



Backgammon

◀ nejen pro začátečníky ▶

Jiří Olejníček

Jiří Olejníček

BACKGAMMON

nejen pro začátečníky



Praha 2026

Věnováno Jiřímu Vítovi a Iwu Kovářovi, dvěma velkým hráčům, kteří mě na přelomu tisíciletí přivedli k backgammonu.

© RNDr. Jiří Olejníček, Ph.D.

Obálka a ilustrace byly vytvořeny s pomocí nástroje ChatGPT (OpenAI).

ISBN 978-80-7705-088-3

Všechny backgammonové pozice, které jsou přetištěny v této knize, je možné stáhnout ve formátu XGP (program eXtreme Gammon) nebo SGF (program GNU Backgammon) i s počítačovou analýzou (Rollout: 1296 Games, 3-ply) na adrese:

www.backgammon.cz/ebook



Obsah

Předmluva	5
Úvod	6
Kapitola 1: Dějiny backgammonu	7
Kapitola 2: Pravidla hry	25
Kapitola 3: Pravděpodobnost	38
Kapitola 4: Základy strategie	49
Kapitola 5: Zdvojovací kostka	67
Kapitola 6: Zahajovací tahy	83
Kapitola 7: Trénujeme s počítačem	115
Kapitola 8: Mistrovská partie	126
Řešení testových úloh	181
Pravděpodobnostní tabulky	196
Doporučená literatura	200
Slovníček pojmů	202

Předmluva

Když se dívám na tuhle starou fotku z roku 2004, uvědomuji si, jak nenápadně může začít cesta, která člověka dovede mnohem dál, než si kdy uměl představit. Backgammon pro mě byl tehdy jen dětskou hrou. Dnes je to vášně, disciplína a nikdy nekončící proces učení. Právě proto má smysl každá snaha přiblížit tuto hru novým hráčům srozumitelně a bez zbytečné složitosti.

Tato kniha je skvělým vstupem do světa backgammonu. Pokud vás chytne, zjistíte, že za jednoduchými pravidly se skrývá neuvěřitelná hloubka. A právě to je na téhle hře nejkrásnější – vždy máte kam růst.

*Zdeněk „ZZ“ Žižka
backgammonový velmistr
a světový šampion UBC*



Praha 2004. Šestiletý Zdeněk Žižka přebírá z rukou autora této knihy medaili za druhé místo na mezinárodním backgammonovém turnaji v Tyršově domě. O dvacet let později zvítězil v prestižní turnajové sérii Ultimate Backgammon Championship a stal se světovým šampionem UBC. (Foto: Jana Faltusová)

Vážení čtenáři,

dostává se vám do rukou první česky psaná kniha o backgammonu, populární deskové hře známé v Čechách pod názvem vrhcáby, jejíž historické kořeny sahají až do starověké Mezopotámie. Přestože se backgammon hraje po celém světě již tisíce let a v některých zemích je dokonce součástí běžné školní výuky, u nás stále zůstává na okraji zájmu. Je to škoda, protože spolu se šachem patří backgammon k nejpobulárnějším a nejkrásnějším deskovým hrám vůbec. A právě absence backgammonu v českém kulturním povědomí mě přivedla k myšlence napsat učebnici pro začátečníky – knihu, která by tuto klasickou hru představila zájemcům z řad široké české veřejnosti.

Já sám jsem se s backgammonem poprvé setkal jako student v 90. letech během svých prázdninových cest po Blízkém východě. Zaujalo mě, jak přirozeně se tato hra stala součástí tamní kultury v mnoha zemích od Bulharska až po Írán. Hrála se doslova všude: na ulicích, v kavárnách, v čekárnách na nádraží a dokonce i ve vlacích či na trajektech. Od místních obyvatel jsem se naučil pravidla, a ačkoliv se ve hře hází kostkami, prohrával jsem zpočátku jednu partii za druhou. Tato zdánlivá nespravedlnost ve mně probudila zvědavost. Chtěl jsem pochopit, jak je možné, že o výsledku partie evidentně nerozhoduje jen náhoda, přestože je hra založena na náhodně hozených číslech. Začal jsem tedy backgammon studovat. Mým tehdejším učitelem byl zejména anglicky psaný internet a počítačový program Jelly-Fish. Dodnes je pro mě backgammon spíš koníčkem než ambicí – ale je to koníček, který miluji stejně hluboce dnes jako před 30 lety. Samostudium backgammonu mi v pozdějších letech dopomohlo k získání několika titulů mistra České republiky i k vítězství na řadě turnajů, ale mnohem cennější než trofeje a výhry byly pro mě respekt a přátelství, která jsem díky této hře získal. Backgammon se stal přirozenou součástí mého života. Dal mi příležitost poznat řadu inspirativních osobností, se kterými bych se jinak nikdy nesešel, a přivedl mě i na místa, která bych bez něj pravděpodobně nikdy nenavštívil.

Čím intenzivněji jsem se backgammonu věnoval, tím víc jsem si uvědomoval, jak dokonale odráží samotný život. Je to krásná, ale mnohdy krutá hra. Hra, kterou budete současně milovat i nenávidět. Hra, která se vám může vysmívat, nebo vás naopak odměnit za trpělivost a odvahu. Hra, jejíž hlubší porozumění se dříve či později promítne i do vašich výsledků. Jenže stejně jako v životě ani tady nemáte poslední slovo zcela ve svých rukou. Nad každým rozhodnutím se totiž vznáší prvek náhody, který může v jediném okamžiku všechno změnit.

Tato kniha je mou snahou podělit se o radost z backgammonu a předat dál alespoň část toho, co jsem se o této hře během let naučil. Je určena především začátečníkům a těm, kteří chtějí proniknout pod povrch pravidel a pochopit, proč tahle hra fascinuje lidi už tisíce let. Neudělá z vás mistry světa, ale pomůže vám stát se silnějšími hráči. A budu rád, pokud pro vás bude nejen užitečná a inspirativní, ale také pomůže-li vám prožívat backgammon se stejnou vášní, s jakou ho dodnes vnímám já.

S úctou,
autor

Kapitola 1: Dějiny backgammonu

„Co trvá, to se mění, a co se mění, to trvá.“

Herakleitos

Původ hry

Backgammon (alias vrhcáby) patří mezi nejstarší deskové hry vymyšlené člověkem. Jeho téměř pět tisíc let staré dějiny sahají prokazatelně až do třetího tisíciletí před naším letopočtem, tedy do doby, kdy světu vládly takové civilizace, jako byla starověká Mezopotámie či právě sjednocený Egypt. Abychom si tuto vzdálenou minulost lépe představili, jde o období přibližně dva tisíce let před trojskou válkou, tedy událostí, která se v řeckém kulturním povědomí stala symbolem hrdinského věku. Jen pro srovnání, historie backgammonu je ještě o tisíc let starší než dějiny jiné slavné deskové hry – go, a zhruba třikrát delší než historie šachů, které vznikly teprve v 6. století našeho letopočtu. Backgammon byl znám už ve starověké Persii a Egyptě, ale hrál se také v Řecku a Římě. Nejstarší dochované artefakty pocházejí z vykopávek perského města Šahri Sohte, ležícího na jihovýchodě dnešního Íránu. Objevený herní set, jehož stáří archeologové odhadli na pět tisíc let, obsahoval dřevěnou herní desku, dvě kostky a šedesát kamenů. Tento unikát je dnes možné vidět v Národním íránském muzeu v Teheránu. Z tvaru hrací plochy, jejíž obrys tvořily smyčky stočeného hada, lze usuzovat, že tehdejší pravidla se od těch dnešních značně lišila. Podobný nález byl učiněn také v ruinách slavného sumerského města Ur na území dnešního Iráku, avšak podrobná analýza ukázala, že pochází z doby asi o sto až dvě stě let mladší.

Nejstarší známé písemné zmínky o hře pocházejí ze šestého století našeho letopočtu. Objevují se například v indickém rukopise Vairagya Satakam, kde je hra sice zmiňována, avšak bez jakéhokoli popisu pravidel. Ten se poprvé objevil až v perském díle „Wizarisni Catrang ud Nihisni New Ardaxsir“, jehož název lze volně přeložit jako Vysvětlení šachu a objev vrhcáb. Přesná doba vzniku tohoto rukopisu není známa. Víme však, že vznikl v období vlády perského velkokrále Husrava I. (531–579) z mocné dynastie Sásánovců. Právě z této doby pochází i první doložené pojmenování hry v podobě „nard“, jak se perská verze backgammonu nazývala. Od té chvíle se nard začíná objevovat v celé řadě historických textů. Za zmínku stojí zejména slavná Šáhnáme neboli Kniha králů – rozsáhlé epické dílo perského básníka Firdausího (940–1020), dokončené kolem roku 1010. Šáhnáme hraje ústřední roli v perské kultuře a dodnes je považována za literární veledílo, které významně přispělo k utváření íránské národní identity.

Kapitola 1: Dějiny backgammonu

Do českých zemí pronikl backgammon pravděpodobně na přelomu 10. a 11. století, kdy se objevují i nejstarší záznamy o hraní vrhcábů na Vyšehradě. Hra si postupně získávala oblibu a ve středověkých Čechách se stala oblíbenou zábavou nejen šlechty, ale i měšťanů. Její popularita dosáhla vrcholu v období rytířských turnajů mezi 13. a 15. stoletím, kdy se vrhcáby často hrály v hodovních síních i na královských dvorech. V době renesance a manýrismu pak vznikaly nádherně zpracované intarzované kazety, které v sobě kombinovaly hned tři deskové hry – dámu, ovčinec a vrhcáby. Hrací pole bývala vykládána kontrastními dřevy a každá kazeta byla originálním uměleckým dílem. Z období třicetileté války pocházejí pak jedny z nejkrásnějších známých herních souprav – hrací kameny s portréty válečných hrdinů a kazety zhotovené z barevných ovocných dřev technikou tzv. chebské intarzie. Jeden z těchto mimořádně cenných exemplářů se dochoval až do dnešních dnů a je vystaven v Národním muzeu v Praze.

Raný backgammon

Rané verze backgammonu se hrály pod mnoha různými názvy i s odlišnými pravidly. Zejména v Evropě byla už od středověku rozšířena hra známá jako „tables“, která měla řadu místních variant – ve Francii se hrála pod názvem Toutes Tables, ve Španělsku jako Todas Tablas a v Anglii se proslavila verze zvaná Irish. Označení tables tehdy sloužilo spíše jako zastřešující pojem pro celou skupinu her hraných na podobné desce – podobně jako dnes mluvíme obecně o „kartách“, i když máme na mysli různé hry. Na Apeninském poloostrově se hrála varianta zvaná Barail, při níž oba hráči začínali na stejné straně a posouvali své kameny proti směru hodinových ručiček. První známá pravidla hry nesoucí již jméno „Back Gammon“ pocházejí z pera Francise Willughbyho (okolo roku 1672) a krátce poté je publikoval také Charles Cotton v roce 1674.

Samotný termín „backgammon“ se v angličtině objevuje poprvé až v roce 1635, a to ve tvaru baggammon. Předpokládá se, že vznikl spojením slov back („zpět“) a gamen – staroanglického výrazu pro „hru“ nebo „hraní“. V té době se však tehdejší backgammon od své dnešní podoby ještě výrazně lišil. Hrací deska tehdy neměla středovou přepážku (bar) a zasazené kameny se nevracely do hry, ale byly z partie trvale odstraněny. Chyběla také zdvojovací kostka, která je dnes pro hru typická. Odlišné bylo i bodování – dvojitá výhra se tehdy ještě nenazývala gammon a bylo jí dosaženo buď hozením dvou stejných čísel v posledním hodů, nebo pokud soupeř nestihl dostat všechny své kameny do domečku. Trojitá výhra, kterou dnes známe jako backgammon, nastávala, když poražený hráč nestihl dostat ani jediný kámen do svého domečku. Přesto už tehdy existovaly herní výrazy, které se zachovaly až do současnosti – například point (bod), blot (osamocený kámen), hit (zásah), bear off (vyvedení kamene z desky) či men (označení pro kameny).

Moderní backgammon

Zhruba od poloviny 19. století se pravidla backgammonu postupně ustálila do podoby, v jaké je známe dnes. Hrací deska získala svou charakteristickou středovou přepážku (bar), kam se umísťují vyhozené kameny, a přesně se vymezila pravidla pro výhru typu gammon i backgammon. Nejvýznamnější modernizace však přišla až o několik desetiletí později. Ve 20. letech 20. století se v herních klubech newyorské čtvrti Lower East Side objevila zdvojovací kostka (doubling cube). Tento jednoduchý, ale přelomový prvek zcela změnil charakter hry. Z pouhé kombinace náhody a strategie se rázem stala disciplína vyžadující cit pro pravdě-

podobnost, schopnost odhadu a kalkulaci rizika. Backgammon se tím posunul na úroveň her, které matematici označují jako „expected value-driven games“, tedy her řízených očekávanou hodnotou.

