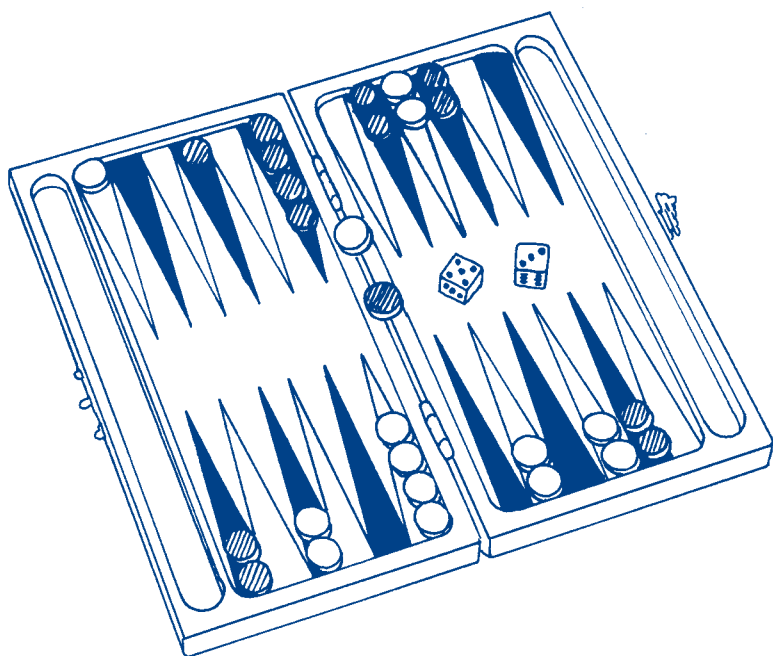


Backgammon Бакгаммон



goki

Backgammon

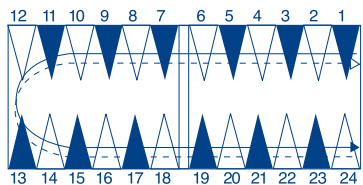
A game of tactics and dice for 2 players

This backgammon game consists of 15 checkers in 2 colours, two dice and the board on the inside of the case.

Aim of the game

Each player moves his 15 checkers from the starting position as quickly as possible into his last playing quadrant (or home quadrant) and then throws the dice to move all of his checkers off the board. In so doing he uses the throw of the dice as cleverly as possible. The players must always move in the direction which is shown in the diagram. The players move their checkers in opposite directions and try to hinder their opponent by blocking the points and by hitting the opponent's checkers.

The winner is the player who is the fastest to remove all his checkers from the board.



Preparation

Each player receives 15 checkers of one colour.

The board shows 24 narrow triangles, called "points". The way that the points are coloured makes counting easier and has no meaning for the rules of the game.

The board is divided into two halves, highlighted here by the folding mechanism. This is also done for clarity. The middle of the board is called the "bar". In each half there are two areas, each with 6 points, which we have numbered on the diagram. We call each area, moving in the direction in which the player concerned will move, the 1st, 2nd, 3rd and 4th (or home) quadrant.

We also show the starting position in the diagram. The "light brown" player is playing anti-clockwise in the direction indicated; the "dark brown" player moves in the opposite direction – clockwise.

Beginning the game

To start the game, each player throws just one die. If they both throw the same number, then they must throw again. Whoever throws the higher number begins play and moves the number shown on both of the dice taken together.

After this the players throw the two dice in turn. The players always make two moves as indicated by the numbers they have thrown on the dice. In all moves, all of the points are counted, whether they are occupied by the player or by his opponent. The whole of the point is part of the playing area but custom has it that you always push the checkers to the edge of the board.

The two moves can either be made by two different checkers or as two moves in succession by one checker.

If a player cannot use his throw of the dice it is forfeit. If out of the two dice, only one can be used, then the player must take the higher number. If not all the moves of a double can be used you have to make the moves which are possible and the rest are forfeit. If a player cannot use either of his throws they are both forfeit and it is his opponent's turn.

Each point can only be occupied by one colour. That is why a checker can only be moved on to a point already occupied by his own colour or on to an empty point. It is also possible to move on to a point if thereby a single opposing checker can be hit (see Hitting).

Moving if you throw a double

If you throw a double, then you are allowed to move four times the number on one of the dice. For example: if you throw a double three then you can do any of the following moves:

- 1 checker can be moved four times three in succession, so a total of 12 points
- 4 checkers can each be moved 3 points further

- 2 checkers can each be moved twice in succession, so each move 6 points
- 1 checker can be moved six points (two times three) and two other checkers can each be moved 3 points further
- 1 checker can be moved nine points (three times three in succession) and 1 other checker can be moved three points further

If, when you throw a double, you cannot make all of the 4 moves, you must make any possible moves and then the other moves lapse.

Closed points

You can place as many checkers of one colour as you wish on a point. Two or more checkers of one colour make a "closed point". This point is then blocked for your opponent, and he cannot land here. However the point must still be counted and jumped over. Several closed points together make a "bridge". If it is large enough, this can cause major problems for your opponent, because his checkers will accumulate in front of the bridge.

Hitting

A point that is only occupied by a single checker, is called a "blot".

If an opposing checker lands on a blot, the blot is "hit" and placed on the bar.

If it is a player's turn and he has a checker on the bar, he must first bring this checker into play on the board again before continuing play as usual. We call this "entering".

Checkers which are on the bar must always be brought into your opponent's home quadrant: therefore light brown must bring his checkers on to the points 1 to 6 and dark brown on to points 24 to 19. When entering, you must count as if the checker were outside the board, so the first point must be counted.

Entering

To enter your checker in to the board from the bar, you must throw both dice. If one die shows a number which takes you from outside the board, in your normal playing direction, to a point on which you can land, then you place your checker there. You can then use the number on the second dice as you wish. You can also hit blots when entering.

If it is not possible for you to enter from the bar, your whole turn is forfeit and it is your opponent's turn.

Bearing off

If a player has managed to get all of his 15 checkers into his home quadrant, then he can start to "bear them off" the board. It is only possible to bear off if you do not have any of your checkers outside of your home quadrant or on the bar. A checker which has been borne off cannot be returned to the board.

When you are bearing off, you count as if you had to reach the first point outside the board. For example: dark brown has got checkers on all of the points in his home quadrant. He throws a 5 and a 3. Now he can take out a checker from point 5 and one from point 3. If a player throws a number on the dice which is higher than the furthest point occupied by one of his checkers, then he can bear off the checker on the furthest point. For example: dark brown throws a 6, but does not have any more checkers on the 6. Therefore he can bear off a checker from point 5 instead.

The end of the game (Gammon and Backgammon)

If light brown has borne off all of his checkers, and dark brown has borne off only a few, then light brown has won a simple victory. If you were playing for money, then simply the normal stake of one point would be won.

