA

Zmyslom tejto hry je v správny čas hodiť číslo 1. Kto je na rade, raz hodí a podá kocku ďalšiemu hráčovi. Každá hodená jednotka sa povie nahlas a spočíta sa. Kto hodí dvadsiatu prvú 1, vyhráva.

#### VŠETKO ALEBO NIČ

hráč, ktorý je na rade, môže hádzať tak dlho ako chce. Body sa mu sčítajú. Každá hodená 5 = 50 bodov, 2, 3, 4, 6 sa počítajú v svojej hodnote. Ale v momente, keď hráč hodí jednotku, musí prestať a všetky body sa mu vynulujú. Ak prestane skôr, zapíše si body. Kto dosiahne 301 a viac, vyhráva.

#### MACAO

vyhráva ten, komu sa podarí hodiť 12, alebo sa jej čo najviac priblíži. Kto je na rade, hádže trikrát (4. Hod je povolený, ale nie je povinný). Kto pri sčítaní bodov prekročí 12, vypadáva z hry. Hrá sa na vopred stanovený počet kôl.

#### JULE

kto ako prvý hodí číselný rad 1 – 6 a 6 – 1, vyhráva. Hráči porade hádžu. Ak hráč hodí 1, napíše si ju na papier a predá kocku ďalšiemu. Potom musí hodiť dvojku, potom trojku, až šesťku. Kto to dokáže, začne od 6 po 1. Pri hádzaní sa počítajú iba čísla, ktoré pasujú podľa číselného radu. - 30 -

#### ZLATÁ JEDNOTKA

kto hodí 1, vypadáva z hry o vysoké číslo. Kto je na rade, hádže 5x. Všetky body sa sčítajú, napíšu a ide ďalší hráč. Kto ale hodí 1, napíše body doposiaľ hodené a prestáva. Hráč s najvyšším počtom bodov vyhráva.

#### HORE A DOLU

Vyhráva ten, kto na 7 hodov dosiahne najvyšší počet bodov. Hodené body sa počítajú takto „ 1. a 2. hod sa spočítajú, 3. hod sa od sumy odpočíta, 4. hod sa opäť pripočíta, 5. sa odpočíta, 6. sa pripočíta a 7. sa odpočíta. Hráč s najvyššou sumou vyhráva, kto s a dostane do mínusu, vypadáva z hry. Počet kôl sa vopred určí.

## **HRY S DVOMA KOCKAMI**

### **XANTIPA**

Každý hráč hádže 2 kockami. Cieľom je hodiť spolu číslo 7. To znamená  $1 + 6$ ,  $2 + 5$ ,  $3 + 4$ . Komu sa to podarí na čo najmenší počet hodov, vyhráva.

### **JEDENKRÁT JEDEN**

Číslo na hodených kockách sa vynásobia, aby vzniklo väčšie číslo. Kto je na rade, hádže len raz. Po 2 hodoch sa zapísané čísla spočítajú a kto získal najvyšší súčet, vyhráva.

### **JEDENÁŠŤ VYHRÁVA**

Každý hráč dostane rovnaký počet žetónov. Potom každý vloží svoj vklad do banku (stred stola). Je dobré, aby ich bolo spolu 12. Kto je na rade, hodí oboma kockami. Ak hodí 11, berie celý bank. Kto hodí 12, musí znásobiť vklad v banku. Kto ale hodí menej ako 11, za každý bod chýbajúci do 11, zaplatí žetónom do banku.

### **KRÁĽOVSKÝ PAŠ A ZLÁ SEDMIČKA**

Komu sa podarí čo najmenším počtom hodov hodiť kráľovský paš, je víťaz. Môže si nasadiť žartovný klobúk, ktorý predá hráčovi, čo hodí zlú sedmičku ( $1 + 6$ ,  $2 + 5$ ,  $4 + 3$ ). Ten samozrejme prehráva. Paš sú 2 rovnaké hodené čísla.

### **NEBO A PEKLO**

Najskôr sa určí počet kôl v hre. Každý má 1 hod v kole. Na 1 hodenej kocke sa body vrchnej strany = násobku 10 (nebo), na spodnej násobku 1 (peklo). Ak niekto hodí hore 5, počíta sa 50 bodov a dole 3, počítajú sa 3 body, spolu 53 bodov. Na druhej kocke hodil hore 3, 30 bodov a dolu 4, 4body, spolu 34 bodov. Výsledok tohoto kola je 87 bodov. Kto má po určitom kole najviac, vyhráva.

### **MRAKY PATIEK**

Cieľom hry je hodiť čo najviac pätiiek. Hráč hádže raz oboma kockami. Hodnotia sa iba hodené päťky. 1 päťka je 5 bodov. 2 päťky sú počítané ako 25 bodov. Kto nazbiera najviac bodov v prdome určenom počte kôl, víťazí.

### **HOD SMRTI**

Jeden z hráčov povie nahlas číslo od 30 – 50. Každý podľa svojej voľby môže hádzať 1 alebo 2 kockami. Hodené body sa postupne sčítavajú od hráča k hráčovi a komu sa toto číslo podarí hodiť alebo ho prekročí, vypadáva z hry. Napríklad sa povedané č. 32 a 1. hráč hodí  $6 + 5 = 11$ . Druhý hodí  $6 + 4 = 10$ , tretí  $5 + 4 = 9$ , štvrtý  $1 + 2 = 3$ . Spolu je to  $11 + 10 + 9 + 3 = 33$ . Ten hráč, ktorý hodil  $1 + 2$ , vypadáva.

### **STOVKA**

Ide o to, získať ako prvý sto bodov. Kto je na rade, hodí oboma kockami. Má dve možnosti:

- na kockách sú dve rozdielne čísla, zočtú sa a súčet si hráč zapíše na papier (pr.:  $1 + 6 = 7$ );
- na kockách sú dve stejné čísla (paš), znásobia sa a výsledok si hráč zapíše na papier (pr.:  $3 \times 3 = 9$ ). Kto prvý získa sto bodov, víťazí.

### **ŠTVORLÍSTOK**

V tejto hre ide o to, kto vyhrá najväčší počet žetónov. 11 žetónov sa položí uprostred stola a vytvorí kasu. Kto je na rade, hodí oboma kockami. Platia tieto pravidlá: ak hodí 3 až 7, bodov spolu, môže si zobrať z kasy 2 žetóny, ak hodí 2 alebo 12, môže si zobrať 1 žetón, ak hodí 8 až 11, neberie si žiadny. Ak leží v kase posledný žetón, vyhráva ten, kto má najviac žetónov. Ak sú 2 hráči nerozhodne, každý má 5 žetónov, hodí každý z nich kockou a vyšší hod vyhráva.

## CHESS

## Part 1: The Chess Pieces

**Chessmen: The King** – The King is the most important piece on the chessboard. If he is checkmated (see objectives, below) the game is over! The King in chess can move one space in any direction (see the diagram). He can never move into "check" (where he is threatened by another piece). This means the king can never be in the space adjacent to the opposing King. The King in chess can also castle. "Castling" is described in the special moves section below.

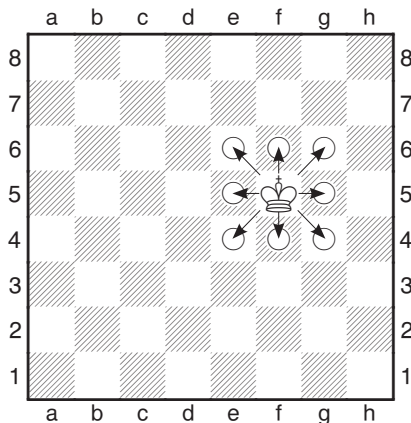
**Chessmen: The Queen** – The Queen is often considered the most powerful piece on the chessboard. She is placed next to the king, on her own color. The game is not over when she is lost, but if your opponent has a Queen and you do not, you may find yourself at a considerable disadvantage! Like the King, the Queen can move in any direction. However, she is not limited to just one space – she can move any number of spaces in any direction, as long as she is not obstructed by another piece (see the diagram). Of course, if that obstruction is an opposing piece, she is free to capture it!

**Chessmen: The Bishop** – There are two Bishops for each player on the chessboard, situated next to Queen and the King, respectively. These pieces move along the diagonals of the chessboard. You can see that this means that the Bishop is bound to the color square it starts on. One Bishop starts on a white square, and one starts on a black square. They can move any number of spaces on the diagonals as long as they are not obstructed by another piece (see the diagram). Of course, if that obstruction is an opposing piece, they are free to capture it!

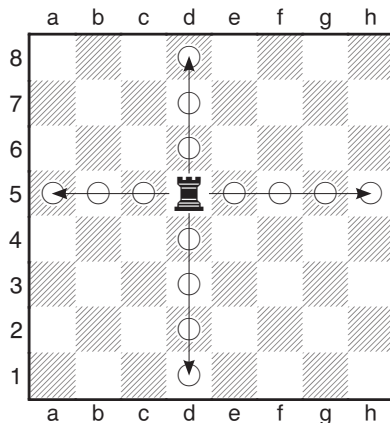
**Chessmen: The Knight** – There are two Knights for each player on the chessboard, situated between the Bishop and the Rook. The Knight has the unique trait of being able to 'leap' over other pieces. They move in an "L" shape (see the diagram). If they land on an opposing piece, it is captured.

**Chessmen: The Rook (Also known as the Castle)** – There are two Rooks for each player on the chessboard, situated on the corners, next to the Knight. These pieces move up and down the rank and file of the chessboard, and can move any number of spaces as long as they are not obstructed by another piece (see the diagram). If the obstructing piece belongs to their opponent, they are free to capture it.

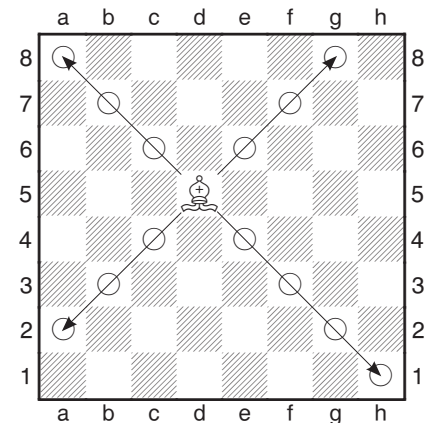
**Chessmen: The Pawn** – Each player has eight Pawns, providing the first line of defense for their King. There are several unique attributes and Pawn moves in chess. The Pawn first move rules state each pawn has the option to move forward one space or two spaces. After this move, they can only move one space forward. However, they are also the only piece that captures in a method different from how they move. To capture, the Pawn moves diagonally one space (see the diagram). The Pawn can never move backwards. The Pawn also has a special move called "En Passant", which you can read about in special moves section below. But what happens when a pawn reaches the other side of the chessboard? If the Pawn reaches the opposite side of the chessboard, it has the unique ability to promote to another piece. The pawn can become a Queen, Bishop, Rook, or Knight. There are no restrictions to how many pieces of a given type you can have via promotion.



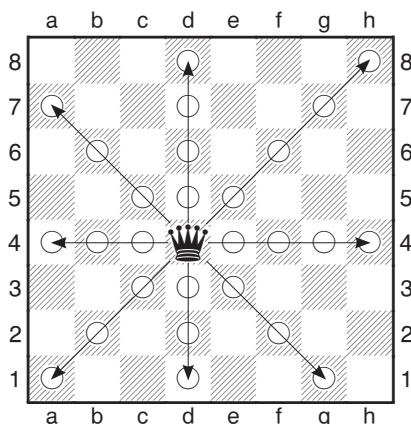
Moves of the king



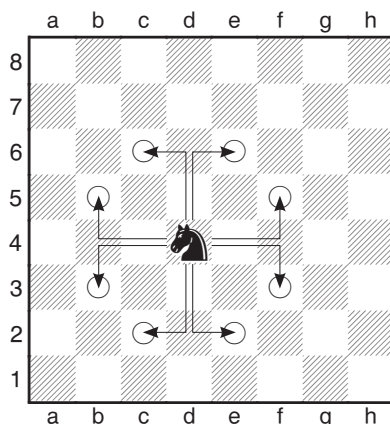
Moves of a rook



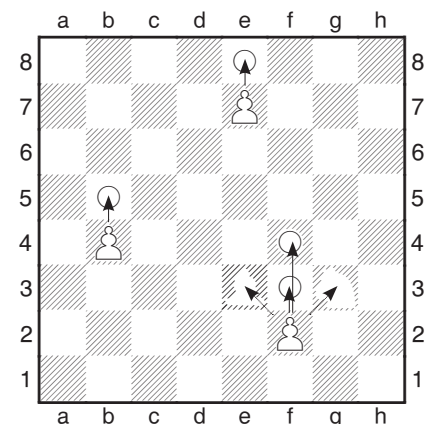
Moves of a bishop



Moves of a queen



Moves of a knight



Moves of a pawn

## Part 2: The Chess Board and how to set up your Chess Set

A chessboard consists of 64 squares in a checkerboard pattern. There are light colored squares (referred to as white) and dark colored squares (referred to as black). There are 8 rows and columns, referred to as the "rank" and "file", respectively. The bottom right corner should be a white square.

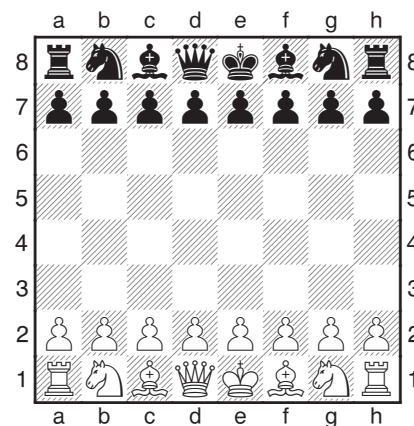
Setting up chess sets is fairly straightforward. The pieces are set up in an identical manner for both players. The Rooks are at the corners, the Knights are next, and then the Bishops. the middle two pieces are the King and the Queen. Remember, the Queen goes on her color. The entire second rank for each player is occupied by their Pawns.

## Part 3: The Objective of Chess

The objective in chess is to checkmate your opponents King, and there are three potential ways the game can end: First, you can checkmate your opponent. This means that the King is in check (under potential attack from an opposing piece) and the player can not make any legal move to remove the King from check. At this point, the game is over and the checkmated player loses. The amount of material on the chessboard is of no concern.

Second, you and your opponent can reach a stalemate - the opponents King is not currently in check, but would be forced to move in to check with their next move. Because you can never put your own King in check, you would have no legal moves to make. A stalemate does not mean the attacking player has won. Instead, it is a draw - neither player is victorious.

In timed games, each player has a specific amount of time to make their moves. Once their time runs out, they lose, regardless of the material on the board. That means that you could have only your King left and deftly avoid mate attempts from an opponent with most of their pieces still on the board and still win the game if your opponent were to run out of time.



## Part 4: Special Moves

### Special Moves: Castling

Castling, otherwise known as the rook and king switch, is one of the more distinguished chess rules, a move that involves the King and the Rook. This is the only situation in which you would move two of your own pieces in the same move. The King and the Rook move towards each other and swap places. To do this, move your King not one, but two spaces towards the Rook you are castling with. Then place the Rook on the opposite side of the King (shown in the diagram to the right). This can be done on either the King side or Queen side, however there are several prerequisites:

The king and rook may not have moved, there must not be any obstructing pieces between them, and the King must not move through check in order to complete the move.