Zlatý věk moderního backgammonu nastal v šedesátých letech 20. století, kdy se o jeho popularizaci zasloužil především princ Alexis Obolensky (1915–1986) – charismatická osobnost známá jako „otec moderního backgammonu“. Obolensky stál u zrodu Mezinárodní backgammonové asociace, založil Světový backgammonový klub na Manhattanu a v roce 1964 uspořádal první velký mezinárodní turnaj na Bahamách. Hra se stala skutečným fenoménem – backgammon se hrál na univerzitách, v soukromých klubech, na večírcích i v luxusních rezidencích. Popularita rychle rostla a už v roce 1967 se v Las Vegas konalo první oficiální mistrovství světa. Vzestupu si všiml i průmysl – hru začaly podporovat společnosti z oblasti tabáku, alkoholu a automobilů, a mezi jejími mecenáši se objevil i Hugh Hefner (1926–2017), zakladatel magazínu Playboy, který pořádal exkluzivní backgammonové večírky v Playboy Mansion.

Navzdory obrovské popularitě se backgammon na přelomu 70. a 80. let ve Spojených státech začal potýkat s nečekanými právními komplikacemi. Některé státy začaly zkoumat, zda tato hra náhodou nepředstavuje zastřenou formu hazardu. Právě v tomto období se odehrál jeden z nejznámějších soudních sporů v historii backgammonu, který zásadně ovlivnil jeho postavení v USA. V roce 1982 byl v americkém státě Oregon obviněn turnajový organizátor Ted Barr z pořádání nelegální hazardní hry během turnaje Portland Marriott Open. Důvodem bylo, že účastníci platili vstupní poplatky a soutěžili o peněžní výhry. Obžaloba tvrdila, že backgammon je především hra založená na náhodě, a proto by měl spadat pod zákony o hazardních hrách.

Klíčovým svědkem obhajoby se stal Paul Magriel (1946–2018) – uznávaný teoretik, autor mnoha učebnic a zároveň mistr světa z roku 1978, jehož jméno bylo v té době v backgammonové komunitě pojmem. Před soudem obhajoval myšlenku, že backgammon je především hra dovednosti, nikoli náhody. Magriel zdůraznil, že i po hodu kostkami má hráč často desítky možných tahů, a úspěch proto závisí především na schopnosti zvolit ten nejlepší. Svým v podstatě až odborným výkladem dokázal soud přesvědčit, že kostky sice přinášejí do hry prvek náhody, avšak rozhodující roli hraje strategické myšlení a zkušenosti hráče. Soudce Stephen S. Walker nakonec rozhodl ve prospěch obhajoby a konstatoval, že backgammon nelze považovat za hazardní hru. Tento verdikt se stal důležitým precedentem a významně přispěl k širšímu uznání backgammonu jako legitimní soutěžní disciplíny nejen ve Spojených státech, ale i v celosvětovém měřítku.

Počítačová éra backgammonu

Zatímco právní uznání backgammonu jako dovednostní hry otevřelo cestu k jeho širší popularizaci, skutečně nový rozměr mu brzy dodal rozvoj počítačových technologií. Prvním významným programem, který ukázal potenciál strojového učení ve strategických hrách, byl BKG 9.8, vyvinutý v roce 1979 profesorem počítačových věd na Carnegie-Mellon University v Pittsburghu – Hansem Berlinerem (1929–2017). Program zpočátku prohrával i se slabými amatéry, avšak Berliner pečlivě analyzoval jeho partie a identifikoval situace, v nichž počítač chyboval nejvíce. Díky využití principů fuzzy logiky pak dokázal zlepšit rozhodování programu právě v těchto klíčových momentech. Výsledek na sebe nenechal dlouho čekat – v čer-

Kapitola 1: Dějiny backgammonu

venci 1979 porazil BKG 9.8 tehdejšího úřadujícího mistra světa Luigiho Villu (*1945) v krátkém sedmibodovém zápase poměrem 7 : 1. Šlo o první případ v historii, kdy počítač porazil úřadujícího světového šampiona v jakékoli deskové hře. Berliner sám později s nadhledem přiznal, že program měl při zápase značné štěstí v kostkách (jeho luck rate činil +3,7), přesto šlo o milník, který nešlo přehlédnout. Poprvé se ukázalo, že i ve světě her začíná mít člověk důstojného soupeře v počítači.

Další zásadní krok přišel v roce 1992 s příchodem programu TD-Gammon, který vyvinul Gerald Tesauro z výzkumného oddělení IBM. Tento software se stal průkopníkem v oblasti strojového učení, protože patřil mezi vůbec první programy, které se učily hrát pouhým hraním samy proti sobě – metodou známou jako zesilované učení (reinforcement learning). Po odehrání více než 1,5 milionu partií proti sobě samotnému dosáhl TD-Gammon herní úrovně elitních lidských hráčů. V testovací sérii v roce 1993 prohrál v zápase na 40 partií s dvojnásobným mistrem světa Billeem Robertiem (*1946) o jediný bod. Jeho herní styl byl pro tehdejší hráče zjevním – přinášel nové strategické poznatky a zpochybňoval mnohé zavedené teorie, zejména v oblasti zahájení. Právě TD-Gammon tak odstartoval revoluci v moderní backgammonové teorii, která navždy změnila způsob, jakým hráči přemýšlejí o prvních tazích i o samotné dynamice hry.

Na úspěch TD-Gammonu brzy navázala celá generace nových, mimořádně silných programů: JellyFish (1994), Snowie (1998) a GNU Backgammon (2001). Tyto aplikace znamenaly skutečný průlom, protože hráčům poprvé umožnily analyzovat vlastní zápasy, hodnotit kvalitu jednotlivých tahů a testovat různé herní varianty. Backgammon se díky nim proměnil z intuitivní disciplíny ve vědecky analyzovatelnou hru, v níž bylo možné kvantifikovat chyby a optimalizovat strategii. Zcela novou úroveň pak přinesl program eXtreme Gammon vydaný v roce 2009, který je dnes všeobecně považován za nejsilnějšího „hráče“ backgammonu na světě. eXtreme Gammon kombinuje neuronové sítě s pokročilými statistickými modely a stal se standardním nástrojem pro trénink, analýzu i oficiální hodnocení zápasů na té nejvyšší úrovni.

V dnešní době panuje všeobecná shoda, že počítače hrají backgammon lépe než lidé. Jejich rozhodování je systematické, přesné a prosté psychologických chyb. Moderní software dnes nejen umožňuje hráčům detailně analyzovat partie, ale také rozvíjí nové strategické přístupy, které by čistě lidskou zkušeností vznikaly jen obtížně – pokud vůbec. Počítačová éra tak proměnila nejen samotnou hru, ale i způsob, jakým se ji učíme, trénujeme a vnímáme její hloubku.

Současnost

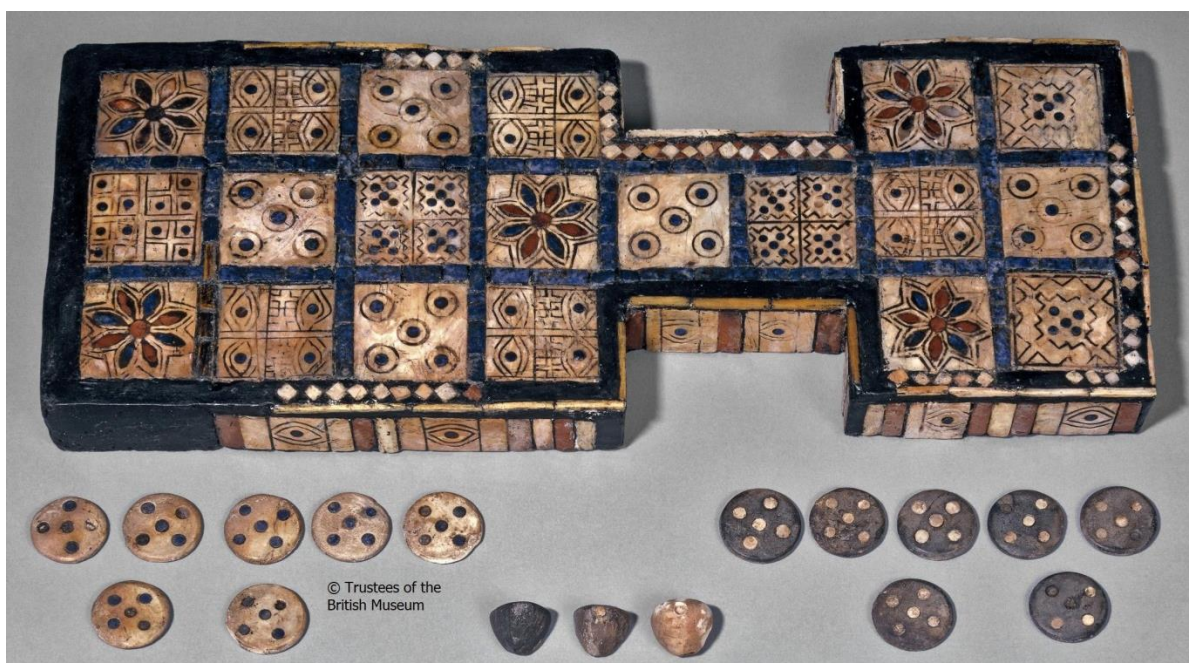
Od prvního mistrovství světa v backgammonu v roce 1967 se na trůnu světového šampiona vystřídala celá řada výjimečných osobností. K nejvýraznějším postavám moderní historie patří bezesporu Bill Robertie (USA), dvojnásobný mistr světa z let 1983 a 1987, a Jörgen Granstedt (Švédsko), který získal titul hned třikrát – v letech 1999, 2001 a 2016. Za nejsilnějšího hráče v dějinách backgammonu je však celosvětově považován Japonec Masayuki „Mochy“ Mochizuki, jenž triumfoval v letech 2009 a 2021. Mezi ženami pak dlouhodobě dominuje Akiko Yazawa (taktéž z Japonska), která ovládla světový šampionát v letech 2014 a 2018 a stala se tak nejúspěšnější hráčkou v historii této deskové hry.

V posledních letech zažívá backgammon prudký rozvoj i v České republice. Hra, která byla u nás ještě v minulém století téměř neznámá, si dnes nachází stále více nadšených příznivců. Vděčí za to především internetu a mobilním aplikacím, které ji přiblížily nové generaci hráčů. Československá backgammonová federace dnes pořádá turnaje jak online, tak naživo, a česká komunita se stále aktivněji zapojuje do mezinárodního dění. Výsledkem je řada výrazných úspěchů na světové scéně. V roce 2022 se mladý český supertalent Zdeněk Žižka (*1998) probojoval až do finále mistrovství světa v Monte Carlu. V dramatickém souboji sice podlehl dánskému velmistrovovi Sanderu Lylloffovi, přesto se stal prvním Čechem v historii, který dosáhl na tak prestižní umístění. Tento jeho úspěch však nebyl ojedinělý. V roce 2024 dokázal jako první Čech zvítězit v prestižní turnajové sérii Ultimate Backgammon Championship (UBC), pořádané platformou Backgammon Galaxy. Ve finále porazil dvojnásobného světového šampiona a nejuznávanějšího hráče planety „Mochyho“ z Japonska a stal se nejmladším UBC šampionem v historii. V následujícím roce dokázal Žižka svůj triumf obhájit, když v dramatickém finále přehrál dánského velmistra Thomase Myhra, a potvrdil tak svou pozici jednoho z nejlepších světových hráčů současnosti. Za Žižkovým raketovým vzestupem ale nestojí jen mimořádný talent, nýbrž roky trpělivého tréninku, analytické práce a systematického studia – a stejně jako všichni velcí hráči před ním, i on kdysi otevřel svou první knihu o backgammonu a nechal se pohltit hrou, která spojuje strategii, štěstí i přirozenou lidskou touhu překonat sám sebe.