The stake counts double (Gammon) if the opponent has not borne off any of his own checkers, and it counts triple (Backgammon) if the opponent still has checkers in the first quadrant or even on the bar.

We wish you many interesting and entertaining hours playing Backgammon.

ⓓ Backgammon

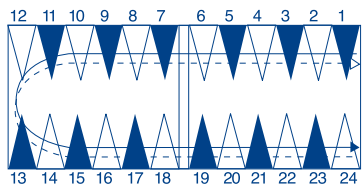
Taktik- und Würfelspiel für 2 Spieler

Dieses Backgammon-Spiel besteht aus 15 Steinen in 2 Farben, zwei Würfeln und dem Spielbrett im Innenteil der Holzkassette.

Ziel des Spiels

Jeder Spieler bringt seine 15 Steine von der Grundaufstellung so schnell wie möglich in sein letztes Spielviertel und würfelt anschließend alle seine Steine aus dem Brett heraus. Dazu nutzt er die Würfelzahlen möglichst geschickt aus. Es muss immer in der Laufrichtung gezogen werden, die in der Abbildung dargestellt ist. Die Spieler ziehen ihre Steine gegenläufig und versuchen, sich gegenseitig durch Blockieren von Zungen und durch Schlagen zu behindern.

Gewonnen hat der Spieler, der am schnellsten seine Spielsteine vom Brett gebracht hat.



Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält 15 Steine einer Farbe.

Das Spielbrett zeigt 24 Spitzen, so genannte Zungen. Die Färbung der Zungen vereinfacht das Auszählen der Spielzüge und hat keine Bedeutung für den Spielverlauf.

Das Spielfeld ist in zwei Hälften geteilt, hier durch den Klappmechanismus hervorgerufen, auch dies dient der Übersichtlichkeit. Die Mitte des Spielfeldes wird „Bar“ genannt. In jeder Hälfte befinden sich Abschnitte mit je 6 Zungen, die wir auf der Zeichnung nummeriert haben. Jeden Abschnitt nennen wir in Zugrichtung des betreffenden Spielers 1., 2., 3. und 4. Viertel.

Die Grundaufstellung zeigen wir ebenfalls in der Abbildung. Spieler „Hellbraun“ spielt in die eingezeichnete Richtung im Gegenuhrzeigersinn, Spieler „Dunkelbraun“ spielt ihm im Uhrzeigersinn entgegen.

Spielbeginn

Zur Eröffnung wirft jeder Spieler einen einzigen Würfel. Bei gleicher Augenzahl ist ein weiterer Eröffnungswurf notwendig. Wer die höhere Augenzahl wirft, gewinnt die Eröffnung und setzt bei seiner ersten Spielrunde die Augen, die auf den beiden Würfeln angezeigt sind.

Danach würfeln die beiden Spieler abwechselnd mit den zwei Würfeln. Die Spieler führen jeweils zwei Züge aus, die sich nach den Würfelzahlen richten. Bei allen Zügen werden die von gegnerischen oder eigenen Steinen besetzten Zungen mitgezählt. Die ganze Zunge ist Spielfeld, üblicherweise werden die Steine jedoch an den Brettrand gerückt.

Die beiden Züge können mit zwei verschiedenen Steinen oder als fortgesetzter Zug mit einem Stein durchgeführt werden.

Kann ein Spieler eine Augenzahl nicht verwenden, so verfällt sie. Kann von den beiden gewürfelten Augenzahlen nur eine verwendet werden, muss der Spieler die höhere Augenzahl ziehen. Können nicht alle Augenzahlen eines Pasch verwendet werden, so müssen die Möglichen gezogen werden, der Rest verfällt.

Kann ein Spieler keine der gewürfelten Augenzahlen verwenden, so verfallen beide. Der Gegner ist dann wieder an der Reihe.

Jede Zunge darf nur von Steinen einer Farbe besetzt sein. Deshalb darf ein Stein nur auf eine entweder durch die eigenen Steine bereits besetzte Zunge oder unbesetzte Zunge gezogen werden. Ein Zug ist auch möglich, wenn dadurch ein einzelner gegnerischer Stein geschlagen werden kann (siehe: Schlagen).

Züge beim Pasch

Bei einem Pasch-Wurf (zwei gleiche Zahlen) darf der Spieler die Augenzahl viermal ziehen. Beispiel: Bei einem 3er-Pasch sind folgende Züge erlaubt:

- 1 Stein in viermal fortgesetztem Zug insgesamt 12 Zungen weiter
- 4 Steine je 3 Zungen weiter

- 2 Steine jeweils in einem fortgesetzten Zug 6 Zungen weiter
- 2 Steine jeweils in einem fortgesetzten Zug 6 Zungen weiter
- 1 Stein in einem fortgesetzten Zug 6 Zungen weiter und zwei weitere Steine je 3 Zungen weiter
- 1 Stein in zweimal fortgesetztem Zug 9 Zungen weiter und 1 Stein 3 Zungen weiter.

Wenn bei einem Pasch nicht alle 4 Züge gezogen werden können, so müssen alle möglichen Züge gezogen werden; die verbleibenden Zugmöglichkeiten verfallen.

Bänder

Auf einer Zunge können beliebig viele Steine einer Farbe stehen. Zwei oder mehr Steine einer Farbe bilden ein „Band“. Ein Band ist eine für den Gegner gesperrte Zunge, sie kann von ihm nicht besetzt, aber mitgezählt und übersprungen werden. Mehrere Bänder hintereinander bilden eine „Brücke“, die, wenn sie groß genug ist, den Gegner sehr behindern kann, weil sich vor ihr seine Steine stauen.

Schlagen

Eine Spitze, die nur mit einem einzelnen Stein besetzt ist, nennt man „Blot“ (Schandfleck).

Kommt ein Spieler an die Reihe, der einen Stein auf der Bar sitzen hat, so muss dieser zuerst wieder „hineingespielt“ werden, zurück auf das Brett.

Steine auf der Bar müssen immer in das Heimfeld des Gegners gespielt werden: Hellbraun also auf die Zungen 1 bis 6 und Dunkelbraun auf die Zungen 24 bis 19.

Beim Hineinspielen wird gezählt, als ob der Stein außerhalb des Brettes stände, bereits die erste Zunge muss mitgezählt werden.

Hineinspielen

Um einen Stein von der Bar wieder auf das Brett zu spielen, wirft der Spieler beide Würfel. Erreicht er mit einer der Augenzahlen eine Zunge, deren Betreten möglich ist, so zieht er seinen Stein in seiner normalen Zugrichtung von außerhalb des Brettes dorthin. Die zweite Augenzahl, kann er nach Belieben verwenden. Auch beim Hineinspielen können Blots geschlagen werden.

Kann ein Stein von der Bar nicht hineingespielt werden, verfällt der ganze Zug und der Gegner ist an der Reihe.