### Special Moves: En Passant

This special move involves the Pawn. As mentioned earlier, the pawn has the unique ability to move two spaces for its first move on the chessboard.

Some use this chess rule as an opportunity to avoid capture from an approaching pawn by passing the opposing piece with that double move. If this is done, the other player may make an "en passant", or "in passing" capture.

Although the pawn has passed the capture square of the opposing side, that player can move his or her piece diagonally, as it does in capture, to the square that the other player had skipped. The pawn that made the double move has been considered captured in passing, and is removed from the chessboard.

Although the pawn has passed the capture square of the opposing side, that player can move his or her piece diagonally, as it does in capture, to the square that the other player had skipped. The pawn that made the double move has been considered captured in passing, and is removed from the chessboard.

## DRAUGHTS OR CHECKERS

The game of Draughts goes by a variety of different names and has several different variations. The game given first is English Draughts which is known as Checkers in North America.

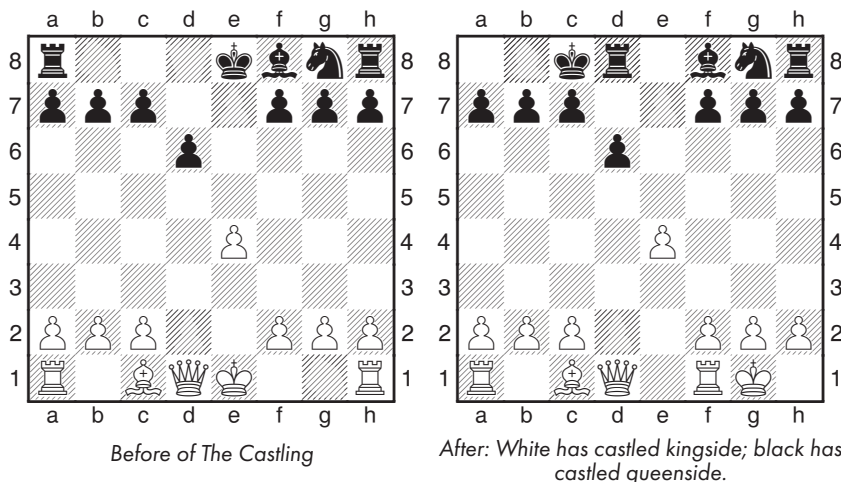
The game of Draughts is played on a standard Chess board 64 black and white chequered squares. Each player has 12 pieces normally in the form of fat round counters. The real shades of the pieces and the board do not necessarily need to be black and white but they are normally referred to as black and white, regardless. The board is placed between the two opponents so that the near right-hand corner square is white for both players (in the same way as for Chess).

### Preparation and Objective

Black always plays first. A coin is tossed to decide which player will be black. Each player's pieces are placed on the 12 black squares nearest to that player. The white squares are not used at all in the game - the pieces only move diagonally and so stay on the black squares throughout. The objective of the game is to take all of the opponent's pieces or to produce a position such that the opponent is unable to move.

### Play

Players take turns to move a piece of their own colour. Any piece that reaches the far edge of the board is immediately crowned and is thereafter known as a "King". The act of crowning is a physical one - another piece of the same shade is placed on top of the piece in order to distinguish it from an ordinary piece. Until a piece is "crowned", it can only move and capture in a diagonally forwards direction. Kings are allowed to move and capture diagonally forwards and backwards and are consequently more powerful and valuable than ordinary pieces. However, ordinary pieces can capture Kings. Whenever a piece has an opponent's piece adjacent to it and the square immediately beyond the opponent's piece is vacant, the opponent's piece can be captured. If the player has the opportunity to capture one or more of the opponent's pieces, then the player must do so. A piece is taken by simply hopping over it into the vacant square beyond and removing it from the board. Unlike an ordinary move, a capturing move can consist of several such hops - if a piece takes an opponent's piece and the new position allows it to take another piece, then it must do so straight



away. The move finishes only when the position of the capturing piece no longer allows it to take any more pieces or when an uncrowned piece arrives at the far edge of the board and is crowned. If more than one piece can capture, then the player is entirely free to choose which of those pieces to move. Likewise, if a capturing piece is able to capture in more than one direction, the player is free to choose which direction to move in. i.e. it is not compulsory to move the piece or take the route that will result in the maximum number of captures. If no capturing moves are available, then an ordinary move is made by moving a piece one square diagonally.

In the past, the "huffing" rule was used. For this, if a player noticed that the opponent had failed to capture when the option was open (even if the offending piece had already captured one or more pieces that turn), the player can huff the offending piece before the next move is made and it is removed from the board. Nowadays, this rule is rarely used. Instead a player just points out the error and the opponent is forced to make the correct move.

### Finishing

The game is won by the player who first manages to take all his opponent's pieces or renders them unable to move.

A draw occurs by agreement at any point during the game. If a player refuses the offer of a draw, that player is required to force a win or show a decided advantage within 40 of that player's own moves from that point. Draws are fairly common in the game of draughts - especially at the top level of the game.

## BACKGAMMON

**Objective:** the objective of the game is to be the first to move all of your checker pieces to the other side of the board and bare them off.

**Number of players:** 2 players

**Materials:** backgammon board, checkers, dice

**Type of game:** strategy board game

**Audience:** ages 6 – adults

### CONTENTS

- Game board
- 2 dice
- 15 white and 15 black stones

### THE SET-UP

There are 24 triangles on the board known as points. The checkers are color coded, 15 of one color and 15 of another. Each player will set their board according to the diagram below. Two pieces will go on the 24th point, five on the 13th point, three on the 8th point, and five on the 6th point. This is the starting setup of the game, and players will strive to move all their pieces to their home board then successfully bare all their pieces off the board. A strong strategy is to try and hit as many of your opponents unprotected playing piece, known as "blots", along the way.

### HOW TO START

To start both players will roll one die, the player that rolled the higher die goes first. Usually you will roll two dice but since each player rolled one die each, the player with the higher roll will move first based off the die that they rolled and the die the opponent rolled. From there players alternate turns accordingly.

### MOVING YOUR PIECES

You are always moving your pieces towards your home board. The checkers can move only to an open point, meaning that the point is NOT occupied by TWO or more of your opponents pieces. If the point has only ONE of your opponents pieces, you are encouraged to move your checker there in order

After rolling your dice, you have two choices as to how you move your checkers. You can move one checker the equivalent of the first die and a second checker the equivalent of a second die, or you can move one checker the equivalent of both dice added together, but you can only do the latter if the count of the first die moves the checker to an open point. You can stack as many of your personal checkers on any one point.

Doubles: If you roll doubles you get to move double the amount. For example, if you roll double 2's you get to move a total of four 2's in any format you'd like. So essentially instead of moving 2 pieces 2 space each you get to move 4 pieces 2 spaces each. You must move the full count of the roll, if possible. If you cannot move you lose your turn.

### HITTING A PIECE:

If you can land on a point that has only ONE of your opponents pieces, known as a "blot", then you can hit your opponent and move their piece to the bar. The bar is the middle crease of the board, where it separates in half. You can hit more than one of your opponents pieces in a turn. Now the opponent with the piece on the bar cannot make any other move until their pieces are off the bar. They must re-enter the board on their opponents home board. When re-entering the game from the bar, you can use your whole turn. Meaning, if you roll a 3-4 you can re-enter on the 3 or 4 point and then move your checker according to the remaining die, as you would on a normal turn. You can hit an opponents piece on the home board or the outer board.

### BEARING OFF:

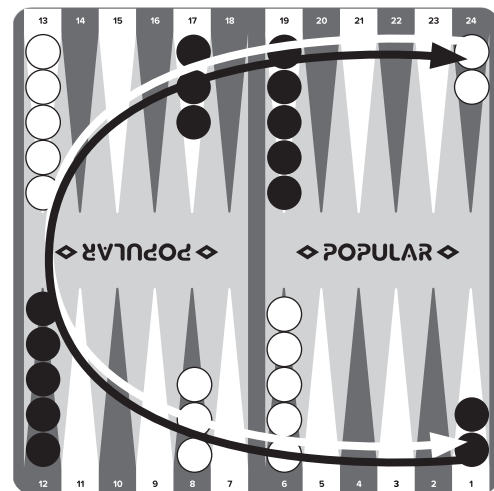
All 15 pieces must be on the home board before you can begin bearing off. To bear off you roll the dice and remove the associated checkers. For example if you roll a 6 & 5 you can remove one checker from the 6 point and one from the 5 point. Now, if you roll a die that is higher than where your checker is on the board, i.e. you roll a 6 but highest checker is on point 5, you can remove a checker from the highest point, so from the 5th point. The dice has to be higher than the highest point in order to do this. Meaning if the lowest point your checker is on is the 3rd point and you roll a 2 you cannot remove a checker from the 3, however you can move a checker on the home board just as you would on a normal move.

### WINNING:

The player that successfully removes all of their checkers from the home board first wins the game! If you are able to remove all 15 of your checkers before your opponent as borne off any of theirs then it is considered a gammon and the win is worth two points as opposed to one. If you are able to bear off all 15 of your checkers before your opponent has the chance to bear any of theirs, and your opponent still has a checker on your home board then the win is considered a backgammon and is worth 3 points!

### THE DOUBLING CUBE:

These days, most backgammon sets come with a doubling cube. This cube is mostly used in competitions and not an essential component of the game, however, it does add an element of excitement on any level. The cube is used to double the stakes of the game and is marked with the numbers 2,4,8,16,32 and 64. If you decided to play with the doubling cube, you will start the game off at one point. If at some point in the game one of the opponents feels they have an advantage to win, they can pull out



the doubling cube and double the points of the game from one to two. The opposing player can either accept the challenge by picking up the cube and placing it on their side of the board, or they can concede the game right then and there and choose to lose one point instead of two.

If the opponent accepts the challenge the player that accepted now has the option to double the game once again if the tide turns in their favorite raising the stakes from two points to four. Now the opposing opponent can accept or concede and if they conceded they give up two points as opposed to one.

## NINE MEN'S MORRIS

Nine Men's Morris is a strategic board game that is played with two players. Capture your opponent's markers to win the game!

**NEEDED:** Two Players; Nine Men's Morris board; Nine markers per player

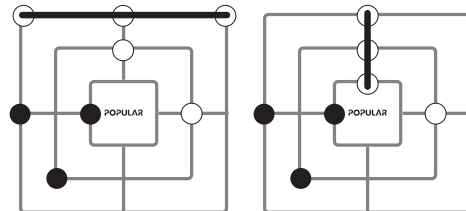
**SETUP:** Each player starts with nine markers. Markers will be placed on the board on intersections. There are 24 intersections on the board indicated by the circles. White will start by placing one of their markers.

**OBJECTIVE:** The object of the game is to capture your opponent's markers. When a player gets three of their marker in a horizontal or vertical row, they get to capture one of their opponent's markers. Any marker can be removed as long as it is not in a row of three. A captured marker is removed from the board and is out of play.

**GAME PLAY:** The game starts with white placing the first marker. Players then take turns placing markers with the goal of trying to get three in a row or preventing their opponent from getting three in a row. When a player gets three in a row, they will choose one opponent marker to be removed from the board. Once all the markers have been placed, players will take turns moving one of their markers. A marker can move to one adjacent space. Again, players are trying to get three in a row. When a player is down to three markers left on the board, jump moves can be made. This means the player with three chips can move one of their markers to any space on the board, not just to an adjacent space.

**WINNING:** When a player is down to two markers, the game is over.

**RULE:** If a player only has markers in a row, and their opponent has made three in a row, the opponent can remove a marker from a row of three since there are no other options.



## DOMINO

**Basic rules:** Most domino games are blocking games, i.e. the objective is to empty one's hand whilst blocking the opponents. In the end, a score may be determined by counting the pips in the losing players' hands. In scoring games the scoring is different and happens mostly during gameplay, making it the principal objective.

**Block game:** The most basic domino variant is for two players and requires a double six set. The 28 tiles are shuffled face down and form the stock or boneyard. Each player draws seven tiles; the remainder is not used. One player begins by downing (playing the first tile) one of their tiles. This tile starts the line of play, a series of tiles in which adjacent tiles touch with matching, i.e. equal, values. The players alternately extend the line of play with one tile at one of its two ends. A player who cannot do this passes. The game ends when one player wins by playing their last tile, or when the game is blocked because neither player can play.

## LUDO

At the start of the game, the player's four pieces are placed in the start area of their colour.

Players take it in turn to throw a single die. A player must first throw a six to be able to move a piece from the starting area onto the starting square. In each subsequent turn the player moves a piece forward 1 to 6 squares as indicated by the die. When a player throws a 6 the player may bring a new piece onto the starting square, or may choose to move a piece already in play. Any throw of a six results in another turn.

If a player cannot make a valid move they must pass the die to the next player.

If a player's piece lands on a square containing an opponent's piece, the opponent's piece is captured and returns to the starting area. A piece may not land on square that already contain a piece of the same colour (unless playing doubling rules; see below).

Once a piece has completed a circuit of the board it moves up the home column of its own colour. The player must throw the exact number to advance to the home square. The winner is the first player to get all four of their pieces onto the home square.

**Variations** To get a game started faster, some house rules, allow a player with no pieces on the board to bring their first piece into play on any roll, on a 1 or a 6, or allow multiple tries to roll a 6.

If a piece lands on the same space as the another piece of the same colour, the moved piece must take the preceeding space.

If a player's piece lands on another of their own pieces, they are doubled and form a „block“ which cannot be passed by any opponent's pieces. Or in some variations may only be passed by rolling a 6. Doubled pieces may move half the number if an even number is thrown e.g. move 2 spaces if a 4 is thrown.

A doubled piece may capture another doubled piece (like in Coppit).

A board may have only four spaces in each „home column“. All four of a player's piece must finish in these spaces for the player to have finished the game.

To speed the game up, extra turns or bonus moves can be awarded capturing a piece or getting a piece home; these may grant passage past a block.

## CHINESE CHECKERS

Chinese Checkers (or Chinese Chequers) was invented in the 1920s in America and has nothing to do with China.

**EQUIPMENT:** The Chinese Checkers or Chinese Chequers board is in the shape of a six pointed star. Each point of the star is a triangle consisting of ten holes (four holes to each side). The interior of the board is a hexagon with each side five holes long. Each triangle is a different colour and there are six sets of ten pegs with corresponding colours.

**PREPARATION:** Chinese Checkers can be played by two, three, four or six players. Obviously, for the six player game, all pegs and triangles are used. If there are four players, play starts in two pairs of opposing triangles and a two player game should also be played from opposing triangles. In a three player game the pegs will start in three triangles equidistant from each other.

Each player chooses a colour and the 10 pegs of that colour are placed in the appropriately coloured triangle.

Many rules state that any unused triangles must be left populated with their unused pegs so that they cannot be used during the game. We suggest that the game is slightly more interesting if unused triangles are left empty so that pegs can hop through and come to rest in them, if desired.

**OBJECTIVE:** The aim of the game is to be the first to player to move all ten pegs across the board and into the triangle opposite. The first player to occupy all 10 destination holes is the winner.

**PLAY:** A toss of a coin decides who starts. Players take turns to move a single peg of their own colour. In one turn a peg may either be simply moved into an adjacent hole OR it may make one or more hops over other pegs.