Kapitola 1: Dějiny backgammonu



Historicky nejstarší dochovaná hrací deska nalezená v Šahri Sohte (česky Spálené město), které se nacházelo v dnešním Íránu v jeho jihovýchodní provincii Sistán a Balúčistán. Archeologické naleziště, kde byla deska objevena, je datováno do období 3500 až 2300 př. n. l. Spolu s deskou byly objeveny i hrací kameny a kostky ve tvaru čtyřbokých hranolů. Dnes je deska uložena v Íránském národním muzeu v Teheránu. (Zdroj: National Museum of Iran)



Z období kolem roku 2600 př. n. l. pochází tato hrací deska nalezená v hrobce sumerských králů ve městě Ur (Mezopotámie) - dnešní jižní Irák. Je přibližně o 200 let mladší než deska na předchozím obrázku. Hra se hrála podobně jako současný backgammon. Hráči měli po sedmi kamenech a házeli tetrahedrálními kostkami (čtyřstěny). Cílem bylo provést všechny své kameny po vyznačené trase a dostat je z desky ven dříve než soupeř. Dnes můžete tento historický artefakt vidět v Britském muzeu v Londýně. (Zdroj: The British Museum / Wikimedia Commons)



V roce 1283 nechal kastilský král Alfons X. Moudrý (1221–1284) zhotovit iluminovaný rukopis Libro de los Juegos („Kniha her“), sloužící jako encyklopedie tehdy známých deskových her. Tato strana s ilustrací zachycuje dvě postavy při hře zvané Todas Tablas, historickém předchůdci dnešního backgammonu. Text pod obrázkem popisuje pravidla hry a její varianty. Celý rukopis je považován za nejstarší dochovaný evropský spis o šachu i o hrách typu tables a představuje významnou ukázkou literárního dědictví Toledské překladatelské školy. Dnes je uložen ve španělské knihovně Biblioteca de El Escorial, ve městě San Lorenzo de El Escorial, zhruba 45 kilometrů severozápadně od Madridu. (Zdroj: Biblioteca de El Escorial / Wikimedia Commons)



Kolem roku 1621 vytvořil nizozemský rytec a kreslíř Jacob Matham (1571–1631) tuto mědirytinu s názvem „Triktrespelend paar“ (Pár hrající Tric-trac), někdy jednoduše označovaná jako „Backgammon Players“. Pod obrazem je latinská a nizozemské dvojverší. Tyto verše mají moralizující charakter, typický pro žánrové výjevy té doby: varují před lehkovážností, přepychem a hazardem, ale zároveň připouštějí, že hra sama o sobě není špatná — záleží na míře a úmyslu. Obraz je dnes k vidění v muzeu Rijksmuseum v nizozemském Amsterdamu. (Zdroj: Rijksmuseum, Amsterdam)

Až do konce 19. století, než se masově rozšířila fotografie, byl vývoj backgammonu zachycován především v psaných textech a malířských dílech. Vzniklo velké množství výtvarných prací, které tuto hru zobrazují v prostředí kaváren, salonů, veřejných prostranství či zahrad. Motiv backgammonu se objevuje v dílech řady významných umělců – mimo jiné francouzského malíře Nicolase Lancreta (1690–1743), německého dvorního malíře Johanna Wilhelma Hoffnase (1727–1795) nebo britského prerafaelity a designéra Edwarda Burne-Jonese (1833–1898). Jedním z krásných příkladů tehdejší tvorby je i olejomalba „Die Backgammon-Spieler“ od německého malíře Alberta Friedricha Schrödera (1854–1939), reprodukováná na následující straně. Obraz zachycuje čtveřici mužů zabraných do partie u stolu zalitého měkkým světlem a trochu tak připomíná moderní chouette – populární variantu backgammonu pro více hráčů současně. Originál obrazu je uložen v soukromé sbírce anonymního sběratele, a tak je známý především díky reprodukcím v aukčních katalozích a digitálních archivech. (Zdroj: Wikimedia Commons)



Die Backgammon-Spieler od Alberta Friedricha Schrödera (1854–1939).



Ještě na počátku 20. století byl backgammon vnímán spíše jako lehkovážná, společenská hra, spojovaná s kabarety, než jako seriózní intelektuální zábava. Tento dobový postoj dobře ilustruje i lehce provokativní francouzská pohlednice z roku 1906, která hru zasazuje do světa koketní zábavy a dekadentního šarmu Belle Époque.

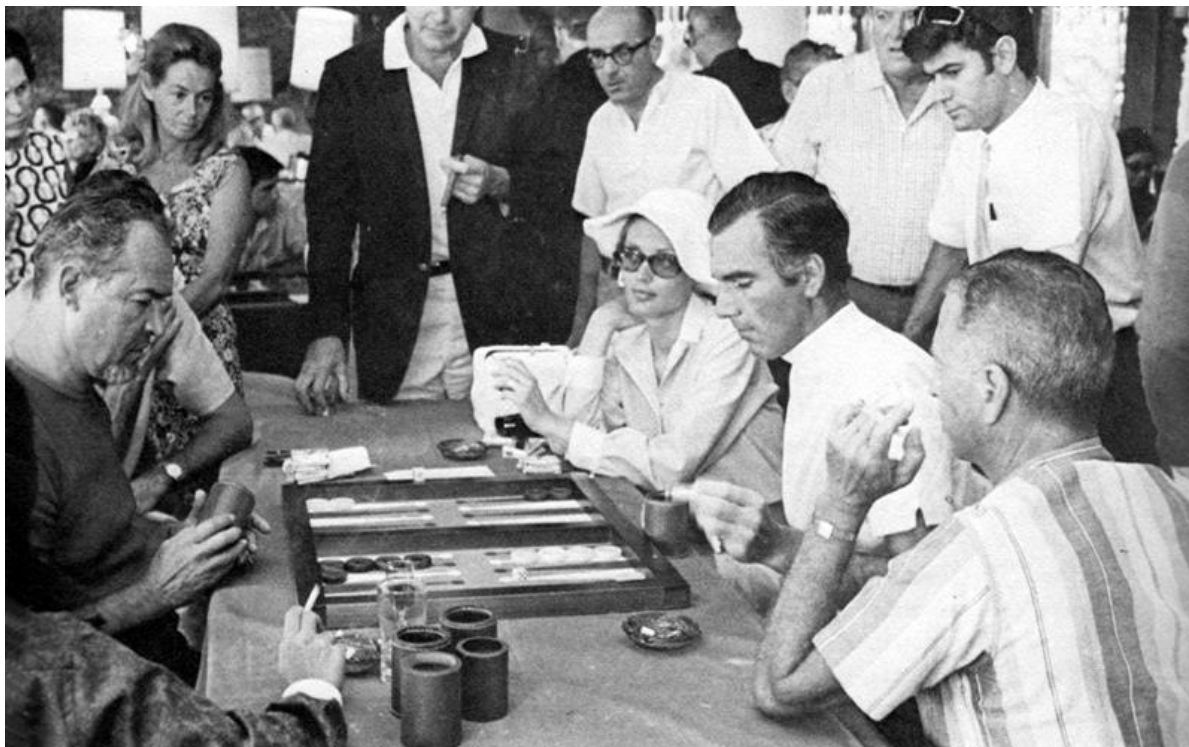
Kapitola 1: Dějiny backgammonu



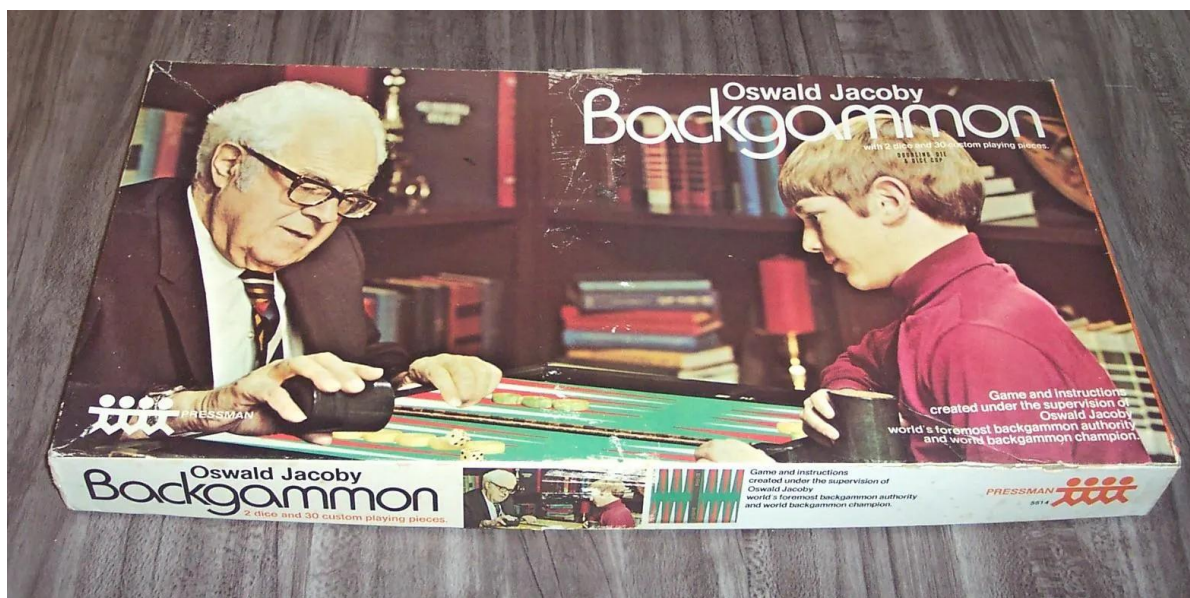
V první polovině 20. století po zavedení zdvojovací kostky nastala intelektuální renesance backgammonu, která z něj udělala uznávanou společenskou zábavu. Na snímku z roku 1930 se místní smetánka baví gigantickým backgammonem na pláži Santa Monica v americkém státě Kalifornie. (Zdroj: Huntington Library / Calisphere)



Za celosvětový rozmach backgammonu jako skutečné soutěžní disciplíny je zodpovědný zejména princ Alexis Obolensky (1915–1986), rusko-americký aristokrat, který v 60. letech 20. století věnoval značné množství času, energie i financí do organizování mezinárodních turnajů. V roce 1964 uspořádal první velký mezinárodní turnaj na Bahámách a stál také u zrodu pravidelné série turnajů o titul mistra světa. Obolensky dokázal propojit svět špičkových hráčů s leskem hollywoodských celebrit, čímž hře zajistil publicitu a prestiž. I proto je dnes právem označován za „otce moderního backgammonu“. Na této fotografii z roku 1973 stojí po boku monacké princezny Grace Kelly v hrací místnosti turnaje Coupe de Monaco – prvního velkého klání, které uspořádal v exotickém Monte Carlu. (Foto: Joseph Pasternack; zdroj: GammonLife)



V roce 1967 se v Las Vegas konalo první oficiální mistrovství světa v backgammonu. Jeho vítězem se stal americký profesionální hráč Tim Holland (1931–2010, na snímku hraje v bílé košili), který titul obhájil ještě v letech 1968 a 1971. Až do roku 2016 byl jediným hráčem v historii, který titul mistra světa dokázal získat třikrát. (Zdroj: veřejně dostupná archivní reprodukce, autor neuveden)

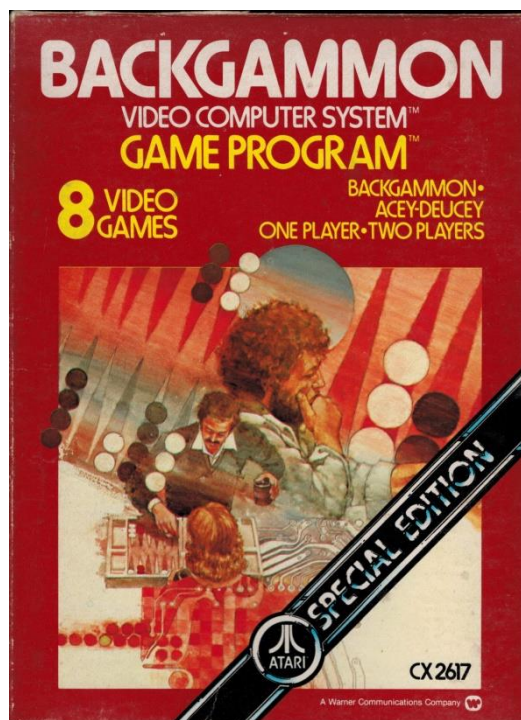


V 70. letech zaplavoval backgammon Spojené státy jako vlna tsunami. Na trhu se objevovaly stále nové a nové učebnice a slavní hráči tehdy často propůjčovali svá jména komerčním produktům, čímž pomáhali šířit slávu této hry mezi širokou veřejnost. Jedním z příkladů je i tento herní set z roku 1973 od společnosti Pressman Toy Company, na jehož obalu se objevil Oswald Jacoby (1902–1984), čerstvý mistr světa z roku 1972 a jeden z nejrespektovanějších odborníků na backgammon té doby. Set obsahoval hrací desku z tvrdého kartonu, 30 plastových kamenů, hrací kostky, zdvojevací kostku a instruktážní příručku, jejíž vznik dozoroval samotný mistr světa. (Zdroj: Pressman Toy Company / archivní reprodukce)