Hinausspielen

Ist es einem Spieler gelungen, alle seine 15 Steine in seinem Heimfeld zu versammeln, darf er anfangen, sie „hinauszuspielen“, vom Spielfeld nach außerhalb. Das Hinausspielen ist nur möglich, wenn sich kein Stein außerhalb des Heimfelds befindet, auch nicht auf der Bar. Ein Stein, der hinausgespielt ist, kehrt nicht mehr auf das Brett zurück.

Beim Hinausspielen wird so gezählt, als müsste die erste Zunge außerhalb des Spielbrettes erreicht werden. Beispiel: Dunkelbraun hat auf allen Zungen seines Heimfelds Steine. Er würfelt 5 und 3. Jetzt kann er einen Stein von Zunge 5 und einen von Zunge 3 hinausziehen. Wirft ein Spieler beim Hinausspielen eine Augenzahl, die höher ist als die am weitesten entfernte Zunge mit eigenen Steinen, so darf er von dieser Zunge einen Stein hinausspielen.

Beispiel: Dunkelbraun würfelt eine 6, hat dort aber keine Steine mehr stehen. Er kann nun dafür einen Stein von Zunge 5 hinausspielen.

Ende des Spiels (Gammon und Backgammon)

Hat Hellbraun alle Steine ausgespielt, Dunkelbraun aber nur einige, so erringt Hellbraun einen einfachen Sieg. Beim Spielen um Einsätze würde damit der einfache Einsatz gewonnen.

Der Gewinn zählt doppelt (Gammon), wenn der Gegner noch keinen seiner Steine ausgespielt hat und dreifach (Backgammon), wenn sich noch Steine des Gegners in dessen ersten Viertel befinden, oder gar auf der Bar.

Wir wünschen viele interessante und unterhaltsame Stunden mit dem Backgammon-Spiel.

F Backgammon

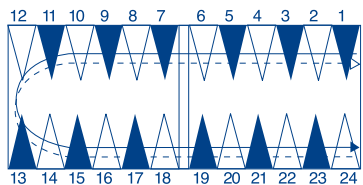
Jeu de stratégie et de dés pour deux joueurs

Ce jeu de Backgammon contient 15 pions de 2 couleurs, deux dés et le plateau de jeu dans l'intérieur du coffre.

But du jeu

Chaque joueur déplace ses 15 pions sur le plateau pour les ramener le plus vite possible dans son dernier quart (son domaine) et les faire sortir finalement du plateau en jetant les dés. Pour cela il doit utiliser habilement les possibilités que lui offrent les dés. Il doit toujours avancer dans le sens représenté sur le dessin. Les joueurs font avancer leurs pions en sens contraire et tentent de se ralentir mutuellement en bloquant une pointe ou en prenant les pions de l'adversaire.

Le joueur qui a fait sortir le plus rapidement ses pions du plateau est le vainqueur.



Préparation du jeu

Chaque joueur possède 15 pions d'une couleur.

Le plateau de jeu se compose de 24 pointes appelées également langues. Les couleurs des pointes sont là pour simplifier l'avancée des pions et n'ont pas d'importance dans la partie.

L'aire de jeu est divisée en deux parties, séparées par le mécanisme de fermeture, ce qui facilite la clarté du jeu. Le milieu du plateau est appelé « la barre ». Dans chaque moitié se trouvent deux zones de 6 pointes, que nous avons numérotées sur la photo. En suivant le sens de progression du tour de jeu, nous avons appelé chaque zone 1er, 2ème, 3ème et 4ème quart.

Nous indiquons également sur la photo la position de départ des pions. Les bruns clairs avancent dans le sens contraire des aiguilles d'une montre comme indiqué sur le schéma, et les bruns foncés avancent à sa rencontre, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Début du jeu

Pour commencer, chaque joueur lance un dé. En cas de chiffres identiques un nouveau lancer est nécessaire. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé a le droit de commencer la partie en jouant les chiffres affichés sur les deux dés.

Par la suite les deux joueurs lancent chacun leur tour les deux dés. Les joueurs exécutent respectivement deux coups, en fonction des chiffres donnés par les dés. A tous les coups, on compte les pointes, celles ayant des pions de son propre camp ou bien du camp adverse. La totalité des pointes fait partie de l'aire de jeu mais habituellement les pions sont ramenés vers le bord du plateau.

Les deux coups peuvent être exécutés par deux pions différents ou bien par un seul, si l'on enchaîne le coup. Si un joueur ne peut pas jouer le chiffre de l'un des dés, celui-ci est perdu. Si l'un des deux chiffres obtenus ne peut être joué, le joueur doit alors jouer le plus grand. Si le joueur ne peut pas utiliser tous les chiffres indiqués par un lancer des dés, il doit jouer ce qui est possible et il perd le reste. Si un joueur ne peut jouer aucun des chiffres obtenus par les dés, ils sont perdus et c'est à son adversaire de jouer.

Chaque pointe ne peut recevoir que des pions d'une seule et même couleur. Le pion ne peut donc se poser que sur une pointe déjà occupée par des pions de sa couleur ou bien sur une pointe libre. Ce déplacement est également possible lorsqu'un seul pion adverse peut être pris du même coup (voir la rubrique Prise d'un pion)

Déplacement en cas de doubles chiffres.

Lorsque le joueur obtient un double (deux dés identiques) il doit jouer quatre fois le montant obtenu par le dé. Exemple : voici les coups possibles avec un double 3 :

- 1 pion avance de 4 fois d'affilée le montant des dés, soit une avancée de 12 pointes
- 4 pions avancent chacun de 3 pointes

- 2 pions avancent chacun de 6 pointes d'affilée
- 1 pion avance de 6 pointes et 2 autres pions avancent chacun de 3 pointes
- 1 pion avance de 9 pointes et 1 pion avance de 3 flèches

Si les 4 mouvements obtenus par le double ne peuvent pas être tous exécutés, le joueur doit réaliser tous les mouvements possibles et les autres sont perdus.

Bandes

Sur une même pointe peuvent se retrouver plusieurs pions de la même couleur. Deux pions ou plus de la même couleur forment une « bande ». Une bande est une pointe interdite à l'adversaire. Il ne peut l'occuper, mais peut la comptabiliser et sauter par-dessus. Lorsque plusieurs « bandes » sont créées les unes derrière les autres on parle de « pont ». Quand il est suffisamment grand, un pont peut sérieusement handicaper l'adversaire qui ne peut plus faire avancer ses pions.

Prise de pions

Une pointe sur laquelle se trouve un seul pion est appelée un „blot“(une 'tache').

Si un joueur ayant un pion sur la barre prend son tour de jeu, son pion doit d'abord être remis en jeu sur le plateau. Les pions sur la barre doivent obligatoirement être joués dans la zone de départ de l'adversaire, à savoir sur les pointes 1 à 6 pour les bruns clairs et 24 à 19 pour les bruns foncés. Au moment de l'entrée en jeu, on compte comme si le pion se trouvait à l'extérieur du plateau, et donc il faut inclure aussi la première pointe.