Where a hopping move is made, each hop must be over an adjacent peg and into a the vacant hole directly beyond it. Each hop may be over any coloured peg including the player's own and can proceed in any one of the six directions. After each hop, the player may either finish or, if possible and desired, continue by hopping over another peg. Occasionally, a player will be able to move a peg all the way from the starting triangle across the board and into the opposite triangle in one turn!

Pegs are never removed from the board. However, once a peg has reached the opposite triangle, it may not be moved out of the triangle - only within the triangle.

The question soon arises as to whether it is possible to move a peg into a triangle that is the starting or target triangle for another player. House rules apply but Masters Games suggests the following: A peg can be hopped through such a triangle but is not allowed to come to rest in that triangle.

#### **ANTI-SPOILING:**

Debate has always arisen over the situation where a player is prevented from winning because an opposing player's peg occupies one of the holes in the destination triangle. Most Chinese Checkers rules omit to mention this - implying that it is perfectly legal to block opponents in this dubious fashion.

A number of anti-spoiling rules have been proposed - one work-around is to say that should one or more of the holes in the target triangle contain a peg belonging to another player, this does not prevent a player from winning. The game is simply won when all the available points within the triangle are occupied.

Masters Games suggests the following additional rule invented by James Masters in 2002 which is wide enough to capture all such situations:

If a player is prevented from moving a peg into a hole in the destination triangle because of the presence of an opposing peg in that hole, the player is entitled to swap the opposing peg with that of his own peg. This applies for both a single hole move and any part of a hopping move.

## **GAMES WITH ONE DIE**

### **BOUNCER**

A German game, where you aim to stay in and not get "thrown out"! For 3–6 players. You will need 12 chips each.

**Aim of the game:** Having the most chips at the end.

**How to play:** Everyone puts his chips in front of him or her. Decide who starts the game; that player makes the initial roll, and the turn order then proceeds clockwise. When it is your turn, you roll the die and compare the result with that of the preceding player. If you rolled higher than the previous player, he must give you the difference in chips.

**Example:** The previous player rolled a 3 and you rolled a 5. He must then give you 2 chips. If you instead rolled lower, you must give to him the difference in chips.

If your roll was the same as the previous player's, nothing happens and no chips change hands. Once you have made your roll, the next player in turn rolls and compares his result with yours. If you roll a 1 or a 2, you usually have to pay chips to the players on both your right and your left! A player who loses all his chips exactly – must pay precisely the same amount that he has in front of him – is still in the game! Whenever a player however suffers the fate of having to pay more than the amount of chips he has left, he pays with what he has but is then "thrown out" of the game which immediately ends. The winner is the player who then has the most chips in front of him or.

## **GAMES WITH TWO DICE**

### **MEXICO**

A simple but exciting game, with an unusual way of keeping "score". For 2–6 players. You will in addition to the two dice need one extra die per player (or keep score using coins or paper and pencil).

**Aim of the game:** To be the only player left in the game, after all the others have been forced out due to rolling low combinations.

**How to play:** Each player places the extra die before him or her on the table, with the '6' face up. Decide who starts; the turn order then proceeds clockwise. You play several rounds, and in each round the player with the lowest combination loses a "life" – shown by his die being rotated to the next lower number. Everyone thus starts with 6 lives. If your die goes down to 0, you are out of the game. When it is your turn, you roll both dice in the middle of the table. If you are not satisfied with the result you may re-roll, and if you wish re-roll a second and final time. If you choose to re-roll you must do so with both dice – it is not permitted to keep one and re-roll the other. The highest possible throw is "Mexico": 2-1.

Ranking just below Mexico are the pairs: 6-6 is the highest pair, and 1-1 is the lowest.

Ranking below the pairs are two different numbers on the dice, with the highest always being the decider and mentioned first: 6-5 is the highest combination here, followed by 6-4, 6-3, 6-2, 6-1, 5-4, 5-3 and so on all the way down to 3-1 which is the lowest possible throw.

When all players have rolled according to the above rules, the player who made the lowest result loses the round and one "life".

Example: On the first round A rolled 5-4, B rolled 2-2, C rolled 6-1 and D rolled 4-4. Player A has made the lowest roll and loses one life, turning his extra die so that it shows 5 instead of 6. If two or more players are equally low, they lose one life each.

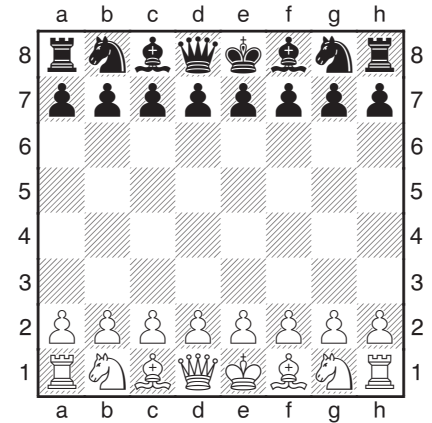
Special rule: Whenever a Mexico (or several) is rolled in the round, the loser loses two of his remaining lives! When you are down to 0 you are out of the game. The last remaining player is of course the winner. If two or more players are left in the game, with 1 life each remaining, and they all lose the round because of a tie on the dice results, a "dead game" without a winner is declared.

## SCHACHSPIELS

Schach ist ein Spiel, welches von zwei Spielern gespielt wird. Ein Spieler spielt mit den weißen Figuren, der andere Spieler spielt mit den schwarzen Figuren. Jeder Spieler hat am Anfang des Spiels die folgenden sechzehn Figuren: einen König, eine Dame, zwei Türme, zwei Läufer, zwei Springer und acht Bauern.

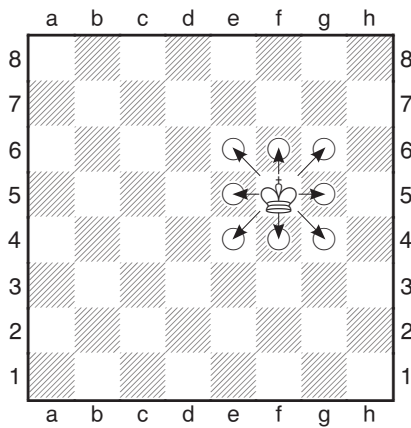
Das Spiel wird auf einem Schachbrett bestehend aus 64 Feldern in acht Reihen und acht Spalten (auch Linien genannt) gespielt. Die Felder sind abwechselnd hell (weiß) und dunkel (schwarz) gefärbt. Das Schachbrett muß so zwischen die Spieler hingelegt werden, daß sich in der ersten Reihe vor jedem Spieler in der rechten Ecke ein weißes Feld befindet. Um die Beschreibung von Zügen zu erleichtern, werden alle Felder mit Namen versehen. Die Reihen werden mit 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 und 8 numeriert. Aus der Sicht des weißen Spielers hat die erste Reihe die Nr. 1 und die letzte Reihe die Nr. 8. In einem Diagramm ist die Reihe Nr. 1 stets unten. Die Spalten werden von links nach rechts (ebenfalls aus der Sicht des weißen Spielers) mit a, b, c, d, e, f, g und h bezeichnet. Jedes Feld erhält einen Namen, welcher aus dem Buchstaben für die Spalte und der Zeilennummer besteht, z.B. heißt das Feld in der für Weiß linken unteren Ecke a1. Gemäß der Darstellung in einem Diagramm sind die im Folgenden verwendeten Bezeichnungen „horizontal“ und „vertikal“ gleichbedeutend mit „entlang einer Reihe“ bzw. „entlang einer Spalte“.

Die Spieler ziehen abwechseln eine Figur, beginnend mit dem weißen Spieler (das ist der Spieler, der mit den weißen Figuren spielt). Ein Zug stellt das Verschieben einer Figur auf ein anderes Feld entsprechend den Regeln für diese Figur dar. Es gibt eine spezielle Ausnahme mit der Bezeichnung Rochade, bei der ein Spieler zwei Figuren gleichzeitig verschiebt. Ein Spieler kann eine Figur des Gegners schlagen, indem er eine seiner eigenen Figuren auf das Feld stellt, auf dem die gegnerische Figur steht. Die gegnerische Figur wird daraufhin für den Rest des Spiels vom Schachbrett genommen (Schlagen ist nicht obligatorisch). Am Beginn des Spiels nehmen die Figuren folgende Stellung ein:

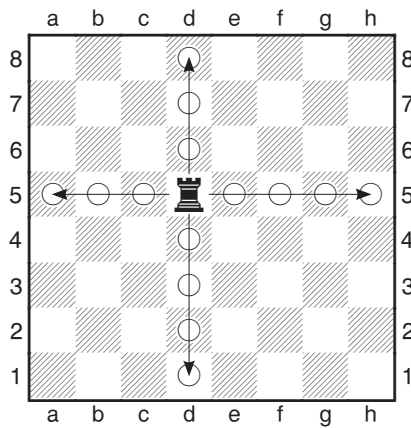


Dementsprechend befinden sich in der zweiten Reihe acht weiße Bauern und in der siebenten Reihe acht schwarze Bauern. In der ersten Reihe haben wir von links nach rechts einen Turm, einen Springer, einen Läufer, die Dame, den König, einen Läufer, einen Springer und einen Turm. Bitte beachten Sie, daß die Dame am Beginn auf einem Feld ihrer eigenen Farbe steht. Daher steht aus der Sicht des schwarzen Spielers seine eigene Dame rechts vom König.

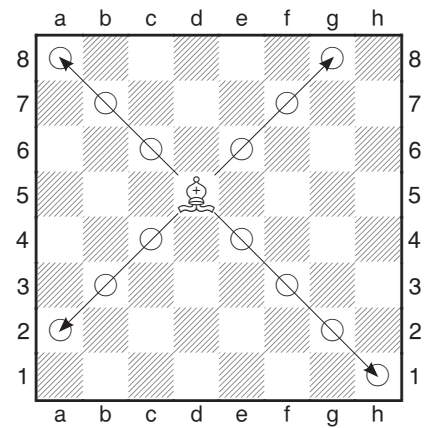
### Gangart der Figuren



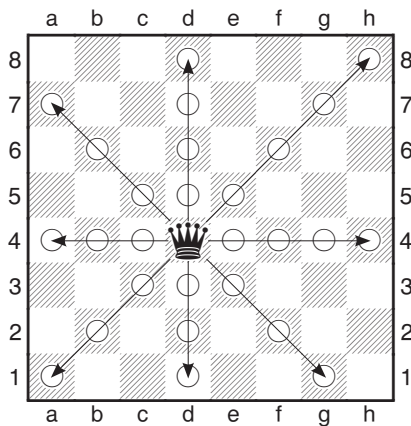
Königsbewegung



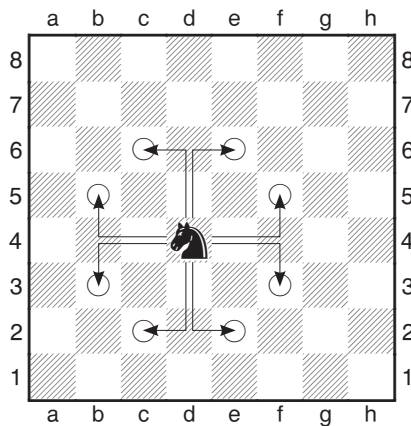
Turmbewegung



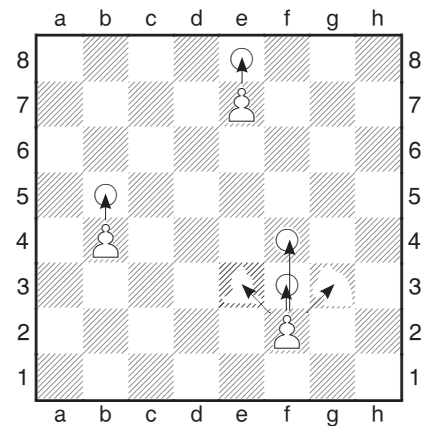
Läuferbewegung



Damebewegung



Springerbewegung



Bauerbewegung

**Turm** – Der Turm bewegt sich beliebig weit entlang der Reihe oder Spalte in der er steht. Der Turm kann nicht über andere Figuren springen, was bedeutet, daß alle Felder zwischen dem Anfangsfeld und dem Endfeld des Zuges leer sein müssen. (Wie für alle Figuren gilt, daß, wenn das Endfeld des Zuges eine gegnerische Figur enthält, diese Figur geschlagen wird. Das Feld auf dem der Turm seinen Zug beendet, darf keine Figur der gleichen Farbe enthalten.)

**Läufer** – Der Läufer bewegt sich beliebig weit entlang einer der Diagonalen, auf welchen er steht. Der Läufer kann ebenfalls nicht über andere Figuren springen.

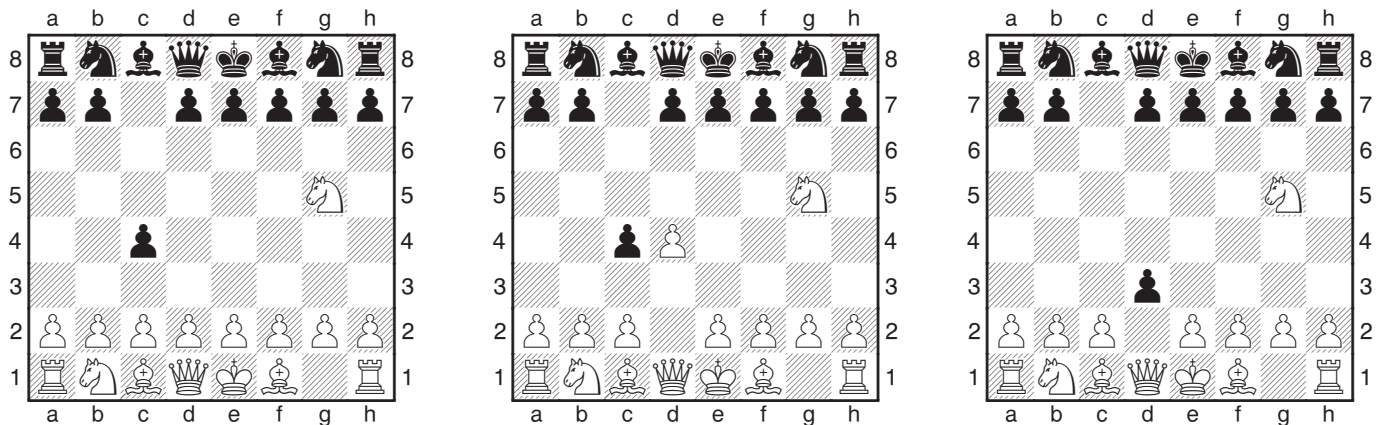
**Dame** – Die Dame hat die kombinierten Bewegungsmöglichkeiten des Turmes und des Läufers, d.h. die Dame kann sich beliebig weit entlang der Reihe, Spalte oder Diagonale bewegen, in der sie steht. Auch die Dame kann nicht über andere Figuren springen.

**Springer** – Die Bewegung eines Springers setzt sich aus einer Bewegung um ein Feld in horizontaler oder vertikaler Richtung und aus einer anschließenden nach außen gerichteten Bewegung um ein Feld in diagonalen Richtung zusammen. D.h. der Springer zieht auf eines der acht ihm am nächsten gelegenen Felder, das nicht in der gleichen Reihe, Spalte oder Diagonale liegt wie das Feld auf dem er steht. Der Springer springt, d.h. das erste Feld welches der Springer passiert, kann von einer beliebigen Figur besetzt sein. Zum Beispiel kann Weiß das Spiel beginnen, indem es den Springer von b1 nach c3 zieht. Die übersprungene Figur wird durch diesen Zug nicht beeinträchtigt. Wie üblich schlägt der Springer eine Figur des Gegners, indem er sich auf das Feld stellt, das diese Figur enthält.