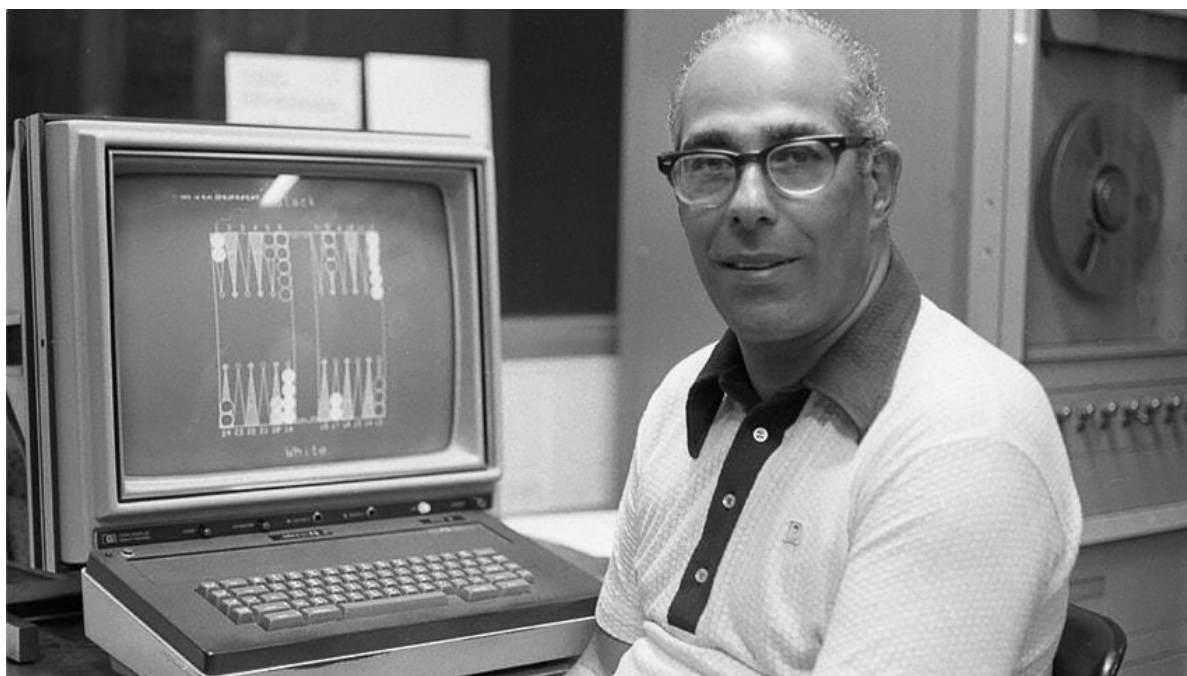
Kapitola 1: Dějiny backgammonu



S rozvojem elektroniky pronikaly zejména na americký trh stále pokročilejší (a mnohdy čím dál bizarnější) backgammonové produkty. Příkladem může být tento backgammonový počítač „Backgammon Challenger“ vydaný v roce 1978 společností Fidelity Electronics. (Zdroj: Electro-Gammon.net)



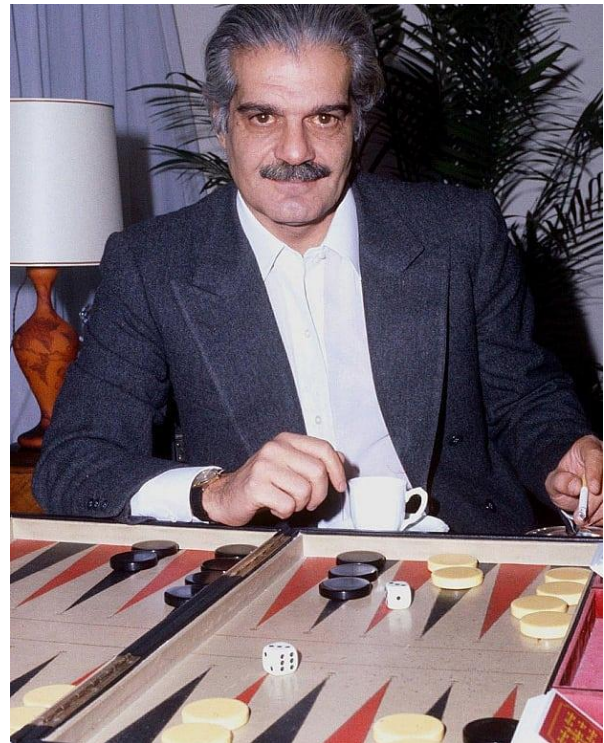
Popularita backgammonu na konci 70. let byla tak obrovská, že v roce 1979 vydala společnost Atari pro svou TV konzoli Atari 2600 videoherní adaptaci této deskové hry. Stroje hrály zpočátku backgammon špatně, ale zlepšovaly se.



15. června 1979 nastal pro lidstvo historický den. Poprvé v dějinách počítačový program porazil mistra světa v některé z člověkem vymyšlených deskových her. Italský backgammonový šampion Luigi Villa držel titul mistra světa pouhý jeden den, když usedl k partii proti programu BKG 9.8. Hrál se do 7 bodů a počítač zvítězil poměrem 7:1. Jistěže měl štěstí, ale na to se historie neptá. Na fotografii je americký univerzitní profesor Hans Jack Berliner (1929–2017), který byl autorem vítězného programu. (Zdroj: Carnegie Mellon University Archives)



Před příchodem internetu neměli hráči jiný zdroj aktuálních informací než backgammonové časopisy. Takto na obálce jednoho z nich zapózovala v roce 1979 rocková legenda Tina Turner (1939–2023). (Foto: Andrea Waller; zdroj: Backgammon Magazine)



Vášnivým a zároveň velmi silným hráčem backgammonu byl i populární herec Omar Sharif (1932–2015). Sám dokonce pořádal turnaje, které vynášely značné částky pro charitativní organizace a dětské nadace. (Foto: Astley Galloway)



Mezi slavné osobnosti s láskou k backgammonu (a samozřejmě také krásným ženám) patřil i zakladatel a vydavatel časopisu Playboy Hugh Hefner (1926–2017). Divoké backgammonové večírky v jeho Playboy Mansion v 70. a 80. letech byly doslova vyhlášené. (Foto: John G. Zimmerman)



Backgammon přitahoval celebrity nejen v minulosti, ale i dnes. Příkladem může být hvězda seriálu „Stranger Things“ Millie Bobby Brown (*2004), která na snímku pózuje u backgammonové desky při focení pro streamovací platformu Netflix. (Zdroj: Netflix / Tudum)

Kapitola 1: Dějiny backgammonu



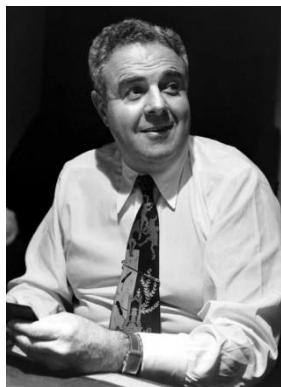
I v první polovině 80. let pokračoval nebývalý společenský i kulturní boom této hry. Backgammon se objevil v celé řadě televizních filmů či seriálů. Krátkou partii si zahrál v roce 1983 i slavný agent 007 James Bond v podání Rogera Moora proti padouchovi Kamalu Khanovi (Louis Jourdan) ve snímku Chobotnička (Octopussy).



Od roku 1979 se mistrovství světa koná pravidelně v ikonickém Monte Carlu. Přesun tohoto turnaje do Evropy přinesl i mohutný nástup nových hráčů ze starého kontinentu. A tak se stalo, že v roce 1985 se poprvé v historii do finále neprobojoval žádný Američan. Mistrem světa se toho roku stal Charles-Henri Sabet ze Švýcarska.



*Tim Holland
(1931–2010)*



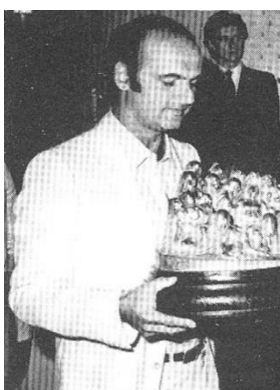
*Oswald Jacoby
(1902–1984)*



*Carol Crawford
(1934–1982)*



*Paul Magriel
(1946–2018)*



*Luigi Villa
(*1945)*



*Bill Robertie
(*1946)*



*Michael Meyburg
(*1965)*



*Jörgen Granstedt
(*1963)*



*Akiko Yazawa
(*1980)*



*Masayuki Mochizuki
(*1979)*



*Frank Frigo
(*1962)*



*Sander Lylloff
(*1982)*

Od roku 1967 (kdy se pravidelně pořádá mistrovství světa) do roku 2025 (kdy vznikla tato kniha) se na trůnu backgammonového šampiona vystřídal celkem 54 různých hráčů. Tato minigalerie zobrazuje 12 z nich:

1. **Tim Holland** – trojnásobný mistr světa z let 1967, 1968 a 1971 a autor mnoha backgammonových učebnic.
2. **Oswald Jacoby** – mistr světa z roku 1972. Jeden z největších znalců hry. Jeho jméno nese Jacobyho pravidlo.
3. **Carol Crawford** – mistryně světa z roku 1973. První žena na backgammonovém trůnu.
4. **Paul Magriel** – mistr světa z roku 1978 známý pod přezdívkou X-22 a autor slavné backgammonové bible.
5. **Luigi Villa** – italský mistr světa z roku 1979. První neameričan na světovém trůnu.
6. **Bill Robertie** – dvojnásobný mistr světa z let 1983 a 1987. Autor mnoha populárních učebnic této hry.
7. **Michael Meyburg** – dvojnásobný mistr světa z let 1991 a 1998. Taktéž excelentní hráč pokeru.
8. **Jörgen Granstedt** – trojnásobný mistr světa z let 1999, 2001 a 2016.
9. **Akiko Yazawa** – dvojnásobná mistryně světa z let 2014 a 2018. Jediná žena, která dokázala vyhrát dvakrát.
10. **Masayuki Mochizuki** – dvojnásobný mistr světa z let 2009 a 2021. Nejsilnější hráč současnosti.
11. **Frank Frigo** – dvojnásobný mistr světa z let 1994 a 2023. Expert na backgammon a americký fotbal.
12. **Sander Lylloff** – dánský mistr světa z roku 2022. Ve finále porazil českého velmistra Zdeňka Žižku.

Kapitola 1: Dějiny backgammonu



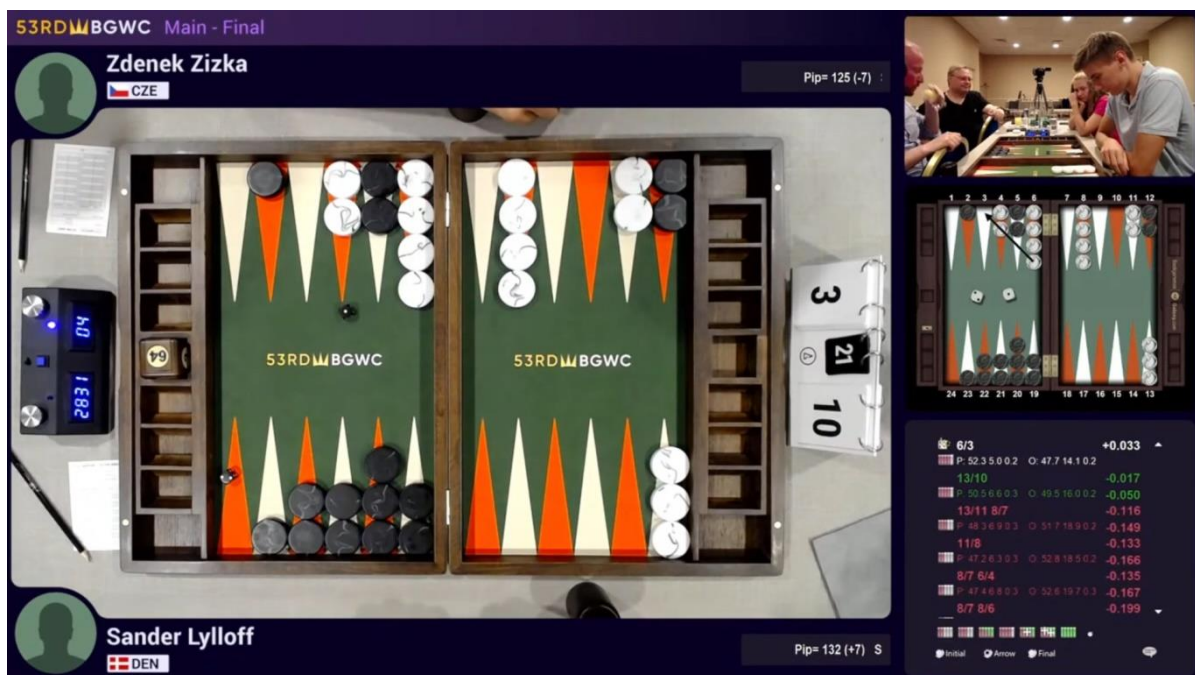
V 90. letech po pádu železné opony se Čechům otevřely hranice, čehož mnozí využili a začali cestovat. Ti, kteří se vydali do zemí Blízkého východu, se mohli ponořit do zvláštního světa, kde různé velké skupinky přátel posedávaly ve venkovních čajovnách, potahovaly z vodních dýmek a hrály hru, kterou u nás doma téměř nikdo neznal. Tato konkrétní fotografie pochází z jedné z mnoha kaváren v syrském hlavním městě – Damašku.