Entrée en jeu des pions

Pour qu'un pion situé sur la barre puisse entrer dans le jeu, le joueur lance les deux dés. S'il atteint une pointe à l'aide d'un des chiffres, et qu'il puisse s'y placer, alors il déplace son pion de l'extérieur du plateau jusqu'à cet emplacement, en suivant son sens de déplacement habituel. Quant au deuxième chiffre du dé, il l'utilise comme bon lui semble. Les 'blots' peuvent être pris également lors de l'entrée en jeu. Si un pion sur la barre ne peut pas entrer en jeu, le coup est perdu et c'est à l'adversaire de jouer.

Sortie des pions

Lorsque le joueur a réussi à ramener ses 15 pions dans son dernier quart (domaine), il peut commencer à les faire sortir, en allant du plateau vers l'extérieur. La sortie n'est possible que si aucun de ses pions ne se trouve en dehors de son dernier quart ni sur la barre. Un pion sorti ne peut plus revenir dans l'aire de jeu.

Au moment de la sortie des pions, on compte comme s'il fallait atteindre la première pointe à l'extérieur de l'aire de jeu.

Exemple : Le brun foncé a toutes les pointes de son dernier quart occupées par ses pions. Il lance ses dés et tombe sur un 5 et un 3. Il peut alors sortir un pion de la pointe N° 5 et un autre de la pointe N° 3. Si un joueur obtient un chiffre plus grand que celui de la dernière pointe occupée par ses pions, il peut alors sortir un pion de cette dernière.

Autre exemple : le brun foncé obtient un 6 mais n'a pas de pion sur cette pointe. Il peut alors sortir un pion de la flèche N° 5.

Fin du jeu (Gammon et Backgammon)

Si le brun clair a sorti tous ses pions et que le brun foncé en a sorti seulement quelques-uns, le brun clair l'emporte facilement. Quand on joue pour les déplacements, c'est alors le déplacement le plus simple qui gagne.

Le gagnant double ses points (Gammon) si son adversaire n'a pas encore sorti de pion de l'aire de jeu et triple ses points (Backgammon) si son adversaire a encore des pions dans son premier quart ou sur la barre.

Nous vous souhaitons des moments intéressants et distrayants avec le jeu de Backgammon.

E Backgammon

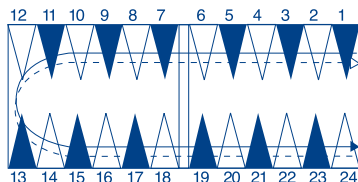
Juego de dados para 2 jugadores

Este juego se presenta en una elegante caja de madera. Contiene 15 peones de 2 colores, dos dados negros, dos dados y un tablero.

Objetivo del juego

Cada jugador mueve sus 15 fichas sobre el tablero e intenta llevarlas lo más rápidamente posible a su último cuadrante. Después debe retirar todas sus fichas del tablero a través del lanzamiento de los dados. Para conseguirlo, el jugador intenta aprovechar lo mejor posible los números del dado. El juego tiene que seguir siempre el sentido indicado en la ilustración. Los adversarios juegan en sentidos opuestos y procuran dificultarse mutuamente el juego, bloqueando los triángulos y capturando piezas.

El vencedor es el que primero retira todas sus fichas del tablero.



Preparación del juego

Cada jugador recibe 15 piezas de un color.

El tablero tiene 24 triángulos, también llamados flechas. El color de los triángulos sirve simplemente para facilitar el buen discurrir del juego pero no tiene importancia dentro de la partida.

El juego se divide en dos partes separadas por el mecanismo de cierre, el cual facilita la claridad del juego. El centro del juego se llama "bar". En cada mitad hay dos secciones con 6 triángulos en cada una, que se encuentran numeradas en la ilustración. Designamos cada sección en el sentido de juego de cada jugador con 1º, 2º, 3º y 4º cuadrante.

La posición inicial también queda indicada en la ilustración. El jugador con las fichas "marrón claro" juega en el sentido contrario a las agujas del reloj, el jugador con las fichas "marrón oscuro" en el sentido opuesto, o sea, en el sentido de las agujas del reloj.

Inicio del juego

Para empezar el juego cada jugador lanza un dado. Si el número sacado fuese igual, los jugadores tendrían que volver a lanzar el dado. El que saque el número mayor empezará el juego y avanzará según los puntos sacados.

A continuación, los dos jugadores lanzan alternadamente los dos dados. Cada jugador lanza los dados dos veces y coloca las fichas según el número de puntos. En cada jugada se cuentan tanto los triángulos ocupados por las propias fichas como por las fichas contrarias, siempre desplazándose hacia los extremos del tablero.

Los dos lanzamientos pueden ser utilizados por dos fichas diferentes o bien sumados para mover una sola ficha. Si un jugador no puede utilizar la cifra que ha sacado en los dados, esta cifra queda anulada. Si de las dos cifras obtenidas solo se puede jugar una, se jugará la mayor, y si el jugador no puede utilizar todas las cifras, éste debe utilizar lo que pueda y anular el resto. Si un jugador no puede utilizar ninguna cifra obtenida por los dados, pierde su turno y le toca al otro jugador.

Cada triángulo o flecha solo puede recibir fichas del mismo color, es decir, que solo puede ponerse en las fechas vacías o en las que ya haya una ficha del mismo color. También es posible poner la ficha en una flecha en la que haya una ficha contraria, la cual queda capturada (véase: Capturar).

Movimiento con saques dobles

Cuando un jugador saca un doble (la misma cifra en los dos dados) tiene que jugar la cantidad obtenida por el dado multiplicada por 4. Ejemplo: he aquí los movimientos que permite hacer si se obtiene 3 - 3.

- 1 ficha avanza 4 veces cifra obtenida haciendo un avance de 12 flechas.
- 4 fichas avanzan cada una 3 flechas

- 2 fichas avanzan cada una 6 flechas
- 1 ficha avanza 6 flechas y 2 fichas avanzan cada una 3 flechas
- 1 ficha avanza 9 flechas y 1 ficha avanza 3 flechas

Si no se pueden ejecutar los 4 movimientos obtenidos por el doble, el jugador debe realizar todos los movimientos posibles y abandonar los que no pueda.

Ancla

Sobre una misma flecha se pueden encontrar muchas fichas del mismo color. Dos fichas o más forman un "ancla", Un ancla impide al contrario colocarse en esa flecha. En caso de movimiento, dicha flecha puede ser contada y sobrepasada. Cuando se crean varias anclas unas detrás de otras, hablamos de "block". Un block puede ser un obstáculo importante para el adversario, que no podrá hacer avanzar a sus fichas.

Capturar

Una flecha en la que solo se encuentra una ficha se llama "blot"

Si le toca a un jugador que tiene una ficha en el bar, esta ficha debe volver primero al juego, al tablero.