**Bauer** – Bei der Bewegung des Bauern ist zu unterscheiden, ob er sich auf ein leeres Feld bewegt oder ob er eine gegnerische Figur schlägt. Wenn der Bauer nicht schlägt, bewegt er sich um ein einzelnes Feld in gerader Richtung vorwärts. Wenn sich der Bauer noch nicht bewegt hat, d.h. wenn er sich noch auf seiner Anfangsposition befindet, kann er sich wahlweise auch um zwei Felder vorwärts bewegen. Zum Beispiel kann der weiße Bauer auf d2 nach d4 ziehen.

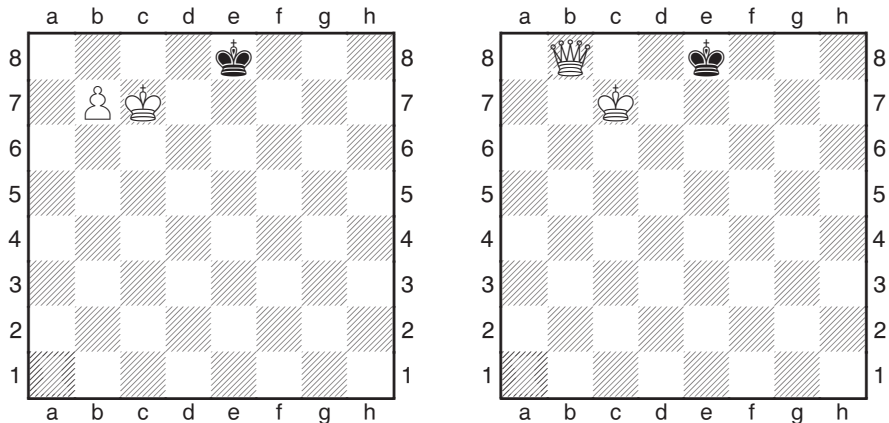
Beim Schlagen bewegt sich der Bauer um ein Feld diagonal vorwärts.

Es gibt eine spezielle Regel, welche en-passant-Schlagen oder Schlagen im Vorbeigehen heißt. Wenn ein Bauer in einem Zug um zwei Felder von der zweiten zur vierten Reihe (Weiß) bzw. von der siebten zur fünften Reihe (Schwarz) vorrückt und ein gegnerischer Bauer sich in der selben Reihe in einem Feld daneben befindet, dann kann sich dieser gegnerische Bauer im nächsten Zug diagonal nach vorne auf das Feld setzen, das durch den vorhergehenden Zug über zwei Felder übersprungen wurde. Gleichzeitig wird während dieses Zuges der Bauer geschlagen, welcher um zwei Felder vorgerückt ist. Er wird also so geschlagen, als wäre er nur um ein Feld vorgerückt. Dieses en-passant-Schlagen muß unmittelbar erfolgen. Wenn der Spieler, der en-passant schlagen kann, dies nicht unmittelbar mit dem ersten Zug nach dem Zug des Bauern um zwei Felder durchführt, dann kann dieser Bauer danach nicht mehr en-passant geschlagen werden.



Ein Zug eines Bauern um zwei Felder und das darauffolgende en-passant-Schlagen

Ein Bauer, der die letzte Reihe des Schachbretts erreicht (jene Reihe, die am weitesten von seinem Ursprungsfeld entfernt ist), muß in eine andere Figur umgewandelt werden. Wenn ein Spieler mit einem seiner Bauern in die letzte Reihe des Schachbretts vorrückt, ersetzt er diesen Bauer wahlweise durch eine Dame, einen Turm, einen Springer oder einen Läufer (der gleichen Farbe). Üblicherweise wandeln Spieler einen Bauern in eine Dame um, aber auch die anderen Figuren sind zulässig. (Es ist nicht erforderlich, daß der Bauer in eine Figur umgewandelt wird, welche bereits geschlagen wurde. So ist es zum Beispiel möglich, daß ein Spieler zu einem bestimmten Zeitpunkt über zwei Damen verfügt.)



Vor und nach einer Umwandlung

## König

Der König kann sich um ein Feld in eine beliebige Richtung horizontal, vertikal oder diagonal bewegen. Es gibt weiters einen speziellen Zug namens Rochade, bei dem der König und ein Turm gleichzeitig bewegt werden (siehe unten).

Der König ist die wichtigste Figur des Spiels, und alle Züge müssen so gestaltet werden, daß er sich niemals im Schach befindet (siehe unten).

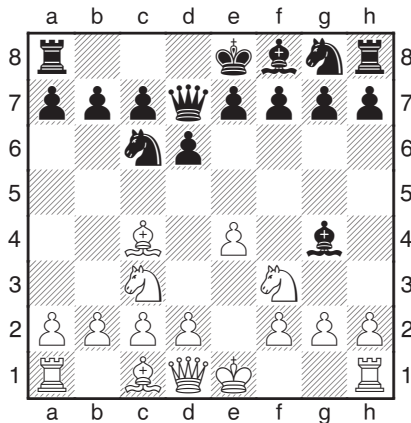
## Rochade

Unter bestimmten Umständen können sich der König und ein Turm im Rahmen einer Rochade gleichzeitig bewegen. Die Rochade wird als Zug des Königs betrachtet, weswegen der Spieler, der eine Rochade ausführen will, entweder zuerst den König oder den König und einen Turm gleichzeitig berühren muß. Wenn er den Turm zuerst berührt, ist eine Rochade nicht mehr zulässig (entsprechend den Regeln, nach denen man mit der Figur ziehen muß, die man berührt hat; siehe unten).

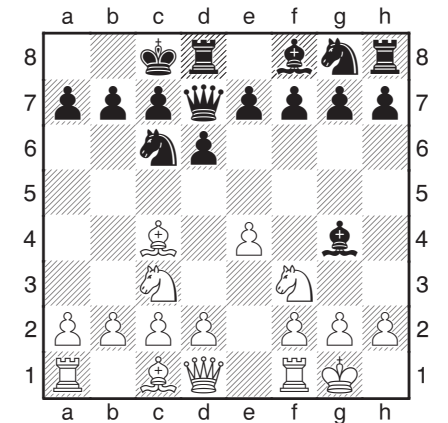
Folgende Bedingungen müssen zutreffen:

- Der König, der an der Rochade teilnimmt, wurde während des Spieles noch nicht bewegt.
- Der Turm, der an der Rochade teilnimmt, wurde während des Spieles noch nicht bewegt.
- Der König befindet sich nicht im Schach.
- Der König zieht nicht über ein Feld, das durch eine gegnerische Figur bedroht wird, d.h. daß während der Rochade keine gegnerische Figur auf das Feld ziehen kann (im Falle eines Bauern in diagonalen Richtung) über welches sich der König bewegt.
- Der König darf nicht auf ein Feld ziehen, welches durch eine gegnerische Figur bedroht wird, d.h. nach der Rochade darf der König nicht im Schach stehen.
- Während der Rochade müssen alle Felder zwischen Turm und König leer sein.

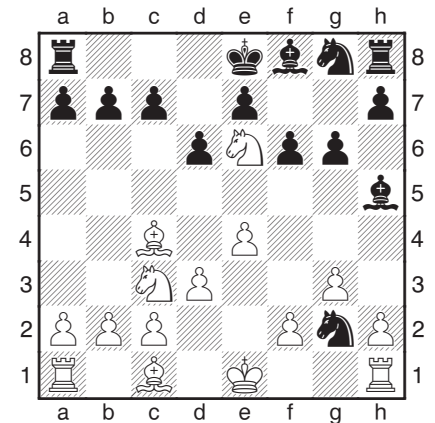
Bei der Rochade bewegt sich der König um zwei Felder zum Turm hin und der Turm bewegt sich über den König hinweg auf dessen Nachbarfeld, d.h. der schwarze König auf e8 und der schwarze Turm auf a8 bewegen sich folgendermaßen: König nach c8, Turm nach d8 (große Rochade). Der weiße König auf e1 und der weiße Turm auf h1 bewegen sich wie folgt: König auf g1, Turm auf f1 (kleine Rochade). Analog dazu wird die kleine Rochade von Schwarz bzw. die große Rochade von Weiß ausgeführt.



Stellung vor der Rochade



Große Rochade von Schwarz & kleine Rochade von Weiß



Weder Weiß noch Schwarz kann eine Rochade durchführen:  
Weiß steht im Schach und der schwarze König kann nicht über d8 ziehen

## Schach, Matt und Patt

**Schach** – Wenn der König eines Spielers von einer Figur des Gegners geschlagen werden kann, sagt man, daß der König im Schach steht. Dies ist z.B. der Fall, wenn der weiße Spieler seinen Turm auf ein Feld zieht, von dem aus er den schwarzen König bedroht, so daß der Turm den schwarzen König im folgenden Zug schlagen könnte, falls Schwarz nichts dagegen unternimmt. Wir sagen, daß der weiße Turm Schach bietet. Es gilt als guter Ton das Schach anzusagen, wenn man dem gegnerischen König Schach bietet (diese Ansage ist nicht obligatorisch).

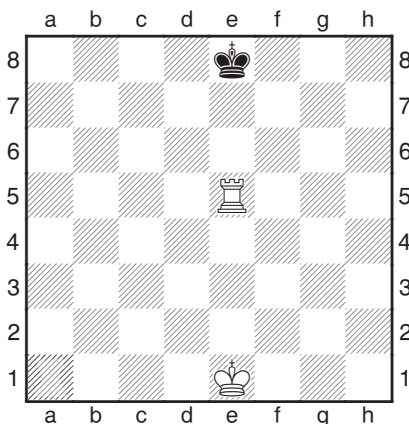
Ein Zug, der den eigenen König ins Schach versetzt, ist unzulässig. Wenn ein Spieler versehentlich einen solchen Zug versucht, muß er diesen wieder zurücknehmen und einen anderen Zug durchführen (entsprechend den Regeln, nach denen man mit der Figur ziehen muß, die man berührt hat; siehe unten).

**Matt** – Wenn ein Spieler im Schach steht und er keinen Zug ausführen kann welcher bewirkt, daß der König nach diesem Zug nicht mehr im Schach steht, dann ist er Matt oder Schachmatt. Der Spieler, der Matt ist, hat das Spiel verloren und der Spieler, der ihn Matt gesetzt hat, hat das Spiel gewonnen.

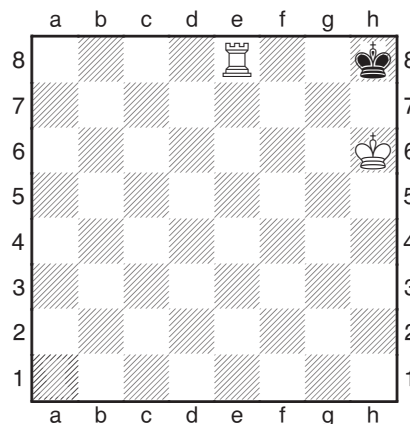
Bitte beachten Sie, daß es drei unterschiedliche Möglichkeiten gibt, ein gebotenes Schach zu beenden:

1. Ziehen Sie den König auf ein Feld, auf dem er nicht im Schach steht.
2. Schlagen Sie die Figur, die Schach bietet.
3. (Falls das Schach durch einen Turm, einen Läufer oder eine Dame geboten wird:) Stellen Sie eine Figur zwischen die Schach bietende Figur und den König.

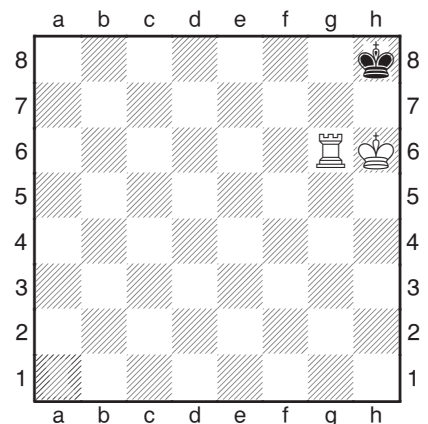
**Patt** – Wenn ein Spieler keinen regulären Zug durchführen kann, aber nicht im Schach steht, dann nennt man diese Situation ein Patt. Im Falle eines Patts endet das Spiel remis (unentschieden).



Der weiße Turm bietet dem schwarzen König Schach



Der weiße Turm hat den schwarzen König Matt gesetzt



Wenn Schwarz am Zug ist, besteht ein Patt

## DAME

**Spielbrett** – Auf dem Damebrett gibt es je 32 dunkle, sowie helle Felder. Damebrett. Gespielt wird nur auf den dunklen Feldern. Diese werden als 1-32 bezeichnet. Jeder Spieler erhält 12 Steine. Diese werden auf den dunklen Feldern positioniert

**Spielbeginn** – Der erste Zug in jedem Spiel wird von dem Spieler mit den schwarzen Steinen ausgeführt. Danach werden die Züge abwechselnd von beiden Spielern ausgeführt.

**Die Züge** – Es gibt vier Zugmöglichkeiten

- Zug eines Stein – Ein Stein kann diagonal nach rechts oder links gesetzt werden.
- Zug einer Dame – Die Dame kann vor- oder rückwärts auf das rechte oder linke Feld gesetzt werden.
- Sprung eines Stein – Der Sprung eines Steines ist das diagonale Überspringen eines gegnerischen Steines, und wird hinter dem rechten oder linken diagonalen Feld, auf dem der gegnerische Stein steht, abgeschlossen.
- Sprung einer Dame – Der Sprung der Dame ist dem des Steins gleich, jedoch kann er auch vor- oder rückwärts gesetzt werden. Nach Ende des Sprungs werden alle übersprungenen Steine vom Brett entfernt.

Wenn ein Stein die letzte Reihe des Gegners erreicht, wird er zur Dame. Die Dame wird kenntlich gemacht, indem man einen anderen Stein selber Farbe oben aufsetzt.

**Das Resultat eines Spieles** – Es gibt zwei zu definierende Ergebnisse:

- Sieg – Das Spiel ist gewonnen, wenn ein Spieler den letzten Zug machen kann oder man alle Steine des Gegners vom Brett entfernen konnte. Das Spiel ist auch gewonnen, wenn der Gegner aufgibt.
- Unentschieden – Bei einem Unentschieden müssen beide Spieler übereinkommen. Normalerweise passiert das, wenn keiner der Spieler einen Sieg erzwingen kann. Das Spiel wird als unentschieden gewertet, wenn eine der folgenden Bedingungen erfüllt werden kann.
  - Kein Spieler konnte einen Stein innerhalb der letzten 50 Zügen zur Dame machen.
  - Seit 50 Zügen wurde kein Stein vom Brett entfernt.
  - Dieselbe Position wurde 4 mal erreicht.

## BACKGAMMON

Backgammon wird zu zweit gespielt. Man benötigt 2 x 15 Spielsteine in je einer Farbe und 2 Würfel. Jeder Spieler wählt eine Spielfarbe und stellt die Spielsteine wie auf dem Bild auf.

Das Spielbrett hat zwei Seiten. Darauf befinden sich jeweils 12 Dreiecke - Points genannt. Das gesamte Spielbrett hat zwei Hälften. Eine Seite ist das Home- und die andere das Outer-Board. Die beiden Seiten sind zwischen dem 6. und dem 7. Point durch die „Bar“ getrennt.