V Čechách se první novodobé backgammonové turnaje začaly organizovat až na přelomu tisíciletí. Jejich pravidelným účastníkem byl i nestor českého backgammonu a nejsilnější český hráč té doby Iwo Kovář, který dlouhá léta pobýval ve Spojených státech. Fotografie, na které je zachycen, byla pořízena v Praze v roce 2004 v průběhu backgammonového turnaje na Mezinárodním festivalu deskových her. (Zdroj: archiv autora)



V následujících letech i díky rozmachu internetu a mobilních aplikací se začala backgammonová základna v Čechách pomalu, ale jistě rozrůstat. Fanoušci backgammonu se začali sdružovat a organizovat lokální turnaje a backgammonové ligy. Dnes se hned několik českých hráčů pravidelně účastní velkých mezinárodních turnajů po celém světě a český reprezentační tým hraje téměř každý rok na mistrovství světa družstev. Fotografie vlevo zachycuje český tým ve složení Zdeněk Žižka, Jiří Olejníček, Eva Žižková, Pavel Zaoral a Honza Černý na mistrovství světa v Černé Hoře v roce 2019. Fotografie vpravo je z dohrávky zápasu proti Rumunsku, kdy hráči obou týmů přihlížejí poslední rozhodující partii na prvním stole. Český tým na tomto mistrovství sice nepostoupil ze skupiny, ale dokázal porazit některé velmi silné týmy. (Zdroj: backgammon.cz)



V současné době využívá moderní backgammon všechny možné technologické vymoženosti a důležité zápasy jsou živě streamovány na internetu. Divákům je tak nepřetržitě k dispozici nejen aktuální pozice z kamery umístěné nad hrací deskou, ale i okamžitá počítačová analýza včetně živého komentáře zkušených velmistrů. Screenshot na obrázku zachycuje finále 53. mistrovství světa v backgammonu v Monte Carlu v roce 2022 mezi českým velmistrem Zdeňkem Žižkou (vede bílé kameny a hraje proti směru hodinových ručiček) a Dánem Sanderem Lylloffem. Dánský velmistr v zápase zvítězil 21:8 a stal se tak 43. člověkem v historii, kterému se podařilo vybojovat titul mistra světa v této deskové hře. (Zdroj: YouTube / Backgammon Galaxy)

Věděli jste, že ...

V 16. a 17. století byly v Evropě hry typu tables, tedy přímí předchůdci dnešního backgammonu, opakovaně zakazovány. Kostky a hazardní hry vyvolávaly nedůvěru církve i světských úřadů. Herní desky byly v některých městech dokonce zabavovány a veřejně páleny, aby sloužily jako výstraha všem hazardním hráčům, kteří místo práce a modliteb trávili dlouhé hodiny u stolu.

Právě z tohoto tlaku se zrodil nápad, který přežil staletí: skládací deska ve tvaru knihy. Zavřená vypadala jako nenápadný svazek v knihovně nebo na psacím stole, ale po rozvření odhalila hrací pole s kameny a kostkami. Hráči tak mohli svou vášeň ukrývat před zraky inkvizitorů a zároveň mít přenosnou sadu, která se snadno skladovala i chránila. Dochované exempláře z této doby dnes patří k cenným exponátům v muzeích.

Co tehdy vzniklo z opatrnosti, přežilo do dnešní doby jako tradice. Moderní backgammonové kufříky, se kterými se dnes hraje na turnajích po celém světě, jsou přímými potomky těchto „tajemných knih“. Původně měly klamat přísné úředníky, dnes dodávají hře elegantní formu a praktičnost, díky níž backgammon působí klasicky a zároveň moderně.



Kapitola 2: Pravidla hry

„Svět je hra kostek Božích, jejíž pravidla se teprve učíme chápat.“

Albert Einstein

Hrací potřeby

Backgammon je stolní desková hra pro dva hráče, ve které důležitou roli hraje jak náhoda, tak strategické schopnosti obou soupeřů. Ke hře samotné je zapotřebí speciální hrací deska, dvě sady 15 identických kamenů lišících se vzájemně barvou (lze použít například běžné kameny ze hry dáma), dvě klasické hrací kostky (např. ze hry Člověče, nezlob se!) a speciální zdvojovací kostka, která se od hracích kostek liší většinou velikostí a čísly na stěnách. Cílem hry je vyvést v souladu s pravidly všech 15 hracích kamenů z desky dříve, než totéž učiní soupeř. Hráč, kterému se to podaří jako prvnímu, vyhrává.

Hrací deska, která se ke hře používá, se skládá z 24 polí rozdělených do 4 sektorů po šesti tak, jak je možné vidět na diagramu 2.1. Jednotlivá pole mají většinou tvar úzkých trojúhelníků, a proto jsou zjednodušeně nazývána klíny. Sousedící pole bývají z důvodu lepší rozlišitelnosti a snazšího počítání tahů barevně odlišena.

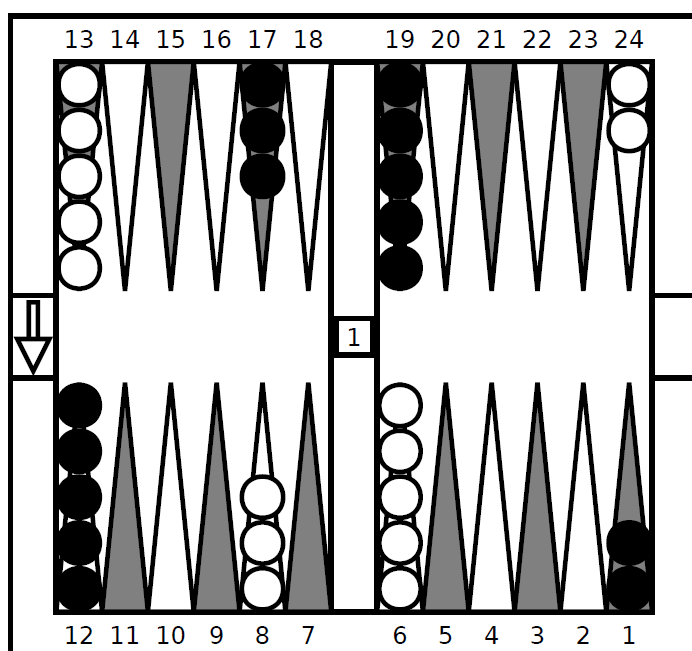


Diagram 2.1. Základní postavení hracích kamenů. Bílý hraje proti směru hodinových ručiček, tj. od vyšších čísel k nižším, černý se svými kameny pohybuje obráceně. Sestupné číslování polí 24 až 1 odpovídá notaci z pohledu hráče ovládajícího bílé kameny.

Základní pozice a pohyb kamenů

Každý hráč ovládá 15 kamenů své barvy, které jsou na začátku partie rozmístěny v základním postavení. V něm má bílý 2 kameny na 24. bodě, 5 kamenů na 13. bodě, 3 kameny na 8. bodě a 5 kamenů na 6. bodě (viz diagram 2.1). Základní postavení černého je symetrické. Kameny se po hrací desce pohybují ve vzájemně opačných směrech. Bílý přesouvá své kameny proti směru hodinových ručiček tj. od vyšších čísel k nižším, černý se pohybuje po směru hodinových ručiček, tj. od nižších čísel k vyšším. Bývá zvykem, že backgammonová notace se vždy relativizuje podle toho, který hráč je právě na tahu. V takovém případě se vždy číslování polí po každém tahu mění, a to tak, aby hráč, který je na tahu, přesouval své kameny od bodu 24 k bodu 1.

Na začátku partie hodí každý hráč jednou kostkou. Hráč, který hodí vyšší číslo, začíná. Padnou-li oběma hráčům shodná čísla, hází se znovu, a to tak dlouho, dokud se nerozhodne. Hráč, který vyhrál rozhoz, zahájí partii tím, že odehraje obě hozená čísla. V dalších tazích již každý hráč hází oběma kostkami sám. Pohyb kamenů se řídí čísly, která na kostkách padla. Hráč může posunout dva své kameny o tolik polí, kolik hodil na jednotlivých kostkách, nebo jeden svůj kámen o součet čísel na obou kostkách. Pokud tedy padne například 8 a 6, smí hráč táhnout jedním kamenem o 3 a druhým o 1 pole (viz příklad na diagramu 2.2), nebo může táhnout jediným kamenem o $3 + 1 = 4$ pole. Hráč smí svým tahem postoupit pouze na pole, které je prázdné, případně obsazené jeho vlastními kameny nebo na pole obsazené maximálně jedním soupeřovým kamenem. Stojí-li na poli, kam chce hráč táhnout, dva či více soupeřových kamenů, nelze takový tah provést a hráč musí zvolit jiný možný tah. V případě, že hráč chce jediným kamenem zahrát obě hozená čísla, smí tak učinit pouze tehdy, pokud může zahrát obě části tahu samostatně. Tj. v případě hozených čísel 8 a 6 musí posunout napřed svůj kámen o 3 pole a teprve poté o 1 pole, nebo napřed o 1 a poté o 3 pole. Není-li ani jedna varianta možná, protože obě pole, na kterých se kámen dočasně zastaví, blokuje soupeř dvěma či více svými kameny, nemůže hráč tento tah provést a musí zvolit jiný legální tah. Pokud na obou kostkách padnou dvě stejná čísla (tzv. doubles), smí hráč posunout až 4 kameny o tolik polí, kolik na kostkách hodil. Může ale posunout i jeden kámen o čtyřnásob-

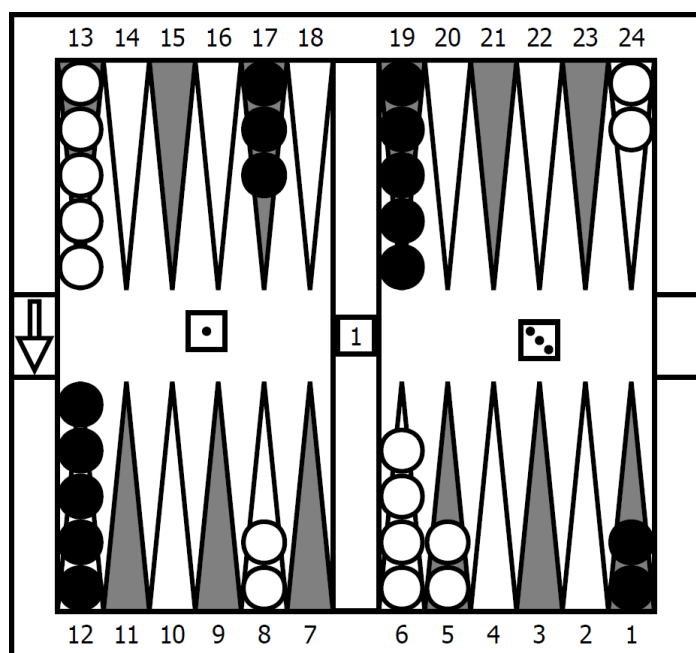


Diagram 2.2. Bílý vyhrál rozhoz a zahrál hozená čísla 8 a 6 tak, že posunul kámen z 8. bodu o 3 pole a kámen ze 6. bodu o jedno pole. Provedený tah zapisujeme jako 8/5 6/5. Diagram zachycuje pozici po zahrání tohoto tahu.

bek hozených čísel, či provést jakoukoliv jinou kombinaci přesunů jako by dané číslo padlo na 4 kostkách. Každý z těchto 4 přesunů je však samostatným tahem, což znamená, že pro něj platí stejné podmínky jako v předchozím případě.