Las fichas que vuelven al juego van a la zona de salida del adversario, que corresponde a las flechas 1 a 6 para las fichas marrón claro y a las flechas 24 a 19 para las fichas marrón oscuro. A su regreso se cuenta el movimiento como si la ficha se encontrase en el exterior justo al lado de la primera flecha, que también se debe contar.

Vuelta al juego

Para que un jugador situado en el bar pueda volver al juego, el jugador lanza los dos dados. El jugador entra a su ficha desplazándola desde el bar hacia una flecha libre que corresponda a la cifra indicada por los dados. El jugador utiliza la cifra del segundo dado como desee. En cuanto vuelven al juego pueden volver a ser capturados.

Si la ficha que está en el bar no puede volver, se anula el lanzamiento de los dados y le toca al otro jugador.

Salida del juego

Cuando el jugador consigue juntar sus 15 fichas en su último cuadrante, puede empezar a retirarlas del tablero. La retirada solo puede efectuarse cuando sus fichas se encuentran en su cuadrante, ninguna puede estar en el bar. Una ficha que ya ha salido, no puede volver a entrar en el juego.

Al retirar las fichas se cuentan las flechas como si estuviésemos moviendo las fichas. Ejemplo: El jugador con las fichas marrón oscuro tienen en su último cuadrante piezas en todos sus triángulos, al lanzar los dados obtiene un 5 y un 3. Con esto puede retirar una ficha del triángulo 3 y otra del 5. Si el número de puntos fuese más alto que el triángulo más distante, se pueden retirar una ficha de esas flechas igualmente. El jugador con las fichas marrón oscuro saca un 6, por ejemplo, pero no hay fichas en el triángulo 6, pero si en el 5, entonces puede sacar la ficha de la flecha 5.

Final del juego (Gammon y Blackgammon)

Si el jugador con las fichas marrón claro saca todas sus fichas antes que el jugador con las fichas marrón oscuro, el marrón claro gana la partida. El ganador se lleva el valor obtenido por el dado doble.

El ganador duplica sus puntos (gammon), si su adversario no ha sacado ninguna ficha del tablero de juego. Y triplica sus puntos (backgammon) si su adversario tiene fichas en el primer cuarto o en el bar.

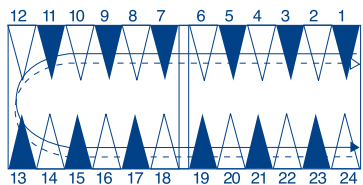
Backgammon

Tactisch dubbelspel voor 2 spelers

Dit backgammonspel bestaat uit 2 sets van 15 gekleurde stenen, 2 dobbelstenen en een speelbord op de binnenkant van de koffer.

Doel van het spel

Elke speler brengt zijn 15 stenen zo snel mogelijk van de basisopstelling naar het laatste kwadrant en speelt ze vervolgens allemaal van het bord. Daartoe dient hij het aantal ogen dat hij met de dobbelstenen werpt, zo goed mogelijk te gebruiken. De zetten moeten altijd worden uitgevoerd volgens de richting die op de afbeelding is weergegeven. De spelers bewegen hun stenen in tegenovergestelde richting en proberen elkaar te hinderen door punten te blokkeren en stenen van de tegenstander te slaan. De speler die als eerste al zijn stenen van het bord speelt, is de winnaar.



Spelvoorbereiding

Elke speler krijgt 15 stenen in 1 kleur.

Het speelbord bestaat uit 24 driehoeken of punten. De kleur van de punten maakt het uittellen van de zetten gemakkelijker, maar heeft verder geen betekenis voor het spelverloop.

Eveneens voor een betere overzichtelijkheid is het speelveld in twee helften verdeeld – in dit geval door het scharniermechanisme. Het midden van het speelveld wordt bar genoemd. Op elke helft bevinden zich 2 delen met telkens 6 punten, die op de tekening genummerd zijn. Die delen noemen we volgens de speelrichting van de speler het 1ste, 2de, 3de en 4de kwadrant.

De beginopstelling wordt ook op afbeelding weergegeven. Lichtbruin speelt in de aangegeven richting met de wijzers van de klok mee; donkerbruin speelt tegen de wijzers van de klok in.

Spelbegin

Om het spel te openen, gooit elke speler één dobbelsteen. Als beiden hetzelfde aantal ogen gooien, is een nieuwe openingsworp nodig. Wie het hoogste aantal ogen gooit, wint de opening en doet bij de eerste spelronde een zet volgens het aantal ogen op beide dobbelstenen.

Vervolgens spelen beide spelers afwisselend met twee dobbelstenen. De spelers doen dan zetten op basis van het gegooid aantal ogen. Bij elke zet worden zowel de punten die door de tegenspeler bezet zijn als de punten met eigen stenen meegeteld. De hele punt maakt deel uit van het speelveld, maar gewoonlijk worden de stenen tegen de bordrand geplaatst.

Men kan twee zetten doen met twee verschillende stenen of één doorlopende zet met één steen.

Als een speler een aantal ogen van een worp niet kan gebruiken, vervalt de zet. Als de speler het aantal ogen van slechts één dobbelsteen kan gebruiken, dient hij een zet uit te voeren met het hoogste aantal. Als niet alle ogen van een doublet kunnen worden gebruikt, moet men zo veel mogelijk zetten doen en vervalt de rest. Als een speler het aantal ogen van geen van beide dobbelstenen kan gebruiken, vervallen ze allebei en is de tegenspeler weer aan de beurt.

Elke punt mag slechts door stenen van één kleur bezet zijn. Een steen mag dus alleen op een punt die al door eigen stenen bezet is of op een onbezette punt worden geplaatst. Een zet is ook mogelijk, als daardoor een steen van de tegenspeler kan worden geslagen (zie slaan).

Zetten bij een doublet

Bij een doubletworp (tweemaal hetzelfde aantal ogen) mag de speler het aantal ogen viermaal gebruiken. Voorbeeld: als men tweemaal 3 werpt, zijn de volgende zetten toegestaan:

- 1 steen in een doorlopende viervoudige zet van 12 punten;
- 4 stenen elk 3 punten verder;
- 2 stenen telkens in een doorlopende zet van 6 punten;
- 1 steen in een doorlopende zet van 6 punten en 2 andere stenen telkens in een zet van 3 punten;
- 1 steen in een doorlopende zet van 9 punten en 1 steen in een zet van 3 punten.

Als bij een doublet niet alle 4 de zetten kunnen worden uitgevoerd, dienen zo veel mogelijk zetten te worden gedaan en vervallen de overblijvende mogelijkheden.