**Spielablauf** – Ein Spieler beginnt und würfelt mit beiden Würfeln, z. B. 3 und 2. Nun kann er wählen, ob er mit einem Stein 5 Felder vorwärts zieht oder mit einem Stein 3 Felder und mit einem anderen 2 Felder. Die Zugrichtung ist immer vom Homeboard des Gegners, über das Outerboard bis zum eigenen Homeboard (siehe Pfeile Abbildung). Der Spieler versucht, immer mind. 2 Spielsteine auf ein Feld zu stellen, da der Spielgegner dann das Feld nicht betreten kann da es für ihn blockiert ist.

Ein einzeln stehender Spielstein kann vom Spielgegner geschlagen werden, wenn er einen Stein auf das Feld ziehen kann. Ein Spielstein der geschlagen wurde, wird in die Mitte des Spielbretts gelegt. Bevor der Spieler einen anderen Stein setzen kann, muß er diesen Stein wieder in das Spielbrett würfeln indem er den Stein gemäss den gewürfelten Augenzahlen in das Spielfeld setzt. Gezählt wird dabei vom Homeboard des Gegners aus in Spielrichtung. Kann der geschlagene Stein nicht gesetzt werden weil die Felder besetzt sind verfällt der Wurf und der Gegner ist am Zug. Werden gleichzeitig mehrere Steine geschlagen, dann müssen alle wieder ins Spiel gebracht werden bevor mit anderen weitergespielt werden darf.

Würfelt ein Spieler einen Pasch (2 gleiche Zahlen) so gilt eine besondere Regel: Die Augenzahl verdoppelt sich: Würfelt der Spieler z. B. 2 Zweien, so kann er 4x 2 Felder weit gehen..

**Spielende** – Das Spiel endet, wenn ein Spieler alle seine Spielsteine aus dem Spielbrett herausgewürfelt hat.

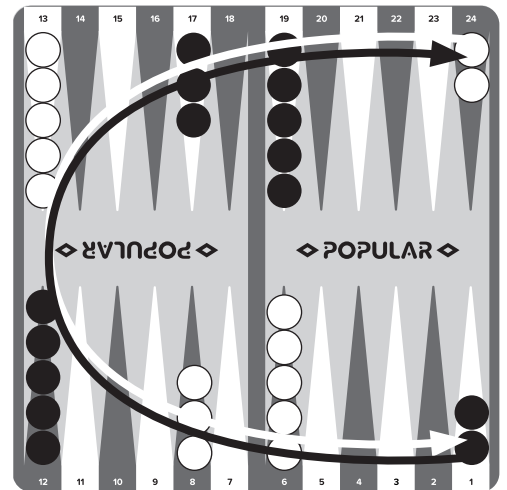
Hat der Gegenspieler noch keinen Stein herausgewürfelt, dann verdoppelt sich der Gewinn. Hat er nicht einmal alle Steine im letzten Quadrat, dann verdreifacht sich der Gewinn. Der Gewinner beginnt das nächste Spiel.

### Backgammon mit Dopplerwürfel

Der Dopplerwürfel ist mit den Zahlen 2, 4, 8, 16, 32 und 64 beschriftet. Denkt ein Spieler während des Spieles dass er das Spiel gewinnen wird, dann kann er dem Gegner den Dopplerwürfel anbieten. Lehnt der Gegner das Angebot ab, dann wird das Spiel für den Gegner als verloren angerechnet. Nimmt der Gegner das Angebot an, so bekommt er den Dopplerwürfel mit der Zahl 2 nach oben liegend als Hinweis darauf, dass das Ergebnis des Spiels verdoppelt wird. Wenn der Gegner nun im weiteren Verlauf des Spieles denkt, dass er das Spiel gewinnen wird, dann kann er den Dopplerwürfel wieder seinem Mitspieler anbieten. Der Würfel wird dann jeweils so gedreht, dass die aktuelle Zweier-Potenz sichtbar ist.

Verdoppeln darf nur der Spieler, der sich im Besitz des Dopplerwürfels befindet, und nur vor dem eigentlichen

Würfelwurf mit den beiden normalen Würfeln (6er Würfel). Der Dopplerwürfel geht bis 64.



## DOMINO

Zu Beginn des Spiels erhält jeder Spieler 7 zufällig gezogene Steine. Der Rest wird später benötigt, um eventuell nachziehen zu können. Ein zufällig gezogener Stein wird als Startstein auf die Spielfläche gelegt. Die Spieler sind abwechselnd an der Reihe um je 1 Stein aus Ihrem Bestand anzulegen. Kann angelegt werden muss man das auch tun. Schieben/Passen darf man nicht! Der Stein kann immer nur an einem der beiden offenen Enden der bereits liegenden Steinkette angelegt werden. Die Augenzahl des anzulegenden Steines muss der Augenzahl des Steines am offenen Ende der Steinkette entsprechen (also ein Stein mit 4 Augen kann auch nur an einem offenen Ende mit 4 Augen angelegt werden).

Wenn man nicht legen kann, müssen solange Steine aus dem Vorrat gezogen werden bis man wieder anlegen kann. Alternativ kann man auch vereinbaren das max. 3 Steine nachgezogen werden müssen. Hat man dann keinen passenden zum anlegen muss man passen.

## Spielende

Das Spiel endet wenn ein Spieler seinen letzten Stein abgelegt hat oder wenn nur noch 2 Steine im Vorrat sind und der Spieler der am Zug ist nicht legen kann. Am Ende des Spiels bekommen die Spieler Strafpunkte für alle nicht abgelegten Steine. Die Augen dieser Steine werden als Minuspunkte gezählt. Wenn jemand es hingegen schafft, alle seine Steine abzulegen, erhält er 5 Pluspunkte.  
Es werden 4 Runden gespielt. Der Spieler mit den meisten Pluspunkten aus den 4 Runden gewinnt.  
Haben beide Spieler gleich viele Punkte wird das Spiel unentschieden gewertet.

# MÜHLE SPIELREGELN

## Grundlagen des Spiels

**Anzahl der Spieler:** Mühle wird immer zu zweit gespielt.

**Das Spielfeld** – Das Spielfeld besteht aus drei ineinanderliegenden Quadraten. Deren Seitenmitten sind über Geraden miteinander verbunden. Mit dieser raffinierten Konstruktion entstehen bei jedem Quadrat acht Schnittpunkte.

**Die Spielfiguren** – Beide Spieler besitzen zu Beginn neun Spielsteine, die durch zwei unterschiedliche Farben voneinander zu unterscheiden sind.

**Ziel des Spiels** – Ziel des Spiels ist es, so viele Mühlen wie möglich zu schliessen und damit Spielsteine des Gegners vom Brett nehmen zu können, bis dieser nur noch zwei Spielsteine übrig hat.

**Die Spielregeln** – Jede Partie besteht aus drei Phasen, in denen jeweils bestimmte Regeln zu beachten sind:

1. Setzphase – In der Setzphase legen die beiden Spieler ihre Spielsteine abwechselnd auf das zunächst leere Spielfeld. Als Ablagepunkte dienen die acht Schnittpunkte eines Quadrates. Traditionell beginnt der Spieler, der die weissen Spielsteine hat. Wer die weissen Spielsteine bekommt, wird zuvor ausgelost.

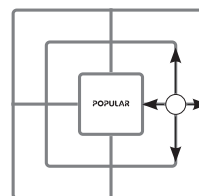
2. Zugphase – Nachdem beide Spieler ihre neun Spielsteine gesetzt haben, beginnt die Zugphase des Spiels. In dieser ist es jedem Spieler erlaubt, seine eigenen Spielsteine von einem Schnittpunkt zu einem benachbarten zu ziehen. Allerdings müssen die Schnittpunkte, auf die gezogen werden soll, frei von anderen Spielsteinen sein. Auch in dieser Phase wechseln sich die beiden Spieler mit ihren Zügen ab.

3. Endphase (Sprungphase) – Die Endphase beginnt für einen Spieler, sobald er nur noch drei Spielsteine zur Verfügung hat. Er darf nun seine Spielsteine von einem beliebigen Schnittpunkt zu einem freien anderen bewegen. Es ist also nicht mehr zwingend notwendig, dass Schnittpunkte, auf die gezogen werden soll, benachbart sind.

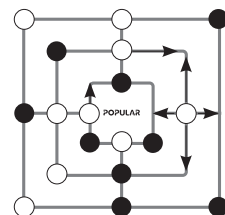
Wenn beide Spieler nur noch drei Steine besitzen, befinden sich beide in der Sprungphase. Hier ist der Spieler mit der Initiative klar im Vorteil. Mit anderen Worten: Wer die erste Mühle zu schliessen, droht wird schlussendlich mit einer Doppeldrohung gewinnen.

In folgendem Beispiel darf Weiss, da er nur noch drei Steine hat, mit einem beliebigen seiner Steine auf ein freies Feld springen:

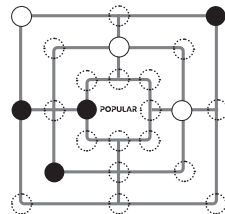
Weiss muss unbedingt eine Drohung abwehren – sonst verliert er.



Die Pfeile repräsentieren die Zugmöglichkeiten.



Alle weissen Möglichkeiten sind mit einem Pfeil gekennzeichnet.



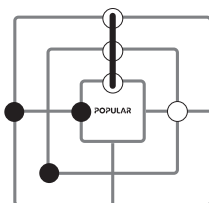
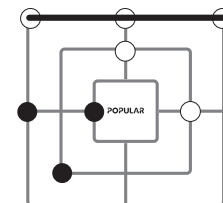
Weiss hat nur noch drei Steine und darf deshalb Springen.

## Mühlen bilden

Eine Mühle entsteht, sobald drei Spielsteine einer Farbe auf einer Geraden nebeneinander liegen. Dies gilt sowohl für vertikale, als auch für horizontale Geraden.

Wenn ein Spieler eine Mühle bildet, darf er einen Spielstein des Gegners vom Spielbrett nehmen. Der gegnerische Spielstein, welcher entfernt werden soll, darf sich allerdings nicht in einer Mühle befinden!

Das Bilden von Mühlen ist in allen drei Phasen des Spiels möglich, sodass man bereits während der Setzphase Spielsteine des Gegners «eliminieren» kann.



## Sonderfälle

1. Im Prinzip dürfen keine Steine aus bestehenden Mühlen genommen werden. Nach offiziellen Turnierregeln ist dies jedoch erlaubt, wenn kein anderer Stein zur Verfügung steht. Beispiel: Bei sechs Steinen und zwei Mühlen, darf man die eine Mühle zerstören.

2. Werden während der Setzphase durch einen Spielstein zwei Mühlen gleichzeitig gebildet, darf dennoch nur ein Spielstein des Gegners entfernt werden.

## Ende des Spiels

Das Ende des Spiels ist erreicht, sobald eines der folgenden Szenarien eintritt:

Ein Spieler hat weniger als drei Spielsteine auf dem Spielbrett (dieser Spieler hat verloren).

Ein Spieler kann keinen legalen Zug mehr ausführen, obwohl er an der Reihe ist (dieser Spieler hat verloren).

Es wird nach insgesamt 20 Spielzügen von keinem der beiden Spieler eine Mühle gebildet (Unentschieden).

Es wird dreimal in Folge die gleiche Stellung der Spielsteine erreicht (Unentschieden).

# LUDO

Das Spielbrett wird zwischen die Spieler gelegt. Jeder Spieler bekommt die 4 Spielfiguren einer Farbe, die in den Kreis seiner Farbe gelegt werden. Gewürfelt wird mit 1 Würfel. Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt. So lange alle Spielfiguren auf dem Startfeld stehen hat der jeweilige Spieler der an der Reihe ist 3 versuche eine „6“ zu würfeln. Gelingt ihm das dann darf er mit einer von seinen Spielfiguren auf das Startfeld neben dem Pfeil. Dann würfelt er nochmal und zieht entsprechend der Augenzahl des Würfels seine Spielfigur im Uhrzeigersinn weiter. Pro Augenzahl 1 Punkt. Würfelt man eine 6 darf man immer nochmals Würfeln und mit einem Spielstein um die Augenzahl vorrücken. Hat er bei den ersten drei Würfeln keine 6, so muss dieser Spieler aussetzen. Danach kommt der nächste Spieler an die Reihe. Reihum würfelt nun jeder Mitspieler und zieht seine Spielfigur entsprechend weiter.

So lange man noch Spielfiguren in dem Kreis stehen hat, muss man bei einer gewürfelten 6 mit einer dieser Figuren auf das Startfeld ziehen und beim nächsten Wurf das Startfeld wieder frei machen – heißt mit dieser Figur um die dann gewürfelte Augenzahl weiter ziehen. Trifft ein Spieler beim Ziehen genau auf eine Spielfigur eines Gegners so darf diese Spielfigur geschlagen werden und wandert zurück in den Kreis der jeweiligen Farbe des Gegners. Trifft der Spieler auf seine eigene Spielfigur dann gilt das als Barrikade und er muss sich einen anderen Zug suchen oder aussetzen.

**Spielende** – Gewinner ist wer alle vier Kugeln zuerst in sein Ziel gebracht hat (die 4 senkrechten farbigen Punkte)

## CHINESISCHE DAME

Das ist ein strategisches Brettspiel, welches mit zwei bis sechs Personen gespielt wird. Halma lässt sich ausserdem Einzeln oder in Teams spielen.

Ziel des Spieles ist es, die eigenen Spielsteine auf die gegenüberliegende Seite zu bringen. Wer dies am schnellsten schafft, gewinnt Halma. Die Spielregeln von Halma sind für ein strategisches Brettspiel relativ simpel. Deshalb kann es auch leicht von Kindern gelernt und gespielt werden.

Interessant: Auf Englisch nennt sich Halma «chinese checker». Eigentlich hat das Spiel aber überhaupt nichts mit China zu tun, da es in den USA erfunden wurde. Es wurde lediglich aus Marketinggründen so benannt.

**SPIELFELD:** Die Spielfläche von Halma zeichnet sich durch den sechszackigen Stern aus. Jeder Zacken (Dreieck) enthält 10 Löcher, wo die Spielsteine starten.

**SPIELREGELN:** Üblicherweise haben in Halma alle Spieler zehn Spielsteine und ihr eigenes Haus.

Die Spieler führen jeweils nacheinander einen Zug aus. Spieler 1 macht also seinen Zug, dann Spieler 2 und anschliessend Spieler 3 usw.

Bei einem Zug bewegt man nur einen Spielstein. Der Spielstein kann in alle Richtungen einen Schritt ziehen:

Die eigentliche Strategie von Halma besteht in der Errichtung von Bahnen. Ist ein Zugfeld durch einen eigenen oder gegnerischen Stein besetzt, kann man diesen in der Zugrichtung überspringen. Voraussetzung ist jedoch, dass das Feld hinter dem übersprungenen Stein frei ist.

Wenn man seine Steine geschickt formiert, kann man über mehrere hinwegspringen. Dadurch gelangt man deutlich schneller auf die gegenüberliegende Seite:

**Wichtig:** Sie müssen sich bei jedem Zug zwischen Einzelschritt und Springen entscheiden. Beides zusammen ist nicht erlaubt. Springen dürfen Sie so lange wie möglich. Sie werden aber nicht dazu gezwungen.