Hráč se nemůže svého tahu vzdát, i kdyby pro něj byl jakkoliv nevýhodný. Pokud existuje alespoň jeden možný způsob, jak hozená čísla zahrát, musí tak hráč učinit. Pokud může legálně hrát pouze část tahu (např. pouze hodnotu jedné kostky nebo pouze 3 čísla při hozeném doubles), musí odehrát co největší možnou část tahu. Pokud hráč může odehrát libovolnou hodnotu z obou kostek, ale nemůže hrát obě, musí hrát tu vyšší.

Vyhazování kamenů a vracení do hry

Pokud hráč táhne na pole obsazené pouze jedním soupeřovým kamenem, je tento kámen vyhozen a přesunut na přepážku (tzv. bar, slangově též označovaný jako „střecha“), což je svislá příčka uprostřed desky rozdávající hrací plochu na dvě poloviny. Příklad pozice, ve které bílý může vyhodit černý kámen, je na diagramu 2.3. Bílý hodil 1 a 2 a může si tak vybrat, zda vyhodí nekrytý černý kámen na poli 9 (kamenem z pole 13), nebo kámen na poli 1 (kamenem z pole 5). Na hrací desce je ještě jeden nekrytý černý kámen na poli 17. Ten však bílý vyhodit nemůže, přestože je od bílých kamenů na 24. bodě vzdálen přesně o $3 + 4 = 7$ polí. Bílý totiž nemůže hrát 24/20/17* (protože pole 20 je blokováno dvěma černými kameny) ani 24/21/17*, protože i pole 21 je blokováno dvěma černými kameny. Kdyby však bílý hodil např. 1 a 3, mohl by černý kámen na poli 17 vyhodit tahem 24/22/17*.

Vyhozený kámen se musí při první možné příležitosti vrátit z přepážky zpět do hry, jinak hráč, který má kámen či více kamenů na baru, nemůže hrát. Vracení do hry se provádí přes soupeřova vnitřní pole tzv. „home board“. V Čechách tuto část desky běžně nazýváme domeček. Domeček bílého tvoří posledních 6 polí na cestě jeho kamenů kolem hrací desky, tedy pole 6 až 1, domeček černého tvoří pole 19 až 24. Bílý tedy vrací své kameny do hry přes pole 24 až 19, a to následujícím způsobem. Před svým tahem hodí normálně oběma kostkami a je-li to možné, použije hozená čísla k návratu kamene(ů) z přepážky. Chce-li vyu-

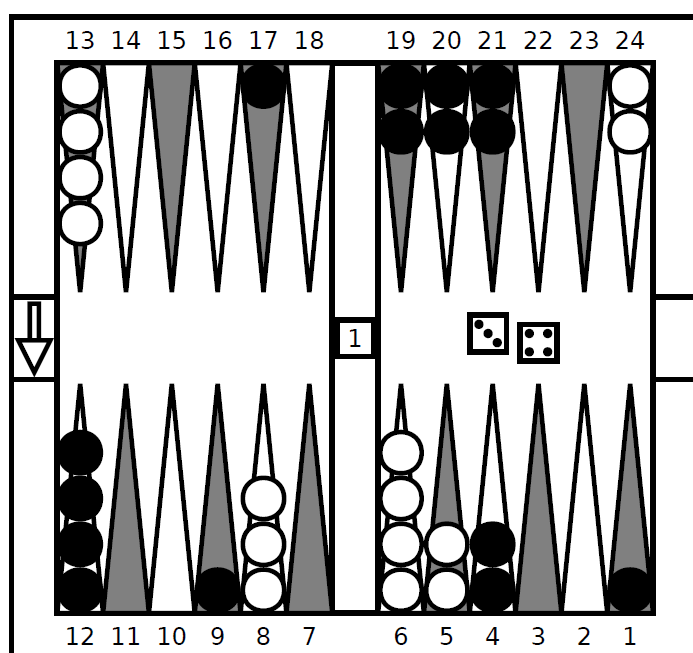


Diagram 2.3. Bílý na tahu hraje 1 a 2. Bude-li chtít, může vyhodit černý kámen na poli 9 svým kamenem ze 13. bodu. Může též vyhodit černý kámen na poli 1 svým kamenem z 5. bodu nebo kamenem z 8. bodu tahem 8/5/1*. Černý kámen na poli 17 však vyhodit nemůže, protože ani tah 24/20/17* ani tah 24/21/17* není možný. Obě pole 21 i 20 jsou blokována soupeřem.

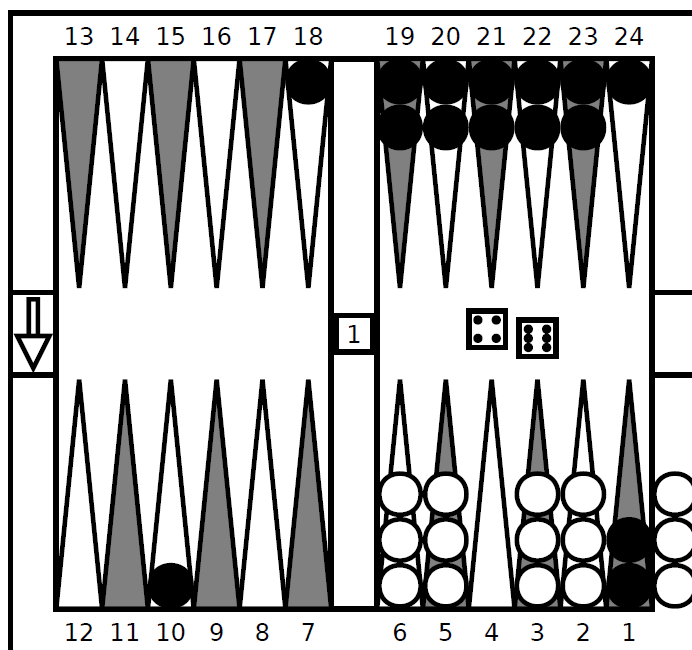


Diagram 2.5. Bílý na tahu hraje 6/2. Odebere proto jeden kámen ze šestého pole. Na čtvrtém poli však žádný kámen nemá, proto musí táhnout 6/2.

pole 25. Hodí-li tedy bílý např. 6/2 a 6/2, odstraní jeden svůj kámen z pátého pole a jeden ze čtvrtého pole, pokud na těchto polích alespoň jeden kámen má. Pokud hráč hodí číslo, které je vyšší než nejbližší obsazený klín, smí toto číslo použít k odebrání nejbližšího kamene. Pokud tedy např. bílý nemá již žádný kámen na 6. poli a hodí 6/2, smí odebrat jeden kámen z 5. pole. Pokud by však neměl kámen ani na pátém poli, odebere kámen z pole čtvrtého a podobně. Pokud hráči padne číslo, které odpovídá poli, jež není obsazeno žádným jeho kamenem, avšak na nějakém vzdálenějším poli ještě kameny má, nesmí hozené číslo použít k odebrání kamene z bližšího pole, ale musí (je-li to možné) provést běžný přesun kamene v domečku, tj. táhnout kamenem ze vzdálenějšího klínu. Příklad takové situace je na diagramu 2.5. Zde již bílý zahájil odebírání svých kamenů, neboť všechny přemístil do svého domečku. Černý má ještě 4 kameny mimo domeček, proto odebírat nesmí. Bílý hodil 6/2 a 6/2. Z těchto dvou čísel však může k odebrání použít pouze šestku, protože na čtvrtém klínu žádný kámen nemá. Odebere proto jeden kámen ze šestého bodu a přesune další kámen ze šestého pole na druhé. Toto je shodou okolností jediný možný tah, který v této pozici může bílý zahrát.

Pokud se v průběhu odebírání ocitne některý z hráčových kamenů mimo jeho domeček (pokud jej např. soupeř zasáhne a pošle na bar), musí hráč odebírání přerušit a vyhozeným kamenem oběhnout celou desku. Teprve poté, co opět dopraví všechny své kameny do domečku, může v odebírání pokračovat. Hra končí v momentě, kdy jeden z hráčů odebere svůj poslední kámen, čímž se stává vítězem.

Bodování

V backgammonu rozlišujeme 3 druhy výher:

- ✓ **Normální výhra** (1 bod) – nastane tehdy, pokud poražený hráč odebral aspoň 1 kámen.
- ✓ **Gammon** (2 body) – poražený neodebral ani jeden kámen, ale nedostal backgammon.
- ✓ **Backgammon** (3 body) – poražený neodebral ani jeden kámen a navíc aspoň jeden jeho kámen zůstal až do konce hry na baru nebo v soupeřově domečku.

Zdvojovací kostka

Nedílnou součástí moderního backgammonu je zdvojovací kostka. Někdy bývá označována též jako flekovací nebo dablovací kostka (z anglického doubling cube). Jedná se o klasickou šestistěnnou kostku, která bývá výrazně větší než běžné hrací kostky a na stěnách má čísla 2, 4, 8, 16, 32 a 64. Tato čísla určují výši sázky, o kterou se aktuálně hraje. Číslo 1 na kostce kvůli úspoře místa chybí. Na začátku hry je zdvojovací kostka umístěna uprostřed mezi oběma hráči a otočena číslem 64 nahoru. Toto číslo nahrazuje v dané situaci chybějící jedničku. (V této knize jsou však všechny pozice s kostkou uprostřed důsledně značeny číslem 1.) Pokud v průběhu hry některý z hráčů nabude dojmu, že jeho pozice je výrazně lepší než soupeřova, může mu nabídnout zdvojnásobení sázky, o kterou se doposud hrálo. Tato nabídka se provádí tak, že hráč před hodem svých kostek otočí zdvojovací kostku číslem 2 nahoru a posune k soupeři se slovy: „Double“. Jeho protivník má pak dvě možnosti. Může nabídku odmítnout, tím však okamžitě prohrává tolik bodů, kolik ukazovala zdvojovací kostka před nabídkou na zdvojnásobení, nebo může nabídku přijmout. V tom případě se stává majitelem zdvojovací kostky a ta leží od té doby na jeho straně hrací desky otočená nahoru číslem 2. Hra normálně pokračuje dál, avšak hraje se o dvojnásobek bodů.



Pokud se v dalším průběhu hry situace otočí a hráč, který nyní vlastní zdvojovací kostku, zjistí, že jeho pozice je lepší, může nabídnout nové zdvojnásobení, a to tak, že kostku otočí číslem 4 nahoru a posune k soupeři. Ten má stejné možnosti jako jeho protivník při předchozím zdvojnásobení. Buď partii vzdá a okamžitě prohraje 2 body, nebo kostku přijme, stane se jejím novým majitelem a pokračuje se ve hře. Od té chvíle se však hraje již o 4 body. Tato situace se může v průběhu hry libovolněkrát opakovat. Jen zřídkakdy se však stane, že se hodnota na zdvojovací kostce vyšplhá na číslo 32, 64 či ještě větší. Pro tyto případy mají někteří hráči připravenou ještě jednu zdvojovací kostku s čísly 128, 256, 512, 1024, 2048 a 4096. Z celého posledního odstavce je nejdůležitější fakt, že nové zdvojnásobení může nabídnout vždy jen hráč, který je aktuálně majitelem zdvojovací kostky. Jedinou výjimkou je situace na začátku partie, kdy je kostka ještě uprostřed a nemá tedy majitele.

Ve chvíli, kdy hra skončí, se běžné ohodnocení partie (normální výhra, gammon, backgammon) vynásobí hodnotou na zdvojovací kostce. Pokud tedy hráč prohrál gammon a na zdvojovací kostce je číslo 2, znamená to, že vítěz partie získal $2 \times 2 = 4$ body.

Zápasy a hra o peníze

Protože jedna backgammonová partie může být velmi krátká (mezi zkušenými hráči nejsou výjimkou partie, které skončí během jedné minuty), hrají spolu soupeři většinou několik her. Rozlišujeme proto dva základní formáty takového vzájemného souboje:

- ✓ **Hra o peníze (money game)** – hráči se dopředu dohodnou, jaká bude hodnota jednoho bodu (např. 1 bod = 10 Kč, nebo 1 bod = 1\$, ...) a hrají neomezené množství her, jejichž výsledky sčítají. Na konci sezení pak poražený vyplatí svého protivníka, a to částkou, která odpovídá výslednému vyúčtování.
- ✓ **Zápasová hra** – hráči se dopředu dohodnou, do kolika bodů se bude hrát. Výsledky jednotlivých partií se sčítají a vítězem se stává hráč, který jako první dosáhne předepsaného počtu bodů. Bývá zvykem, že zápasy se hrají do lichého počtu bodů, většinou 5, 7,

9 apod. Všechny backgammonové turnaje se hrají formou zápasů. Například finálové zápasy na mistrovství světa mívají délku 21 bodů.