Banden

Op een punt mag men zo veel stenen van één kleur plaatsen als men wilt. Twee of meer stenen van één kleur vormen een band. Een band blokkeert een punt voor de tegenspeler; hij kan de punt niet meer bezetten, maar wel erover springen en meetellen. Verschillende banden na elkaar vormen een brug. Als die groot genoeg is, kan ze de tegenspeler zwaar hinderen, omdat zijn stenen ervoor kunnen vastlopen.

Slaan

Een punt die door slechts één steen wordt bezet, noemt men een blot (schandvlek).

Als een speler aan de beurt is die een steen op de bar heeft, dan dient hij die steen eerst opnieuw in het spel of op het bord te brengen. Stenen op de bar moeten altijd in het thuisveld van de tegenspeler binnenkomen: voor lichtbruin zijn dat de punten 1 tot 6 en voor donkerbruin de punten 24 tot 19.

Als een steen het spel binnenkomt, telt men alsof de steen buiten het bord staat en wordt de eerste punt dus meegeteld.

Binnenkomen

Om een steen weer van de bar op het bord te brengen, werpt de speler met beide dobbelstenen. Als hij met het aantal ogen van één dobbelsteen een punt bereikt waarmee hij kan binnenkomen, verplaatst hij zijn steen van buiten het bord in de normale richting naar die punt. Het aantal ogen van de tweede dobbelsteen kan hij verder gebruiken zoals hij wil. Ook bij het binnenkomen kunnen blots worden geslagen.

Als een steen van de bar niet in het spel kan worden gebracht, vervalt de zet en is de tegenspeler aan de beurt.

Uitspelen

Als een speler erin geslaagd is om zijn 15 stenen in zijn thuisveld te verzamelen, mag hij stenen beginnen uitspelen of buiten het speelveld brengen. Dat is pas mogelijk als zich geen enkele steen meer buiten het thuisveld bevindt, dus ook niet op de bar. Een steen die is uitgespeeld, kan niet meer naar het speelbord terugkeren.

Bij het uitspelen wordt geteld alsof men de eerste punt buiten het speelbord dient te bereiken. Voorbeeld: donkerbruin heeft op alle punten van zijn thuisveld stenen en werpt 5 en 3. Nu kan hij een steen van punt 5 en een van punt 3 uitspelen. Als een speler bij het uitspelen een aantal ogen werpt dat hoger is dan de verst verwijderde punt met eigen stenen, dan mag hij van die punt één steen uitspelen. Voorbeeld: donkerbruin gooit 6, maar heeft op punt 6 geen stenen meer. Hij kan nu een steen van punt 5 uitspelen.

Einde van het spel (gammon en backgammon)

Als lichtbruin alle stenen heeft uitgespeeld en donkerbruin slechts enkele, dan behaalt lichtbruin een enkelvoudige overwinning. Als om een inzet werd gespeeld, wint lichtbruin de enkelvoudige inzet.

De winst verdubbelt (gammon), als de tegenspeler nog geen enkele steen heeft uitgespeeld en verdrievoudigt (backgammon), als er zich nog stenen van de tegenspeler in het eerste kwadrant of op de bar bevinden.

Wij wensen u veel boeiende en amusante uren met het backgammonspel.

DK Backgammon

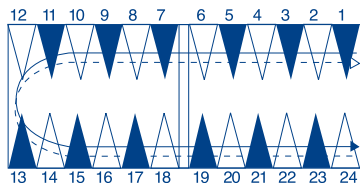
Taktik- og terningspil for 2 spillere

Backgammon spillet består af 15 brikker i 2 forskellige farver, 2 terninger og spillebrættet, der befinder sig inde i trækufferten.

Formålet med spillet

Formålet med spillet er at bringe sine 15 brikker fra udgangspunktet hjem til den sidste kvadrant så hurtigt som muligt og derefter tage brikkerne ud af spillet. I den forbindelse udnyttes terningernes øjental bedst muligt. Brikkerne skal altid rykkes fremad i den retning, der er vist på tegningen. Spillerne rykker deres brikker i hver sin retning og forsøger hele tiden at lægge hindringer i vejen for hinanden ved at blokere punkterne eller ved at slå modstanderen.

Den spiller, der først får alle sine brikker taget ud af brættet, vinder spillet.



Forberedelse af spillet

Hver spiller får 15 brikker i en bestemt farve.

På brættet befinder der sig 24 såkaldte punkter (spidser). Punkternes farve har ingen betydning for spilleforløbet, den gør det blot nemmere at tælle de enkelte ryk.

Brættet er opdelt i to halvdele, der fremkommer ved at brættet kan sammenklappes og samtidigt gør spillet mere overskueligt. På midten af brættet er "baren". I hver halvdel befinder der sig afsnit med hhv. 6 punkter, der på tegningen er blevet forsynet med et nummer. Afsnittene betegnes som 1., 2., 3. og 4. kvadrant i den pågældende spillers spileretning.

Grundopstillingen fremgår ligeledes af fig. 1. Lysebrun rykker sine brikker mod uret i den viste retning, mens mørkebrun rykker i modsat retning med uret.

Start af spillet

Hver spiller starter med at kaste en terning. Hvis de slår det samme antal øjne, skal der slås om. Den spiller, der slår det højeste antal øjne, rykker først og benytter det slag, der netop er slået, altså sin egen og modstanderens terning.

Herefter skiftes de to spillere til at rulle med de to terninger. For hver gang laves der to ryk, der retter sig efter terningernes øjental. Ved hvert ryk tælles alle spidser med, dvs. både dem med de egne og med modstanderens brikker. Spillefeltet udgøres af hele spidsen, men normalt rykkes brikkerne helt ned til kanten af brættet.

Du kan vælge enten at bruge hele slaget på at rykke én brik eller bruge hver terning på forskellige brikker.

Hvis spilleren ikke kan spille øjentallet, går det tabt. Hvis det kun er den ene af terningerne, der kan bruges, skal den højeste terning spilles. Hvis det ikke er muligt at spille hele øjentallet fra et dobbeltslag, skal de mulige øjne spilles, resten går tabt.

Hvis ingen af terningslagene kan spilles, overgår turen til modstanderen.

På hvert punkt må der kun stå brikker i én bestemt farve. Derfor skal brikkerne rykkes frem til et punkt, hvor der allerede står brikker i samme farve, eller til et åbent punkt. Der må også rykkes, hvis man derved slår en enkelt af modstanderens brikker (se: At slå en brik).

Ryk i forbindelse med dobbeltslag

Ved et dobbeltslag (to terninger med ens øjental) skal spilleren rykke, som om der var tale om fire terninger. Eksempel: Ved et 3er dobbeltslag er følgende ryk tilladt:

- 1 brik i fire ryk efter hinanden, i alt 12 spidser videre
- 4 brikker hhv. 3 spidser videre
- 2 brikker hhv. 6 spidser videre i et samlet ryk
- 1 brik i et samlet ryk 6 spidser videre og to yderligere brikker hhv. 3 spidser videre
- 1 brik i to samlede ryk 9 spidser videre og 1 brik 3 spidser videre.