Oft ist es wünschenswert, bis ans Ende der Kette zu springen. In seltenen Fällen kann es aber besser sein, den Sprung freiwillig zu stoppen.

Bei Halma bleiben immer alle Spielsteine auf dem Brett. Schliesslich ist es ja gerade das Ziel, seine eigenen Steine zügig auf die gegenüberliegende Seite zu manövrieren. Ein Spielstein einmal im Zielfeld angelangt, darf er dieses nicht mehr verlassen. Meistens ist dies ohnehin nicht erwünscht.

**ENDE DES SPIELS:** Grundsätzlich ist das Spiel für einen Spieler beendet, wenn er alle Steine in das gegenüberliegende Dreieck gebracht hat. Ob die anderen Spieler noch die Ehrenplätze unter sich ausmachen, bleibt ihnen überlassen.

Das Regelwerk klärt eine Blockade nicht eindeutig. Unter einer Blockade versteht man, dass eine Partei mit mindestens einem Spielstein das Haus nicht verlässt. Es ist somit für den Gegner nicht möglich, alle Steine ins Haus zu beordern:

Was passiert, wenn ein Spieler nicht ziehen kann? Diese Situation tritt selten auf. Ein Spieler verliert, wenn er am Zug ist, aber keinen legalen Zug ausführen kann.

**STRATEGIEN:** Es ist kein Geheimnis, dass lange Sprünge zum Erfolg führen. Vergessen Sie aber nicht, dass die Mitspieler Ihre Steine auch zum Springen nutzen können. Versuchen Sie deshalb kompakt zu ziehen und dadurch dem Gegner keine langen Bahnen zu gewähren.

**ANZAHL SPIELER:**

Zwei Spieler: Klassisch wählen Sie je eine Farbe und sitzen einander gegenüber. Sie können aber auch mit je zwei oder drei Farben spielen.

Drei Spieler: Hier empfehlen wir das jeder Spieler mit zwei Farben spielt.

Vier Spieler: Jeder Spieler hat eine Farbe und Sie können nach Lust und Laune in Teams agieren.

Fünf Spieler: Jeder Spieler hat eine Farbe.

Sechs Spieler: Jeder Spieler hat eine Farbe. Sie können in zweier oder gar in dreier Teams kämpfen.

## WÜRFELSPIEL MIT 1 WÜRFEL

### DIE BÖSE EINS

Ein Würfel macht die Runde. Jeder Spieler darf fünfmal würfeln. Die Augen aus den einzelnen Würfeln werden notiert. Wirft man jedoch eine Eins, werden die Augen der jeweiligen Runde ungültig. Sieger ist, wer als erster 100 Punkte hat. Man kann auch vor dem Spiel eine bestimmte Anzahl von Runden oder eine Zeit vereinbaren. Sieger ist dann, wer die meisten Punkte hat. Die Anzahl der Spieler ist beliebig.

### DIE WEITESTE REISE GEWINNT

Jeder Spieler würfelt nacheinander dreimal. Bei jedem Wurf sagt er, an welche Stelle er die gewürfelte Augenzahl setzen will. (Gemeint sind hier Einer, Zehner oder Hunderter). Ziel ist es eine möglichst hohe Zahl zu erreichen. So wird man eine Sechs natürlich an die Hunderterstelle setzen, eine eins an die Einerstelle. Nach drei Würfeln steht die Kilometerzahl fest, die der Spieler „reisen“ darf. Das Spiel wird interessanter, wenn man vor dem Wurf sagt, an welcher Stelle die Augenzahl gesetzt wird. Dann entscheidet das Glück. Die weiteste Reise kann also 666 km, die kürzeste nur 111 km weit gehen.

### GRADE ODER UNGERADE

Der Würfel macht die Runde. Nur die geraden Zahlen zählen - oder ungerade, je nachdem, was man vorher verabredet hat. Die Punkte der gültigen Würfe werden zusammen gezählt. Nach einer vorher bestimmten Rundenzahl wird abgerechnet. Sieger kann sein, wer die meisten Punkte oder auch die wenigsten Punkte erreicht hat.

### REIHEN WÜRFELN

Jeder Spieler schreibt vor dem Spiel die Zahlen 1 - 6 auf ein Stück Papier. (untereinander). Der Würfel macht die Runde. Nun gilt es, nacheinander die Augenzahl eins bis sechs zu würfeln, d.h., wer eine Eins wirft, darf auf seinem Zettel die Eins durchstreichen, danach die Zwei u.s.w. Wer bei der Sechs angelangt ist, zählt rückwärts wieder bis zur Eins. Sieger ist, wer zuerst alle Zahlen nacheinander durchgestrichen hat.

### EINUNDZWANZIG

Der erste Spieler legt den Würfel mit der 1 nach oben und schnippt den Würfel mit dem Zeigefinger seinem rechten Nachbarn weiter. Dieser zählt seine Zahl dazu und so fort. Wer die Zahl 21 oder darüber erreicht, erhält einen Strich und darf wieder beginnen.

## SZACHY

## Potrzebne akcesoria do gry:

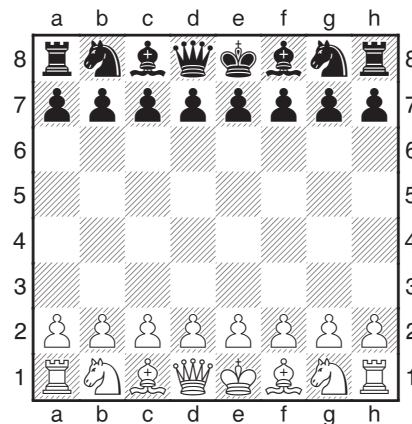
- Plansza do gry – szachownica: kwadratowa plansza podzielona na 8x8 pól w naprzemiennych kolorach czarnym i białym.
- Figury szachowe: 16 białych i 16 czarnych.

Przed rozpoczęciem gry planszę należy ułożyć tak, aby każdy z graczy miał białe narożne pole po prawej stronie. Każde pole na planszy jest oznaczone w zależności od położenia względem kolumn i rzędów. Kolumny oznaczamy literami a–h, a rzędy cyframi 1–8.

## Figury szachowe dla jednego gracza:

1 król, 1 królowa, 2 wieże, 2 gońce, 2 skoczki i 8 pionków.

Rozstawienie figur szachowych: Na środku rzędu 1 (lub 8) stoją król i królowa. Królowa zawsze znajduje się na polu swojego koloru („Królowa szanuje kolor”), z każdej strony tych dwóch figur stoi kolejno gońiec, skoczek i wieża. Rząd 2 zajmują wszystkie 8 pionków.



## Ruchy figur szachowych po szachownicy:

**KRÓL** – porusza się o jedno pole w dowolnym kierunku (z wyjątkiem roszady) i może wejść tylko na pole, które nie jest zagrożone przez figurę przeciwnika.

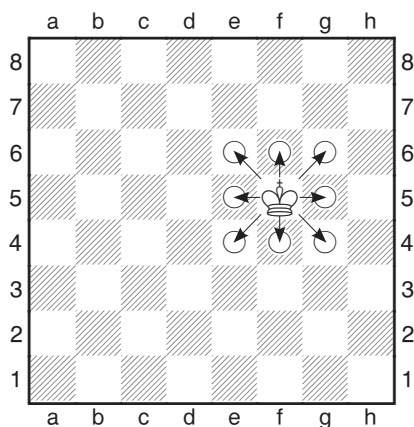
**WIEŻA** – porusza się w linii prostej po kolumnach lub rzędach o dowolną liczbę pól, o ile nie są one zajęte przez inne figury.

**GOŃCIEK** – porusza się po przekątnych na polach tego samego koloru, co pole, na którym stoi, o dowolną liczbę pustych pól.

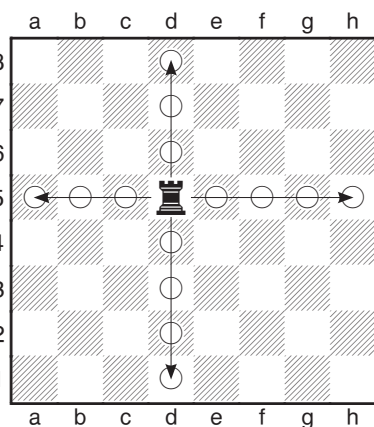
**KRÓLOWA** – może poruszać się w dowolnym kierunku i na dowolną odległość, zarówno jak wieża (prosto), jak i jak gońc (po przekątnych).

**SKOCZEK** – wykonuje ruch w kształcie litery „L”: dwa pola prosto i jedno w bok. Zawsze kończy ruch na polu o przeciwnym kolorze niż to, z którego zaczynał, i może przeskakiwać inne figury.

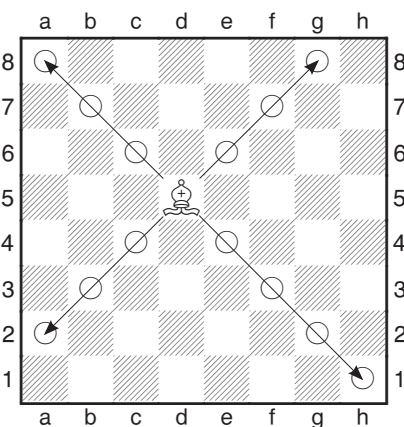
**PIONEK** – najsłabsza figura. Porusza się o jedno pole do przodu, ale tylko przy pierwszym ruchu z pozycji wyjściowej może wykonać ruch o dwa pola. W następnych ruchach pionek porusza się tylko o jedno pole do przodu. Nie bije figur przeciwnika w kierunku swojego ruchu, ale może zbić figurę stojącą na polu po skosie przed nim. Wyjątkiem jest bicie w przelocie („en passant”), kiedy pionek może zbić pionka przeciwnika, który wykonał ruch o dwa pola, mijając pole sąsiadujące. Pionek w takim przypadku przesuwany jest na pole, które przeciwnik minął. Jeśli pionek dotrze do przeciwległej krawędzi planszy (białe na rząd 8, czarne na rząd 1), zamienia się w dowolną figurę (z wyjątkiem pionka i króla) i w tej postaci wraca do gry.



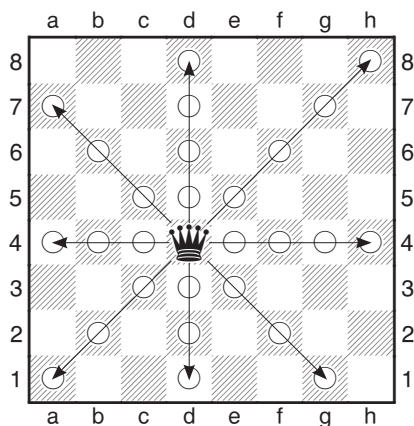
Ruchy króla



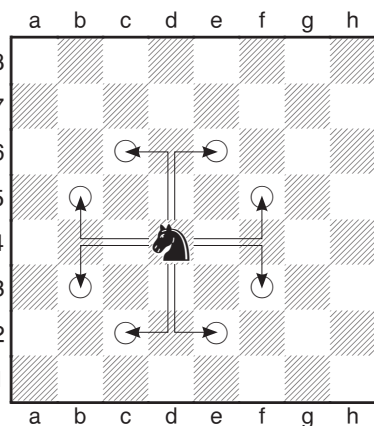
Ruchy wieży



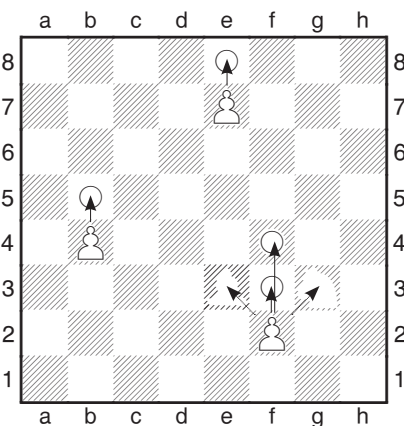
Ruchy gońca



Ruchy hetmana



Ruchy skoczka



Ruchy pionka

**ROSZADA** – roszada to ruch podwójny, w którym król przesuwa się o dwa pola w prawo lub w lewo, a wieża jednocześnie przemieszcza się na pole, które król przeskoczył.

Warunki do wykonania roszady:

1. Ani król, ani odpowiednia wieża nie wykonały wcześniej żadnego ruchu.
2. Wszystkie pola między królem a wieżą są puste.
3. Król nie jest zagrożony szachem na żadnym z trzech pól, które zajmuje podczas roszady.

Roskada krótsza (z bliższą wieżą) nazywa się **MAŁĄ ROSZADĄ**, a roszada w przeciwnym kierunku to **DUŻA ROSZADA**.

**SZACH** – zagrożenie króla, **MAT** – zakończenie gry.

Jeśli jakaś figura znajduje się w pozycji, w której zagraża królowi przeciwnika i mogłaby go zbić w następnym ruchu, ogłasza się pozycję jako szach.

Król będący „szachowany” musi się bezwzględnie obronić, co można zrobić na trzy sposoby:

1. Zbić figurę przeciwnika.
2. Postawić inną figurę pomiędzy królem a figurą przeciwnika, zastaniając króla.
3. Przesunąć króla na sąsiednie pole, które nie jest zagrożone.

Jeśli żadna z tych opcji nie jest możliwa, dochodzi do sytuacji zwanej szach-mat, co oznacza koniec gry.

**REMIS I PAT** – Nie każda partia kończy się matem. Zdarza się, że żadna ze stron nie może osiągnąć zwycięstwa i gra kończy się remisem. Remis następuje również w przypadkach:

1. Wiecznego szacha (ciągłe zagrożenie szachem bez możliwości mata).
2. Trzykrotnego powtórzenia tej samej pozycji na szachownicy.
3. Sytuacji patowej, kiedy gracz nie ma żadnego możliwego ruchu, który nie naraziłby jego króla na szacha, przy czym król nie jest aktualnie zagrożony.

Gra SZACHY polega na przesuwaniu figur po szachownicy zgodnie z zasadami dotyczącymi ruchów poszczególnych figur. Grę zawsze rozpoczyna gracz grający białymi. Figury można przesuwać na puste pole lub na pole zajęte przez figurę przeciwnika. W takim przypadku figura przeciwnika jest usuwana z gry, a pole zostaje zajęte przez naszą figurę. Na każdym polu może znajdować się tylko jedna figura. Z wyjątkiem skoczka, żadna figura nie może przeskoczyć innych, zarówno własnych, jak i przeciwnika. Jednym ruchem można przesunąć tylko jedną figurę (z wyjątkiem roszady). Figury mogą poruszać się do przodu, do tyłu, w prawo i w lewo, zgodnie z zasadami ich ruchów. Pionki mogą poruszać się tylko do przodu.