Doplňková pravidla

Kromě výše zmíněných pravidel existují ještě dodatečná pravidla, která se velmi často používají. Mají za cíl udělat hru jednak atraktivnější, ale i spravedlivější, aby podíl náhody na výsledku zápasu byl co nejmenší.

- ✓ **Jacobyho pravidlo** – pojmenováno po Oswaldu Jacobym (1902–1984). Velmi rozšířené pravidlo, které se používá téměř vždy, avšak pouze při hře o peníze. Pravidlo říká, že gammony a backgammony se počítají pouze tehdy, bylo-li ve hře alespoň jednou zdvojnásobeno. Pokud je kostka na konci hry stále uprostřed, gammony a backgammony se počítají pouze za 1 bod.
- ✓ **Crawfordovo pravidlo** – pojmenováno po Johnu R. Crawfordovi (1915–1976). Velmi rozšířené pravidlo, které se používá pouze při zápasové hře. Jeho účelem je udělat zápas spravedlivější v situaci, kdy hráči, který v zápase vede, chybí jediný bod k celkovému vítězství. Jeho protivníkovi se v takovém případě vyplatí zdvojnásobit ihned na začátku partie bez ohledu na pozici, protože všechny zbývající partie musí vyhrát, aby si zachoval šanci na vítězství. Crawfordovo pravidlo proto zakazuje používání zdvojovací kostky v partii, která následuje bezprostředně poté, co jeden z hráčů dosáhl skóre o 1 nižší, než je počet bodů potřebných k vítězství v zápase. Taková hra se nazývá Crawfordova (nebo crawfordovská). Pokud prohrávající hráč v této partii zvítězí a zápas tak pokračuje dál, je ve všech ostatních partiích používání zdvojovací kostky opět povoleno.
- ✓ **Hollandovo pravidlo** – pojmenováno po Timu Hollandovi (1931–2010). Používalo se zejména v osmdesátých letech a pouze pro zápasovou hru. Dnes je na turnajích k vidění jen zřídka. Pravidlo říká, že ve všech partiích, které následují po Crawfordovské hře, smí být zdvojovací kostka použita až poté, co obě strany odehrály minimálně 2 tahy.
- ✓ **Automatické zdvojení** – velmi oblíbené pravidlo, používané pouze při money game. Pravidlo říká, že pokud při zahajovacím hodu padnou dvě stejná čísla (hod se musí opakovat), zdvojovací kostka se automaticky otočí na dvojnásobnou hodnotu, avšak zůstává stále ve středu desky, tj. bez majitele. Bývá ustáleným zvykem, že se hráči před hrou dohodnou na maximálním počtu automatických zdvojení.
- ✓ **Bobr (angl. Beaver)** – velmi oblíbené pravidlo, které se také používá pouze při money game. Umožňuje hráči, kterému bylo nabídnuto zdvojení, přijmout kostku s ještě vyšší hodnotou. Pokud například bílý nabídne černému zdvojnásobení a černý se domnívá, že jeho pozice je dobrá, může kostku přijmout a ihned ji otočit na dvojnásobek nabízené hodnoty, tj. na čtyřnásobek původní sázky. Černý přitom zůstává majitelem kostky. Pokud hráč, který původně nabízel double, s bobrem nesouhlasí, může partii ihned vzdát a prohraje pouze hodnotu na kostce, kterou sám nabízel. Bobr může, ale nemusí být projevem chyby jednoho z hráčů. Existují pozice, ve kterých je sekvence Double/Beaver zcela korektní!
- ✓ **Mýval (angl. Raccoon)** – taktéž velmi oblíbené, avšak jen zřídka viděné pravidlo. Umožňuje hráči, jehož soupeř právě „bobroval“, otočit kostku ještě jednou, tj. na osminásobek původní hodnoty. Majitelem kostky zůstává bobrující hráč. Mýval, na rozdíl od bobra, je indikátorem toho, že jeden z hráčů pozici nerozumí.

Backgammonová notace



Aby bylo možné odehrané partie později analyzovat, je nutné zavést jednotný systém, jak partie zapisovat. Podobně jako v šachách a dalších deskových hrách i backgammon má zavedenou vlastní notaci. Zápis každého tahu začíná dvojčíslím vyjadřujícím dvojici hozených čísel, následuje zápis obou (respektive všech čtyř) tahů ve formátu A/B, kde A je pole, ze kterého kámen táhne a B pole, na které kámen táhne. Vyhození kamene se značí hvězdičkou. Tah z přepážky se zapisuje jako bar/B, kde B je pole, na které kámen z přepážky hraje. Odebrání kamene na konci partie se zapisuje jako A/off, kde A je pole, ze kterého byl kámen odebrán. Pokud více kamenů provádí stejný tah, zapíšeme tah pouze jednou a do závorky přidáme číslo, vyjadřující kolik kamenů daný tah provedlo. Pokud jeden kámen táhne vícekrát, stačí většinou zapsat pouze počáteční a konečnou pozici tohoto kamene. Pokud hráč nemůže udělat žádný tah, zapíšeme pouze hozená čísla a zbytek řádku necháme prázdný. Nabídka na zdvojení se zapisuje slovy „Double“, přijetí slovem „Take“, odmítnutí slovem „Pass“. Pokud chceme, můžeme zápis doplnit o anotaci, podobně jako např. v šachách. Používáme k tomu značky: ? – špatný tah, ?? – velmi špatný tah, ! – silný tah a podobně. Jako ukázka nám poslouží zápis následující krátké partie z finále mistrovství světa v roce 1987, kterou černý (dvojnásobný mistr světa Bill Robertie) prohrál v osmi tazích.

Mistrovství světa v backgammonu - Monte Carlo (1987)		
finálový zápas – 8. partie		
	<i>Jerry Grandell (SWE)</i>	<i>Bill Robertie (USA)</i>
1.	52: 13/11 13/8	66: 24/18(2) 13/7(2)
2.	53: 8/3 6/3	65: 13/8 13/7
3.	65: 13/8 11/5	Double to 2 ?
4.	Take	43: 7/4 8/4
5.	41: 24/20 6/5	53: 13/5* ?
6.	51: bar/20* 6/5	31: bar/21
7.	21: 8/6 5/4*	53:
8.	Redouble to 4	Pass ??
	<i>Jerry Grandell vyhrál a získal 2 body.</i>	

Bývá zvykem, že notace je vždy relativizována vůči hráči, který provádí tah. Neboli číslování polí hrací desky se po každém tahu otočí, aby oba hráči hráli od pole 24 směrem k poli 1. V mnohých učebnicích se však toto nepsané pravidlo nedodrhuje a číslování polí se nechává beze změn. Je to proto, aby se k jednomu očíslovanému diagramu dalo vztáhnout několik tahů obou hráčů. V této knize ale budeme číslování polí vždy důsledně otáčet.

Alternativní hry

Protože backgammon je celosvětově velmi populární hra, existuje celá řada jeho klonů a regionálních variant, které významně rozšiřují rodinu her hraných na backgammonové desce. Zde je stručný výčet těch nejzajímavějších:

- ✓ **Chouette** – společenská varianta backgammonu pro libovolný počet hráčů. Uplatní se tam, kde je spousta zájemců o hru, ale jen jedna hrací deska. Hráči si vylosují pořadí a ten, který je v pořadí první, získává roli bankéře a hraje proti všem ostatním. Druhý hráč v pořadí se stává kapitánem týmu, který hraje proti bankéři. Každý z hráčů má vlastní zdvojovací kostku a všichni tak proti bankéři mohou nezávisle zdvojovat sázky. Může se proto stát, že někteří hráči týmu partii proti bankéři vyhrají a někteří ne, přestože všichni hrají tutéž partii. Bývá ustáleným zvykem, že radit kapitánovi mohou pouze ti hráči, jejichž kostka již byla alespoň jednou otočena. Pokud bankéř vyhraje hru proti všem členům týmu, zůstává i nadále bankéřem. Kapitán se přesouvá na konec seznamu a na jeho místo nastupuje hráč, který byl do té doby za ním v pořadí. Pokud hru vyhraje kapitán, stává se bankéřem a bankéř se přesouvá na poslední místo seznamu. Novým kapitánem se stane hráč, který byl do té doby na seznamu hned za kapitánem. Pokud bankéř prohraje alespoň s jedním členem týmu, ztrácí funkci bankéře a přesouvá se na konec seznamu. Z hráčů, kteří vyhráli, se novým bankéřem stane ten, který je v pořadí nejvyšší. Druhý v pořadí se stává novým kapitánem. Hráči, kteří prohráli, jsou v novém pořadí vždy až za hráči, kteří vyhráli, avšak vždy před bývalým bankéřem.
- ✓ **Nackgammon** – pojmenováno po Nicholasi (Nack) Lee Ballardovi (*1958). Od klasického backgammonu se liší pouze počáteční pozicí. Z bodů 6 a 13 se odebere jeden kámen a oba se umístí na pole 23. Toto nové základní postavení vede ke komplikovanější hře, ve které se lépe orientují zkušenější hráči. Nackgammon se proto považuje za hru, kde má štěstí menší vliv na výsledek než v klasickém backgammonu.
- ✓ **Hypergammon** – velmi zjednodušená verze backgammonu, ve které se hraje pouze se třemi kameny. V počáteční pozici má bílý kameny na polích 24, 23 a 22 a černý na polích 1, 2 a 3. Hra je kompletně vyřešena a pro všech 32 miliónů možných pozic je známá přesná ekvita.
- ✓ **Acey-deucey** – jedna z nejpoblárnějších variant backgammonu, která zažila své nejslavnější období zejména mezi americkými námořníky v první polovině dvacátého století. Protože acey-deucey má stále po světě mnoho variant, které se drobně liší v pravidlech, zde je uvedena varianta, která je považována za nejčastější. Hraje se na stejné desce a se stejnými kameny jako backgammon. Zdvojovací kostka se nepoužívá. Na začátku hry jsou všechny kameny mimo hrací desku a musí se nasadit obdobně, jako by byly na baru. Na rozdíl od backgammonu hráč nemusí nasadit všechny kameny, aby mohl provádět tahy na desce. Naopak je strategicky výhodné nechat si alespoň jeden kámen nenasazený (občas se takový kámen označuje „Oskar“), aby plnil v pozdější fázi hry obranné úkoly. Po odehrání zahájení se hra velmi podobá backgammonu až na následující odchylky:
 - Hráč, který hodil double, po jeho odehrání hraje znovu. Pokud nemůže zahrát double celý, nemá nárok na nový hod.
 - Hráč, který hodil  (acey-deucey), odehraje regulérně svůj hod, následně si vybere jakýkoliv double, odehraje jej a znovu hází kostkami. Pokud nemůže řádně odehrát celý hod , zbytek tahu mu propadá a hraje soupeř. Pokud nemůže odehrát celý double, zahraje pouze tu část, kterou mu pravidla dovolují, a jeho tah tím končí.
 - Kameny, které doputují do domečku, nesmí táhnout, dokud hráč nepřivede do domečku i všechny ostatní.
 - Hráč může hrát s kameny na desce, i když má kámen či více kamenů na baru.

Kapitola 2: Pravidla hry

- V závěrečné fázi hry při odebírání kamenů z desky je nutné házet přesná čísla polí, na kterých odebírané kameny stojí.