Hvis ikke alle 4 ryk fra et dobbeltslag kan realiseres, rykkes det mulige antal gange, resten går tabt.

Bånd

På en spids kan der stå et bestemt antal brikker i én bestemt farve. To eller flere brikker af samme farve danner tilsammen et "bånd". Et bånd blokerer for modstanderens brikker, således at han ikke kan mellemlande eller ende dér. Spidsen springes da over, men tælles dog med. Flere bånd ved siden af hinanden danner en "blokade", der, hvis den er stor nok, gør det sværere for modstanderen at få sine brikker forbi denne.

At slå en brik

Når der kun er én brik på et punkt, kaldes det for et "blot" (skamplet).

Når man er på baren, er førsteprioriteten at bringe brikken ind i spillet igen, dvs. tilbage på brættet.

Brikker, der befinder sig på baren, skal altid bringes i spil igen i modstanderens hjemland, dvs. lysebrun på spidserne 1 til 6 og mørkebrun på spidserne 24 til 19.

Brikker, der bringes ind, tælles som om de befinder sig udenfor brættet, og allerede den første spids tælles med.

Spille brikker ind

For at få sin brik fra baren tilbage i spillet igen, kaster spilleren begge terninger. Hvis han med det ene øjental kan komme ind på et punkt, der ikke er besat af modstanderen, rykkes brikken fra baren derhen i den normale spilleretning. Øjentallet på den anden terning kan benyttes efter ønske. Det er også muligt at slå et blot i forbindelse med at brikker bringes i spil igen.

Hvis en brik ikke kan komme fra baren ind i spillet igen, overgår turen til modstanderen.

Udtagning af brikker

Når du har fået dine 15 brikker ind i dit indre hjemland, må du begynde at tage dem ud af brættet. Brikkerne må kun tages ud, hvis der ikke er flere brikker udenfor hjemlandet eller på baren. Brikker, der er taget ud, kan ikke komme med i spillet igen.

Ved udtagning af brikker tæller man som om målet er den første spids udenfor brættet. Eksempel: mørkebrun har brikker stående på alle spidserne i sit hjemland. Han slår en 5er og 3er. Der kan nu fjernes en brik fra hhv. 5-punktet og 3-punktet. Hvis en terning viser et antal øjne, der er højere end den spids med egne brikker, der er længst væk, kan der fjernes en brik fra denne spids.

Eksempel: mørkebrun slår en 6er, men har ikke flere brikker stående dér. I stedet kan han tage en brik ud fra 5-punktet.

Gammon og backgammon

Når lysebrun har fået alle sine brikker ud, men mørkebrun kun et par af sine, vinder lysebrun et almindeligt spil til 1 point.

Sejren tæller dobbelt (gammon), hvis modstanderen endnu ikke har taget brikker ud, og der opnås 3 point (backgammon), hvis modstanderen stadig har brikker på baren eller i den 1. kvadrant.

Vi ønsker jer mange spændende og underholdende timer med Backgammon spillet.

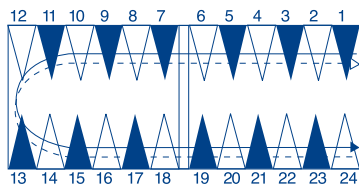
1 Backgammon

Gioco di tattica e dadi per 2 persone

Il gioco comprende 15 pedine di 2 colori, due dadi e la tavola di gioco all'interno del baule.

Scopo del gioco

Ogni giocatore porta le proprie 15 pedine nel più breve tempo possibile dalla disposizione iniziale nel proprio ultimo quadrante e quindi, tirando un numero con i dadi, le porta tutte fuori dalla tavola. A questo scopo deve utilizzare i numeri dei dadi nel modo più intelligente. Bisogna muovere le pedine sempre nella direzione di percorso indicata nella figura. I giocatori muovono le loro pedine in direzione opposta e cercano di ostacolarsi a vicenda bloccando le punte e colpendo. Vince il giocatore che porta per primo le proprie pedine fuori dalla tavola.



Preparazione

Ogni giocatore riceve 15 pedine di un colore.

Sulla tavola di gioco vi sono 24 triangoli allungati, chiamati punte. Il colore delle punte facilita il conteggio delle mosse di gioco ed è privo di importanza ai fini dello svolgimento del gioco.

Il piano di gioco è diviso in due metà, qui evidenziate dalla cerniera di chiusura, per maggiore chiarezza. La striscia mediana del campo di gioco è chiamata "bar". Ciascuna metà si compone di settori, ciascuno con 6 punte, che sono numerate nell'illustrazione. Con riferimento alla direzione di movimento del giocatore in questione, chiamiamo i settori primo, secondo, terzo e quarto quadrante.

La disposizione iniziale è anch'essa mostrata nella figura. Il giocatore "marrone chiaro" gioca in senso antiorario, nella direzione tracciata in figura; il giocatore "marrone scuro" gli viene incontro giocando in senso orario.

Inizio del gioco

Per iniziare, ogni giocatore lancia un singolo dado. Se si è ottenuto lo stesso numero, i dadi devono essere lanciati di nuovo. Chi ottiene il numero più alto, parte per primo e utilizza per la sua prima mossa i numeri ottenuti con i due dadi.

In seguito i giocatori tirano i due dadi a turni alterni. I giocatori eseguono ciascuno due mosse in base ai numeri ottenuti. Ad ogni mossa vengono contate anche le punte occupate dalle pedine dell'avversario o proprie. L'intera punta rappresenta il piano di gioco, ma solitamente le pedine vengono mosse sul bordo della tavola.

Le due mosse possono essere eseguite con due pedine separate o come mossa continua con una pedina.

Se un giocatore non può utilizzare un numero ottenuto, lo perde. Se può essere utilizzato soltanto uno dei due numeri ottenuti, il giocatore deve giocare il numero più alto. Se non tutti i numeri di un doppio possono essere utilizzati, devono essere giocati quelli possibili e gli altri si perdono.

Se entrambi i numeri ottenuti non possono essere utilizzati, si perdono entrambi, ed è il turno dell'avversario.

Ogni punta può essere occupata solo da pedine dello stesso colore. Perciò una pedina può essere mossa solo su una punta già occupata da proprie pedine o su una punta non occupata. Una mossa è possibile anche se con essa viene colpita una singola pedina avversaria (vedi: Colpire).

Mosse con numeri doppi

In caso di un doppio (due numeri uguali) il giocatore può giocare il numero quattro volte. Esempio: con un 3-3 si possono eseguire le seguenti mosse:

- Con 1 pedina una mossa continua di quattro volte, pari a 12 punte in avanti
- Con 4 pedine 3 punte in avanti per ciascuna pedina
- Con 2 pedine una mossa continua di 6 punte in avanti per ciascuna pedina

- Con 1 pedina una mossa continua di 6 punte in avanti e con altre 2 pedine 3 punte in avanti per ciascuna pedina
- Con 1 pedina una mossa continua doppia pari a 9 punte in avanti e con 1 pedina 3 punte in avanti.