## WARCABY

**Potrzebne akcesoria:**

- plansza do gry – szachownica 8x8 pól
- 12 białych i 12 czarnych pionków do gry

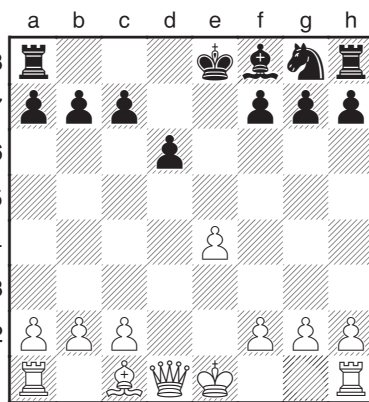
Gra jest przeznaczona dla 2 graczy. Każdy z graczy umieszcza pionki swojego koloru (najlepiej wylosować kolor) na czarnych polach w pierwszych trzech rzędach swojej strony planszy. Grę rozpoczyna gracz grający białymi. Pionki poruszają się wyłącznie po czarnych polach ukośnie w przód o jedno pole. Nie można wejść na pole zajęte własnym ani przeciwnym pionkiem. Jeżeli pionek znajduje się przed pionkiem przeciwnika, a za nim jest wolne pole, można pionek przeciwnika przeskoczyć i usunąć go z planszy. Po tym ruchu pionek może kontynuować przeskakiwanie, jeżeli po przeskoku znajdzie się przed kolejnym pionkiem przeciwnika, za którym również jest wolne pole. Jeżeli wolnego pola nie ma, ruch przechodzi na przeciwnika. Nie można przeskakiwać własnych pionków. W momencie, gdy pionek dotrze do ostatniego rzędu po przeciwnej stronie planszy, zostaje zamieniony w „Damkę”. Damka różni się od zwykłych pionków tym, że składa się z dwóch pionków tego samego koloru ustawionych jeden na drugim (wykorzystuje się już zбитy pionek). Damka ma przewagę, ponieważ może poruszać się i skakać we wszystkich kierunkach (do przodu i do tyłu) o dowolną liczbę pól oraz zbijać pionki przeciwnika. Po przeskoku zбитego pionka może zatrzymać się na dowolnym kolejnym wolnym polu. Skakanie jest obowiązkowe. Jeżeli gracz pominie możliwość skoku, a przeciwnik go na to zwróci uwagę, może usunąć z gry pionek (lub damę), którym gracz popełnił błąd. Zwycięzcą zostaje gracz, który zbije wszystkie pionki przeciwnika lub zablokuje wszystkie pionki przeciwnika w taki sposób, że nie będzie on mógł wykonać żadnego ruchu.

## BLOKADA

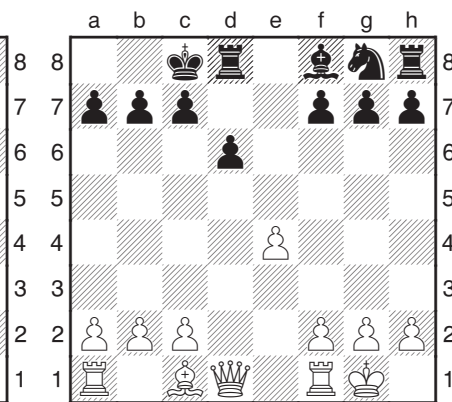
**Potrzebne akcesoria:**

- plansza do gry – szachownica
- 12 pionków do gry w warcaby w 2 kolorach

Rozstawienie pionków jest takie samo jak w grze w warcaby. Pionki poruszają się wyłącznie po czarnych polach, zawsze o jedno pole do przodu lub do tyłu. Celem gry nie jest tylko zabicie, ale również blokowanie pionków przeciwnika. Pionki uważa się za zablokowane, gdy są otoczone i nie mają kontaktu z własnymi pionkami, co uniemożliwia im ruch. Zablokowane pionki są przejmowane przez przeciwnika. Przegrywa gracz, który jako pierwszy straci wszystkie swoje pionki.



Ustawienie przed roszadą



Ustawienie po małej roszadzie białego i dużej roszadzie czarnego

## ŚREDNIOWIECZNA BITWA

### Potrzebne akcesoria:

- plansza do gry – szachownica
- 8 pionków do gry w warcaby w kolorze czarnym i białym (piechota)
- 4 figury szachowych pionków w kolorze czarnym i białym (rycerze na koniach).

Piechota jest roztawiona na ciemnych polach w 1 i 2 rzędzie (białe), w 9 i 10 rzędzie (czarne), rycerze stoją w pierwszym i dziesiątym rzędzie na jasnych polach. Grę zaczyna biały, a następnie gracze na zmianę poruszają się zarówno piechotą (ukośnie do przodu, w lewo i w prawo), jak i rycerzami (prostoliniowo w prawo lub w lewo). Zarówno piechota, jak i rycerze mogą przeskakiwać i zbijać przeciwników, zawsze zgodnie z dozwolonymi kierunkami ruchu, i wielokrotnie w jednym ruchu. Piechota zamienia się w dowódcę, gdy dotrze do ostatniego rzędu po stronie przeciwnika. Wówczas porusza się i zbija figury przeciwnika jak dama w czeskiej wersji gry w warcaby. Rycerze z kolei w ten sposób zmieniają się w króla i mogą poruszać się jak dama w szachach z dodatkiem prawa do wielokrotnych przeskoków oraz możliwością zmiany kierunku. Zwycięża ten, kto wyeliminuje wszystkie figury przeciwnika lub zmusi przeciwnika do poddania się. Remis następuje, jeśli gracze zgodzą się na taki wynik lub jeśli na planszy pozostanie po jednej figurze tego samego rodzaju dla obu graczy.

## CHIŃSKIE WARCABY

Chińskie warcaby mają bardzo mylącą nazwę. Nie pochodzą z Chin i w zasadzie nie mają nic wspólnego z warcabami..

### Potrzebne akcesoria:

- Plansza do gry w kształcie sześcioramiennej gwiazdy,
- 10 pionków dla każdego gracza.

**Liczba graczy:** 2, 3, 4, 6

**Cel gry:** Zająć swoimi pionkami przeciwległy róg.

**Rozstawienie początkowe:** Gracze roztawiają swoje pionki na oznaczonych polach o tym samym kolorze, co ich pionki.

- W grze dla 2 graczy używa się zielonego i fioletowego rogu.
- W grze dla 3 graczy używa się żółtego, turkusowego i fioletowego rogu.
- W grze dla 4 graczy gra się w dwóch parach przeciwległych trójkątów.
- W grze dla 6 graczy gra się we wszystkich rogach, zaczyna gracz z żółtego rogu. Następni gracze wykonują ruchy zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

**Zasady gry:** Gracze na zmianę przesuwają swoje pionki na sąsiednie wolne pole w dowolnym kierunku – zarówno ortogonalnym, jak i diagonalnym. Ruch w tył nie jest dozwolony. Pionki nie walczą między sobą i nie mogą się zbijać. Gracze mogą przeskakiwać swoje i cudze pionki, jeśli za przeskakiwanym pionkiem jest w tym samym kierunku wolne pole. Można skakać w dowolnym kierunku i wykonać wiele skoków w jednym ruchu, jeśli między pionkami są wolne pola. Ruch w tył nie jest dozwolony również podczas przeskakiwania.

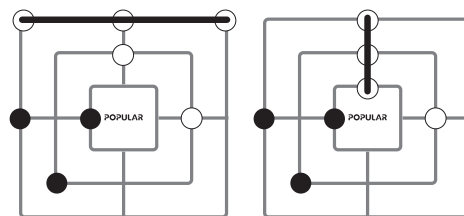
**Koniec gry:** Gracz, który jako pierwszy zajmie swoimi pionkami przeciwległy róg, wygrywa.

## MŁYN

### Potrzebne akcesoria:

- plansza do gry – młynek
- 9 białych i 9 czarnych pionków do gry w warcaby

Jest to bardzo popularna gra dla 2 osób. Każdy gracz gra pionkami jednego koloru. Celem gry jest ułożenie pionków w młynek, czyli 3 pionki tego samego koloru ustawione w linii na oznaczonych polach. Gdy gracz ułoży młynek, ma prawo zabrać przeciwnikowi 1 pionek. Pionki przesuwają się zawsze o jedno pole w dowolnym kierunku. Celem jest ułożenie własnego młynka i jednocześnie uniemożliwienie tego przeciwnikowi. Po ułożeniu młynka w następnym ruchu gracz może go otworzyć, przesuwając pionek z linii młynka na inne pole. Gdy ponownie nadejdzie jego kolej, może zamknąć młynek i zabrać kolejny pionek przeciwnika. Jeśli gracz jest zręczny, może jednocześnie zbudować 2 młynki – pozwala to na naprzemienne otwieranie jednego młynka, zamykanie drugiego i odbieranie przeciwnikowi 2 pionków jednocześnie, wypowiadając słowa: „otwieram i zamykam młynek”. Jeśli gracz zabię przeciwnikowi już wszystkie pionki, które były częścią młynka, może również zabrać pionek z młynka przeciwnika. Gdy graczowi pozostaną już tylko 2 pionki w grze, może skakać nimi na dowolne wolne miejsce. Wygrywa ten, kto odbierze przeciwnikowi wszystkie pionki, pozostawiając mu jedynie 2.



## WIEŻYCZKI

### Potrzebne akcesoria:

- plansza do gry – młyn
- 6 białych i 6 czarnych pionków do gry w warcaby

Gra przypomina młni małe kółko-krzyżyk. Przeznaczona jest dla 2 graczy. Grę rozpoczyna gracz grający białymi, a następnie czarny, i tak na zmianę. Gracz, który jest na ruchu, kładzie jeden swój pionek na planszę. Może wybrać dowolne wolne pole lub położyć pionek na innym pionku, który już znajduje się na planszy. Podczas układania pionka na inne pionki, niezależnie od ich koloru, obowiązuje tylko jedno ograniczenie: nie może powstać wieżyczka wyższa niż trzy piętra. Gdy wszystkie 12 pionków znajdzie się na planszy, rozpoczyna się druga faza gry. Gracze przenoszą pionki z jednego pola na inne. Gracz, który jest na ruchu, bierze dowolny swój pionek stojący samodzielnie lub będący na górze wieżyczki, i przestawia go na inną wieżyczkę lub na puste pole. Wciąż obowiązuje zasada, że nigdzie nie może powstać wieża złożona z więcej niż 3 pionków. Zwycięża ten gracz, któremu uda się stworzyć wieżyczkę składającą się wyłącznie z pionków swojego koloru.

# CHIŃCZYK

## Potrzebne akcesoria:

- plansza do gry – Chińczyk
- 4x 4 pionki w różnych kolorach

Najpierw gracze wybierają stronę planszy i losują kolory swoich pionków. Każdy gracz ustawia pionki na swoich „polach startowych” (4 pola jednego koloru przy zewnętrznej krawędzi planszy). Każdy gracz rzuca kostką – ten, kto wyrzuci największą liczbę, zaczyna. Następnie rzuca kostką trzy razy z rzędu i jeśli wyrzuci szóstkę, ustawia pionek na „polu startowym” (pole z kolorową strzałką), rzuca kostką ponownie i przesuwa pionek o tyle pól, ile wskazuje liczba oczek. Jeśli w ciągu trzech rzutów nie wyrzuci szóstki, kolej przechodzi na następnego gracza zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Każdy gracz rzuca trzy razy, jeśli wszystkie jego pionki są na polach startowych. Gdy gracz ma już w grze przynajmniej jeden pionek, rzuca kostką tylko raz w każdej turze i przesuwa dowolny pionek, który ma na planszy. Za każdym razem, gdy gracz wyrzuci szóstkę, rzuca kostką jeszcze raz i postępuje zgodnie z zasadami: A) Jeśli ma pionki na polach startowych, musi wystawić jeden pionek na pole startowe i przesunąć go o tyle pól, ile wskaże kolejny rzut. B) Jeśli nie ma pionków na polach startowych, sumuje liczby z dwóch rzutów i przesuwa dowolny pionek o uzyskaną liczbę pól. Jeśli gracz przesunie się na pole zajęte przez inny pionek, zbiją ten pionek i odsyła go na pole startowe. Dotyczy to również własnych pionków. Przeskakując zajęte pola, wlicza się je do ruchu. Celem gry jest okrążenie planszy wszystkimi swoimi pionkami i umieszczenie ich w „domku” (cztery pola w swoim kolorze, ustawione w rzędzie wewnątrz planszy). Aby umieścić pionek w domku, gracz musi wyrzucić dokładną liczbę oczek. Podczas czekania na właściwy rzut pionek może zostać zбитy przez przeciwnika. Na planszy nie mogą znajdować się dwa pionki na jednym polu. Jeśli gracz nie może wykonać ruchu żadnym pionkiem, kolej przechodzi na następnego gracza. W domku pionki można przesuwać lub przeskakiwać, ale tam nie mogą zostać zбитe. Wygrywa gracz, który jako pierwszy umieści wszystkie cztery pionki w domku. Jeśli gra więcej niż dwóch graczy, pozostali kontynuują grę o dalsze miejsca.

## GRA W PARACH

W tej wersji grają dwie drużyny, po dwóch graczy w każdej. Obowiązują dodatkowe zasady: – Partnerzy nie mogą się wzajemnie zbijać. Jeśli gracz przez pomyłkę pominie możliwość zbitia pionka przeciwnika, musi usunąć swój pionek z planszy i ustawić go na polu startowym. – Na szarych polach mogą stać pionki obu partnerów jednocześnie (po jednym na polu). Te pola mogą być przeskakiwane przez partnerów. Wygrywa drużyna, która jako pierwsza umieści 8 pionków w domku.

## CHIŃCZYK BEZ ZBIJANIA

Zasady są takie same jak w klasycznej wersji gry, z wyjątkiem tego, że jeśli gracz ma wejść na pole zajęte przez pionek przeciwnika, musi przesunąć inny pionek lub zrezygnować z ruchu.