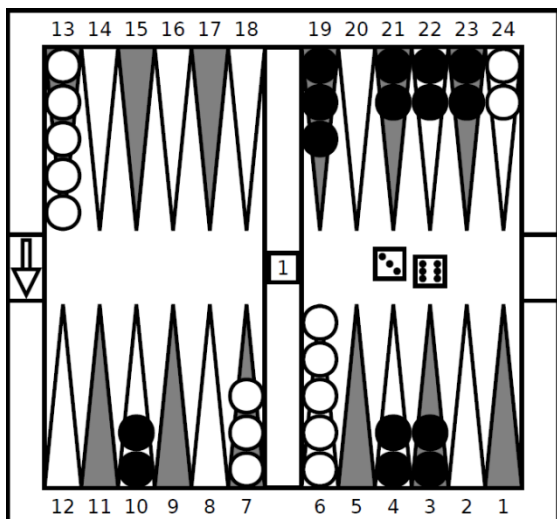
Backgammonová etiketa

Na závěr této kapitoly stojí za to zdůraznit, že přestože je backgammon často spojován se hrou o nemalé peníze, zůstává zároveň hrou džentlmenů. Od hráčů se proto očekává vysoká úroveň společenského chování. Kromě výše zmíněných pravidel existují i nepsaná pravidla, která byste měli znát. Pokud tedy chcete vědět, co byste při partii rozhodně měli a co byste naopak nikdy neměli dělat, zapamatujte si následující desatero:

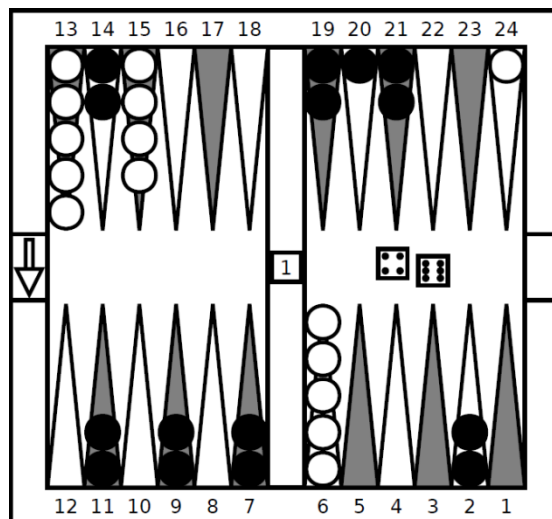
- 1) Vždy před partií pozdravte svého soupeře. Potřeste si rukou a popřejte mu pěknou hru. Pokud si sednete a začnete rovnou házet kostky, nesvědčí to o vašem dobrém vychování.
- 2) Během partie soupeře zbytečně nerušte. Nikdy nemíchejte hlasitě kostky, když vás protivník přemýšlí nad svým tahem.
- 3) Neházejte kostky, dokud soupeř nedokončil svůj tah. Vždy raději počkejte pár vteřin a hodte kostky teprve tehdy, až soupeř ty své zvedne zřetelně z desky. Hození kostek příliš brzy může mít za následek zbytečný spor o to, jestli je váš hod platný nebo ne.
- 4) Kameny vždy přemísťujte jen jednou rukou a pokud možno tak, aby soupeř po celou dobu zřetelně viděl, co děláte. V některých krajích se hraní oběma rukama považuje za velmi neslušné a vyvolává podezření, že chcete podvádět.
- 5) Pokud chcete nabídnout zdvojení, otočte zdvojovací kostku na tu správnou hodnotu a posuňte ji k soupeři. Nikdy zdvojovací kostku nehažte ani nekutálejte. Je to velmi nezdovořilé.
- 6) Pokud si přejete vyfotit nebo jinak zdokumentovat aktuální pozici pro pozdější analýzu, udělejte to rychle a nedělejte to příliš často.
- 7) Snažte se hrát soustředěně, avšak přiměřenou rychlostí. Nezdržujte zbytečně dlouhým přemýšlením v jasných pozicích. Backgammonové turnaje se hrají často bez hodin. Pokud jediný hráč neúměrně protahuje jednotlivá kola, musí všichni ostatní čekat, dokud nedohraje. Buďte proto ohleduplní k ostatním účastníkům turnaje.
- 8) Pokud chcete pochválit soupeřův hod, udělejte to, ale nedělejte to příliš často. Neustálé chválení soupeřových hodů je jen jiná forma toho, jak mu naznačit, že vyhrává pouze díky štěstí, a ne díky svým schopnostem.
- 9) Když partie skončí, poděkujte soupeři za hru. Pokud jste prohráli, poblahopřejte mu k výhře a popřejte hodně štěstí v dalších kolech turnaje.
- 10) Pokud si myslíte, že soupeř vyhrál nezaslouženě, že jste hráli líp a on jen házel šťastná čísla, nechte si to pro sebe. I kdyby to byla pravda, zdůrazňování jeho štěstí působí ufnukaným dojmem a kazí vám reputaci mezi ostatními účastníky turnaje. Silný hráč se pozná podle toho, že si nikdy na hody nestěžuje. V příští partii můžete být tím šťastnějším pro změnu zase vy.

Testové úlohy

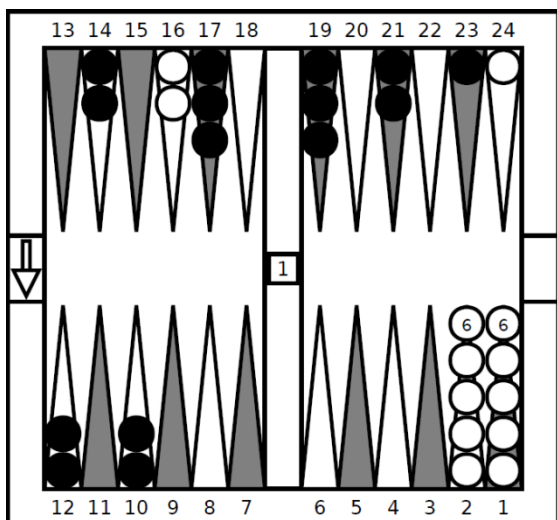
V následující sérii diagramů si ověřte, jak dobře jste zvládli pravidla. Řešení všech testových úloh najdete vždy na konci knihy. Pokud vám řešení některého diagramu není jasné, přečtěte si kapitolu o pravidlech ještě jednou.



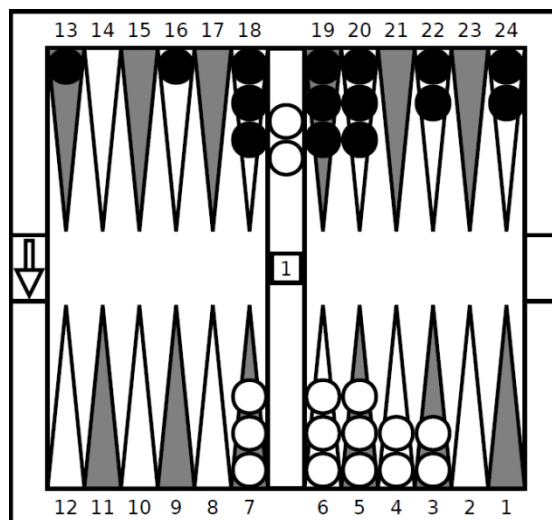
Úloha 2.1: Bílý na tahu hraje 3-4. Prohlédněte si dobře pozici a pak rozhodněte, zda může hrát svým kamenem ze 13. na 7. pole.



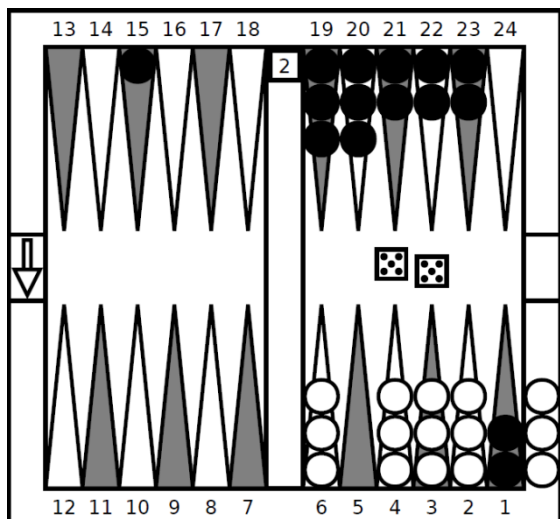
Úloha 2.2: Bílý na tahu hodil 3-4. Může svým kamenem na 24. bodě vyhodit černý kámen na poli 20?



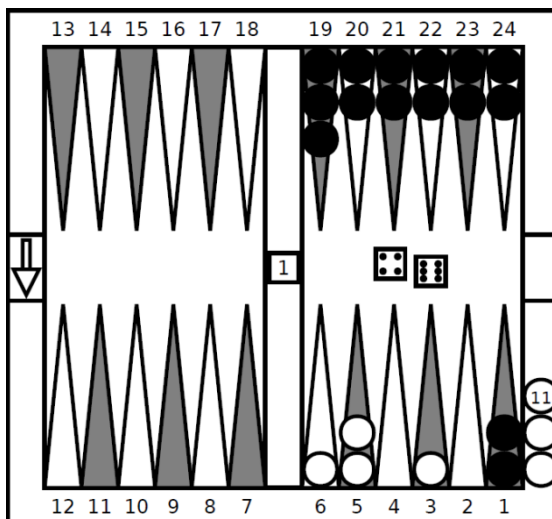
Úloha 2.3: V pozici na diagramu je na tahu bílý. Po kterých hodech může bílý vyhodit černý kámen na poli 23?



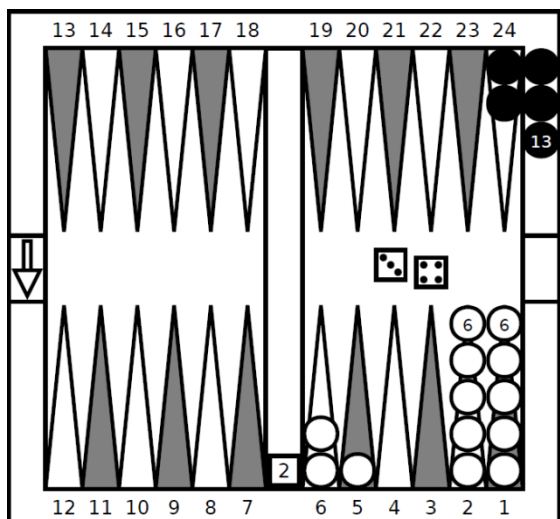
Úloha 2.4: Bílý má 2 kameny na baru. Po kterých hodech může oba kameny nasadit? Existuje nějaký hod, po kterém může vyhodit černý kámen na poli 16? Existuje nějaký hod, po kterém může vyhodit černý kámen na poli 13?



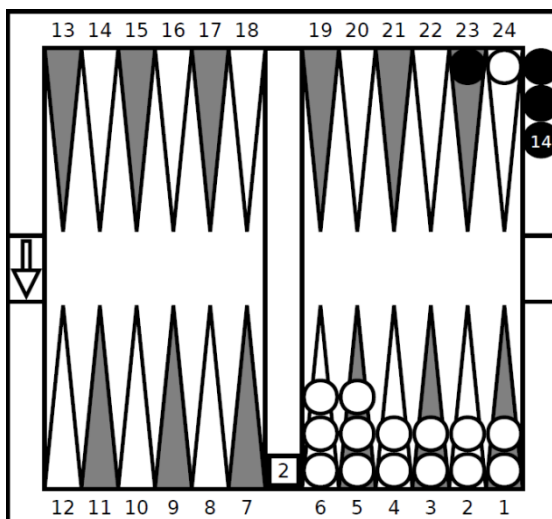
Úloha 2.5: V pozici na diagramu již bílý zahájil vyndávání svých kamenů. Právě hodil 2-5. Jakým způsobem může hozená čísla zahrát?



Úloha 2.6: Bílý na tahu hodil 3-3. Jak zahráete tento hod? Dokážete posoudit, zda byl šťastný či nikoliv?



Úloha 2.7: V pozici na diagramu je bílý majitelem zdvojevací kostky. Může po hodu 6-6 vyndat nějaký kámen? Jak partie skončí a jak bude bodově ohodnocena?



Úloha 2.8: V pozici na diagramu chybí černému odebrat už jen jeden kámen. Na tahu je však bílý. Jaký nejhorší možný hod může bílému padnout? Jak by v takovém případě partie skončila?

Věděli jste, že ...

Backgammonová deska bývá často přirovnávána k obrazu světa a lidského života. Hráči si už po staletí všímali souvislostí mezi čísly ve hře a cykly přírody. Tak například 24 hracích polí odpovídá 24 hodinám dne, 12 polí na každé straně desky připomíná 12 měsíců v roce a 30 hracích kamenů odkazuje na 30 dní v měsíci. Dokonce i dvě barvy kamenů (bílé a černé) spolu se střídajícími se barvami hracích polí se tradičně vykládají jako den a noc, světlo a tma.

Také rozdělení desky má svůj výklad. Čtyři kvadranty symbolizují čtyři roční období, a protože v každém z nich je 6 polí, někteří učenci v tom viděli připomínku šesti dnů stvoření. Sedmý den – odpočinek – je ukryt v samotných hracích kostkách. Na jejich protilehlých stěnách se totiž vždy jako součet objeví číslo 7 (1+6, 2+5, 3+4).

Poetické interpretace sahají až do staroperských a arabských textů, kde byla hra známa jako nard. Lunární cyklus o 28 dnech se v nich také často zmiňoval, i když přesně neodpovídá počtu polí. Spíš šlo o symbolické spojení mezi herními tahy a rytmem měsíčních fází. Ať už těmto výkladům věříme či ne, dodávají backgammonu jedinečný rozměr – každý hod kostkami se pak může zdát připomínkou toho, že život je směsí řádu a náhody.