# BACKGAMMON

## Potrzebne akcesoria:

- plansza do gry – backgammon: obaj gracze nazywają sześć pól po swojej stronie planszy „wewnętrznymi polami”, a kolejne sześć „zewnętrznymi polami”.
- 2 kostki do gry
- 15 białych i 15 czarnych pionków

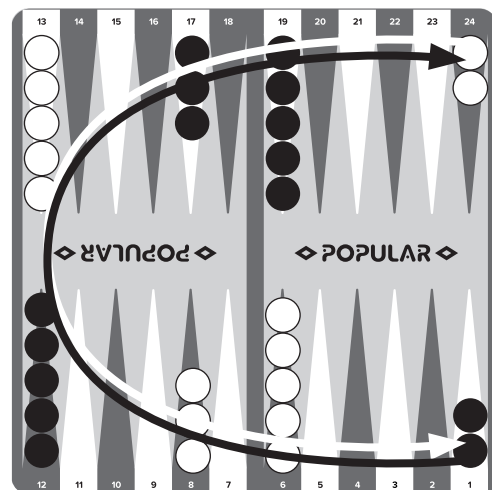
**Liczba graczy:** dwóch

**Cel gry:** Przenieść wszystkie swoje pionki do własnych wewnętrznych pól i następnie zdjąć je z planszy.

**Rozstawienie początkowe:** Patrz schemat układu początkowego pionków.

## Zasady gry

- Obaj gracze rzucają kostką. Gracz, który wyrzuci większą liczbę oczek, wybiera kolor pionków. Gracz przegrywający rzut rozpoczyna grę.
- Gracz na ruchu rzuca dwiema kostkami i przesuwa jeden lub więcej pionków o tyle pól, ile wskazują wyrzucone oczka. Ruchy są obowiązkowe. Jeśli jednak gracz nie może wykonać ruchu zgodnego z wyrzuconymi oczkami, musi z niego zrezygnować. Gracze wykonują ruchy na zmianę.
- Białe i czarne pionki poruszają się po planszy w przeciwnych kierunkach: od wewnętrznych pól przeciwnika, przez jego zewnętrzne pola, następnie przez własne zewnętrzne pola do swoich wewnętrznych pól.
- Jeśli na kostkach wypadną dwa różne numery, gracz może przesunąć dwa pionki: pierwszy o liczbę pól wskazaną przez jedną kostkę, a drugi o liczbę pól wskazaną przez drugą. Alternatywnie może przesunąć jeden pionek o łączną liczbę oczek z obu kostek.
- Jeśli na obu kostkach wypadnie ta sama liczba, gracz może wykorzystać tę liczbę czterokrotnie, co pozwala na cztery ruchy.
- Pionek można przesunąć tylko na tzw. otwarte pole, które nie jest zajęte przez dwa lub więcej pionków przeciwnika. Pole zajęte przez jeden pionek przeciwnika to „niekryte pole”. Jeśli gracz zatrzyma swój pionek na takim polu, pionek przeciwnika zostaje zбитy i przeniesiony na przegrodę dzielącą wewnętrzne i zewnętrzne pola.
- Dopóki gracz ma pionki na przegrodzie, musi je wprowadzić do gry, zanim będzie mógł kontynuować zwykłą rozgrywkę. Wprowadzenie pionka odbywa się na otwarte pole wewnętrzne przeciwnika, zgodnie z wyrzuconą liczbą oczek.
- Gdy gracz wprowadzi wszystkie pionki do własnych wewnętrznych pól, rozpoczyna fazę zdejmowania pionków z planszy. Aby zdjąć pionek, liczba oczek na kostce musi odpowiadać numerowi pola, na którym pionek stoi.
- Jeśli na kostce wypadnie liczba odpowiadająca numerowi wewnętrznego pola, na którym stoi pionek, można ten pionek zdjąć z planszy.
- Jeśli wypadnie liczba odpowiadająca pustemu polu, nie można na podstawie tej kostki zdjąć z planszy pionka stojącego na innym polu, a gracz musi (jeśli to możliwe) wykonać inny dozwolony ruch zgodny z wyrzuconą liczbą. Jedyny wyjątek dotyczy sytuacji, gdy żadne pole z wyższym numerem nie jest już zajęte przez pionek gracza. Wówczas gracz może wykorzystać ten rzut i zdjąć z planszy pionek znajdujący się na polu najdalej od krawędzi planszy.
- Gracz nie jest zobowiązany do zdejmowania pionka, jeśli możliwy jest inny legalny ruch.
- Jeśli w trakcie zdejmowania pionków z planszy okaże się, że gracz nie ma wszystkich swoich pionków w swoim wewnętrznym polu (co może się zdarzyć, jeśli jeden z pionków zostanie w tym czasie przeniesiony na przegrodę), proces zdejmowania zostaje przerwany, a gracz musi najpierw ponownie umieścić wszystkie swoje pionki w swoim wewnętrznym polu, aby móc kontynuować.



## Koniec gry

- Wygrywa gracz, który jako pierwszy zdejmie z planszy wszystkie swoje pionki.
- Punktacja po zakończeniu gry:
  - o 4 punkty za każdy pionek przeciwnika na przegrodzie lub w wewnętrznych polach zwycięzcy,
  - o 3 punkty za każdy pionek przeciwnika w zewnętrznych polach zwycięzcy,
  - o 2 punkty za każdy pionek przeciwnika w jego własnych zewnętrznych polach.
  - o 1 punkt za każdy pionek przeciwnika, który znajduje się w jego wewnętrznym polu.

## Gra o pieniądze

- Liczba gier nie jest ograniczona i zależy od ustaleń graczy, którzy również ustalają, ile pieniędzy wypłaca się za jeden punkt.
- Oprócz zwykłych kostek w backgammonie używa się tzw. kostki podwajającej. Służy ona do określania mnożnika aktualnej stawki w grze i ma na swoich ściankach liczby 2, 4, 8, 16, 32 i 64.
- Na początku kostka podwajająca jest ustawiona na liczbie 64, co oznacza pojedynczą stawkę (historycznie powinna to być liczba 1, ale zastąpiono ją liczbą 64 z powodów oszczędnościowych i historycznych).
- Jeśli w trakcie gry jeden z graczy poczuje się na silniejszej pozycji, może zaproponować przeciwnikowi podwojenie stawki. Propozycja podwojenia może zostać złożona wyłącznie wtedy, gdy gracz jest na ruchu i przed rzutem kostkami.
- Aby złożyć propozycję podwojenia, gracz biorący kostkę podwajającą obraca ją stroną z liczbą będącą dwukrotnością obecnej stawki do góry (np. przy pierwszym podwojeniu na 2), podaje ją przeciwnikowi i mówi: „Podwajam”. Przeciwnik może propozycję przyjąć lub odrzucić. Jeśli nie przyjmie, gra natychmiast się kończy, a gracz odrzucający propozycję przegrywa liczbę punktów równą stawce przed podwojeniem.
- Jeśli gracz przyjmie propozycję, gra toczy się o podwójną stawkę, a gracz akceptujący staje się właścicielem kostki podwajającej, która zostaje umieszczona bliżej niego. Kolejne podwojenie może zaproponować wyłącznie właściciel kostki. Pierwsze podwojenie może zaproponować każdy z graczy, a później propozycje podwojenia składają naprzemiennie.
- Jeśli na początku gry na kostkach wypadną takie same liczby, stawka automatycznie podwaja się. Zazwyczaj gracze uzgadniają maksymalną liczbę takich automatycznych podwojeń na jedną grę.

## W backgammonie istnieją trzy rodzaje przegranej:

1. **Zwykła przegrana** – następuje, gdy przegrywający gracz również zaczął zdejmować pionki z planszy. Zwykła przegrana to liczba punktów wskazana przez kostkę podwajającą.
2. **Gammon** – następuje, gdy przegrywający gracz nie zdyktował żadnego pionka i nie ma żadnego swojego pionka w wewnętrznym polu przeciwnika ani na przegrodzie. Gammon to dwukrotność liczby punktów wskazanej przez kostkę podwajającą.
3. **Backgammon** – następuje, gdy przegrywający gracz ma co najmniej jeden pionek w wewnętrznym polu przeciwnika lub na przegrodzie i nie zdyktował jeszcze żadnego pionka z planszy. Backgammon to trzykrotność liczby punktów wskazanej przez kostkę podwajającą.

## DOMINO

Gra dla 2–4 graczy. Gra toczy się za pomocą 28 prostokątnych kamieni (kostek). Wszystkie kostki układa się na stole licem do dołu i dokładnie miesza. Każdy gracz losuje taką samą liczbę kostek. Gracz rozpoczynający wybiera jedną ze swoich kostek i kładzie ją na środku stołu. W pierwszej partii zawsze jest to kostka z dwiema szóstkami. W kolejnych partiach może to być dowolna kostka. Gracz, który jest na ruchu, wybiera ze swoich kostek taką, która na jednej ze stron ma tę samą liczbę oczek, co jeden z końców rzędu kostek ułożonych na stole. Kostkę tę dokłada na koniec rzędu tak, aby strony z taką samą liczbą oczek się stykały. Kostkę można dołożyć tylko na jeden z dwóch końców rzędu. Rozgałęzianie rzędu w środku nie jest dozwolone. Gracz, który nie ma kostki pasującej do rzędu, mówi „dalej”. Nie wolno jednak rezygnować z ruchu, jeśli gracz ma możliwość wykonania legalnego ruchu. Partia kończy się, gdy jeden z graczy dołoży swoją ostatnią kostkę do rzędu. Pozostali gracze sumują wartość oczek na kostkach, które zostały im w ręce. Wygrywa gracz z najmniejszą sumą punktów.

## GRY Z KOŚCIĄ

### GRY Z 1 KOŚCIĄ

#### OKO (DWADZIEŚCIA JEDEN)

Każdy gracz ma maksymalnie pięć rzutów w jednej rundzie. Wygrywa ten, kto sumą oczek najbardziej zbliży się do 21. Kto przekroczy 21 punktów, przegrywa.

#### GENERAL

Gra toczy się na określonej liczbie rund (np. 10). Gracz rzuca kostką trzy razy. Po każdym rzucie musi zdecydować, czy przypisuje wyrzucone oczka do jedności, dziesiątek, czy setek. Celem jest uzyskanie jak najwyższego wyniku (np. 666). Gracz, który uzyska „666”, zostaje generałem i natychmiast wygrywa całą grę.

#### PODWÓJNA MIŁOŚĆ

Każdy gracz zapisuje na kartce liczby od 1 do 6. Jeśli wyrzuci liczbę, której jeszcze nie ma, wykreśla ją z listy i kontynuuje grę. Jeśli wyrzuci liczbę, którą już wykreślił, przekazuje kostkę kolejnemu graczowi. Wygrywa ten, kto jako pierwszy wykreśli wszystkie liczby.

#### PLUS – MINUS

Celem gry jest uzyskanie jak najwyższej sumy. Gracz wykonuje 9 rzutów. Co trzeci rzut odejmuje od sumy, a pozostałe dodaje. Wygrywa gracz z najwyższym wynikiem.

#### DUŻE SERCE

Każdy gracz rysuje na kartce duże serce podzielone na 6 pól. W trakcie gry gracze wpisują liczby od 1 do 6 tak, aby każde pole było zajęte jedną liczbą. Jeśli gracz wyrzuci liczbę, którą już ma, musi przekazać kolejkę. Wygrywa ten, kto jako pierwszy wypełni wszystkie pola.

#### ATUT

Gracz rzuca kostką, a wyrzucony wynik staje się atutem. Gracze rzucają po kolei maksymalnie 10 razy. Jeśli ktoś wyrzuci atut, kończy swoją kolejkę. Wygrywa gracz, który uzyska najniższy wynik, a przegrywa ten, który uzyska najwyższy.

## DWADZIEŚCIA JEDEN

Celem jest wyrzucenie liczby „1” w odpowiednim momencie. Gracze rzucają po kolei, licząc „jedyński” na głos. Gracz, który wyrzuci dwudziestą pierwszą „1”, wygrywa.

## WSZYSTKO ALBO NIC

Gracz rzuca kostką tyle razy, ile chce, sumując wyniki: 5 = 50 punktów, pozostałe liczby = liczba oczek. Jeśli wyrzuci „1”, traci wszystkie punkty w tej rundzie. Jeśli zakończy grę przed wyrzuceniem „1”, zapisuje swój wynik. Wygrywa gracz, który jako pierwszy osiągnie 301 punktów lub więcej.

## MACAO

Celem gry jest wyrzucenie sumy oczek wynoszącej dokładnie 12 lub jak najbliższej 12. Gracz rzuca trzy razy, a opcjonalnie może wykonać czwarty rzut. Jeśli suma oczek przekroczy 12, gracz odpada z rundy. Wygrywa gracz, który wyrzuci 12 lub zbliży się do niej najbardziej.

## JULE

Gracz musi wyrzucić kolejno liczby od 1 do 6, a następnie od 6 do 1. Po wyrzuceniu właściwej liczby gracz zapisuje ją na kartce i przekazuje kostkę dalej. Wygrywa gracz, który jako pierwszy ukończy obie serie.

## ZŁA JEDYNKA

Gracz wykonuje pięć rzutów, sumując wyniki. Jeśli wyrzuci „1”, kończy turę i zapisuje sumę punktów uzyskaną przed wyrzuceniem „1”. Wygrywa gracz z najwyższym wynikiem.

## W GÓRĘ I W DÓŁ

Wygrywa ten, kto w ciągu 7 rzutów osiągnie najwyższą sumę. Wyniki poszczególnych rzutów są obliczane w następujący sposób: 1 i 2 rzut – liczby oczek dodają się do sumy, 2 rzut – liczba oczek odejmuje się od sumy, 3 rzut – liczba oczek dodaje się do sumy, 4 rzut – liczba oczek odejmuje się od sumy, 5 rzut – liczba oczek dodaje się do sumy, 6 rzut – liczba oczek odejmuje się od sumy. Gracz z najwyższym wynikiem wygrywa, a gracz z najniższym wynikiem przegrywa. Jeśli gracz uzyska wynik ujemny, odpada z gry. Liczbę rund ustalają gracze przed rozpoczęciem gry.

## GRY Z 2 KOŚCI

### XANTIPA

Każdy gracz rzuca dwiema kostkami tyle razy, ile potrzebuje. Celem jest uzyskanie sumy oczek równej 7 (1+6, 2+5, 3+4). Wygrywa ten, kto osiągnie cel najmniejszą liczbą rzutów.

### JEDEN RAZY JEDEN

Wyrzucone liczby na kostkach są mnożone. Gracz rzuca raz, a wynik mnożenia zapisuje. Po dwóch rzutach sumuje wyniki. Wygrywa gracz z najwyższym wynikiem.

### JEDENAŚCIE WYGRYWA

Każdy gracz otrzymuje taką samą liczbę żetonów i wpłaca je do banku (środek stołu). Gdy gracz wyrzuci 11 oczek, zabiera cały bank. Jeśli wyrzuci 12 oczek, podwaja stawkę banku. Jeśli wyrzuci mniej niż 11, za każde brakujące oczko dopłaca żeton do banku.

### KRÓLEWSKI PAŻ I ZŁA SIÓDEMKA

Gracz, który jako pierwszy wyrzuci królewski paż (dwie takie same liczby), wygrywa i może założyć zabawny kapelusz. Jeśli gracz wyrzuci złą siódemkę (1+6, 2+5, 3+4), przegrywa i przekazuje kapelusz dalej.

### NIEBO I PIEKŁO

Wynik rzutu liczy się tak: liczba oczek na górnych ściankach kostek (niebo) = 10 punktów, liczba oczek na dolnych ściankach (piekło) = 1 punkt. Suma górnych i dolnych oczek daje wynik. Wygrywa gracz z najwyższą sumą punktów po ustalonej liczbie rund.

### SAME PIĄTKI

Celem gry jest wyrzucenie jak największej liczby piątek. Każda wyrzucona piątka daje 5 punktów. Jeśli gracz wyrzuci dwie piątki w jednym rzucie, otrzymuje 25 punktów. Wygrywa gracz z największą liczbą punktów po ustalonej liczbie rund.

### RZUT ŚMIERCI

Gracz wybiera liczbę między 30 a 50. Kolejni gracze rzucają jedną lub dwiema kostkami, a liczba oczek jest sumowana. Gracz, który wyrzuci sumę równą tej liczbie lub ją przekroczy, odpada z gry. Wygrywa ostatni gracz, który pozostanie w grze.

### STO

Celem gry jest zdobycie 100 punktów. Jeśli gracz wyrzuci różne liczby na kostkach, dodaje je i zapisuje wynik (np. 1+6=7). Jeśli wyrzuci takie same liczby (paż), mnoży je i zapisuje wynik (np. 3x3=9). Wygrywa gracz, który jako pierwszy osiągnie 100 punktów.

### CZTEROLISTNA KONICZYNA

W grze chodzi o zdobycie jak największej liczby żetonów. Na początku 11 żetonów trafia do banku na środku stołu.

- Jeśli gracz wyrzuci sumę oczek między 3 a 7, zabiera 2 żetony z banku.
- Jeśli wyrzuci 2 lub 12, każdy gracz zabiera po jednym żetonie.
- Jeśli wyrzuci sumę oczek między 8 a 11, żetony pozostają w banku.

Kiedy w banku zostanie ostatni żeton, wygrywa gracz z największą liczbą żetonów. W przypadku remisu gracze rzucają po jednej kostce, a wygrywa ten, kto wyrzuci więcej oczek.