Se non tutte e quattro le mosse di un doppio possono essere giocate, devono essere giocate tutte quelle possibili, e le altre si perdono.

Case

Su di una punta possono trovarsi tante pedine di un colore quante si vuole. Due o più pedine di uno stesso colore formano una "casa". Una casa è una punta bloccata ai fini del gioco dell'avversario; non può essere occupata, ma solo calcolata nel conteggio e saltata. Più case una dietro l'altra formano un "ponte", che, se è abbastanza grande, può ostacolare notevolmente l'avversario, perché blocca le sue pedine.

Colpire

Una punta occupata da una sola pedina è chiamata "blot" (macchia di vergogna).

Se è il turno di un giocatore che ha una pedina sul bar, questi deve innanzitutto riportare la pedina sulla tavola.

Le pedine sul bar devono essere sempre fatte rientrare sulla tavola interna dell'avversario, cioè per il marrone chiaro sulle punte da 1 a 6 e per il marrone scuro sulle punte da 24 a 19.

Quando si fa rientrare una pedina, si conta iniziando dalla prima punta, come se la pedina si trovasse al di fuori della tavola.

Rientrare

Per riportare una pedina dal bar sulla tavola, il giocatore lancia entrambi i dadi. Se con uno dei due dadi può raggiungere una punta che può essere occupata, muove la sua pedina in quel punto dall'esterno della tavola, nella normale direzione di percorso. L'altro numero ottenuto può essere utilizzato a piacere. I blot possono essere colpiti anche nel rientrare.

Se una pedina non può essere fatta rientrare, il giocatore perde completamente il turno, che passa all'avversario.

Portare fuori le pedine

Se un giocatore è riuscito a raccogliere tutte le sue 15 pedine sulla sua tavola interna, può iniziare a "portarle fuori", dal piano di gioco verso l'esterno. Il portare fuori è possibile soltanto se nessuna pedina si trova al di fuori della tavola interna, bar incluso. Una pedina che è stata portata fuori non può più tornare sulla tavola.

Nel portare fuori si conta come se si dovesse raggiungere la prima punta al di fuori della tavola di gioco. Esempio: il marrone scuro ha pedine su tutte le punte della sua tavola interna. Lancia un 5 e un 3. Può portare fuori una pedina dalla punta 5 ed una dalla punta 3. Se un giocatore ottiene un numero più alto della punta più lontana occupata da una propria pedina, può portare fuori una pedina da questa punta.

Esempio: il marrone scuro lancia un 6, ma non ha più una pedina lì. Può invece portare fuori una pedina dalla punta 5.

Fine del gioco (gammon e backgammon)

Se il marrone chiaro ha portato fuori tutte le pedine, mentre il marrone scuro solo alcune, il marrone chiaro ottiene una facile vittoria. Se si giocasse con puntate, otterrebbe il guadagno più basso.

Il guadagno raddoppia (gammon), se l'avversario non ha portato fuori alcuna pedina e si triplica (backgammon), se ci sono ancora pedine dell'avversario nel suo primo quadrante, o addirittura sul bar.

Vi auguriamo di trascorrere ore interessanti e piacevoli con il gioco del backgammon.

(P) Backgammon (Jogo de Gamão)

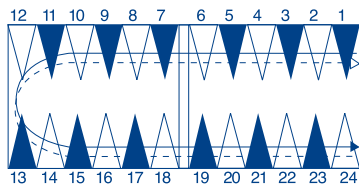
Jogo tático de dados para 2 jogadores

Este jogo de gamão consiste em 15 peças em duas cores, dois dados e no tabuleiro na parte interior da caixa.

Objectivo do jogo

Cada jogador tenta retirar o mais rapidamente possível as suas 15 peças da posição inicial e colocá-las no último quarto do tabuleiro. Depois deve retirar todas as suas peças do tabuleiro através do lançamento dos dados. Para conseguir isso, o jogador tenta aproveitar melhor os números do dado. O jogo tem de seguir sempre o sentido indicado na imagem. Os adversários jogam em sentidos opostos e procuram dificultar o seu jogo mutuamente, bloqueando os triângulos e capturando peças.

O vencedor será aquele que conseguir retirar as suas peças do tabuleiro em primeiro lugar.



Preparação do jogo

Cada jogador recebe 15 peças de uma cor.

O tabuleiro tem 24 triângulos. A cor dos triângulos facilita a contagem das jogadas e não influencia o decorrer do jogo.

Devido ao sistema de fecho dobrável, o tabuleiro está dividido em duas metades que também proporcionam uma melhor visualização. O centro do tabuleiro é denominado "Bar". Em cada metade há duas secções com 6 triângulos em cada um, que se encontram numerados na imagem. Designamos cada secção, no sentido de jogo do respectivo jogador, 1º, 2º, 3º e 4º quarto.

A posição inicial também é indicada na imagem. O jogador "Castanho-claro" joga no sentido contrário aos ponteiros do relógio, o jogador "Castanho-escuro" no sentido oposto, ou seja no sentido dos ponteiros do relógio.

Início do jogo

Para abrir o jogo, cada jogador lança um dado. Se o número dos pontos for o mesmo, os jogadores têm de voltar a lançar os dados. Quem tiver o maior número de pontos, pode começar o jogo e avança de acordo com o número de pontos dos dois dados.

De seguida, os dois jogadores lançam alternadamente com os dois dados. Cada jogador lança os dados duas vezes e desloca as peças conforme o número de pontos. Em cada jogada contam tanto os triângulos ocupados pelas próprias peças como pelas peças adversárias. Pode ser ocupado todo o triângulo, no entanto, normalmente colocam-se as peças nos extremos do tabuleiro.

Cada jogada pode consistir no deslocamento de duas peças diferentes ou numa jogada contínua de uma só peça.

Se o número de pontos não puder ser utilizado, este perde a validade. Se só puder ser utilizado um número de pontos, o jogador tem de jogar com o número mais elevado. Se nem todos os pontos de um número duplo (double) puderem ser utilizados, o jogador tem de deslocar as peças possíveis e os pontos restantes são invalidados.

Se não puder ser utilizado nenhum dos números de pontos, estes perdem a validade e é novamente a vez do adversário.

Cada triângulo pode ser ocupado com as peças apenas de uma cor. Por isso, uma peça apenas pode ser colocada num triângulo ocupado pelas próprias peças ou num que ainda esteja desocupado. Também pode deslocar a peça, se for possível capturar uma peça adversária (ver: capturar).

Deslocamento em caso de número duplo

No caso de aparecer um número duplo (duas vezes o mesmo número de pontos), o jogador pode avançar conforme o número de pontos, multiplicado por 4. Exemplo: No caso de um 3 duplo, são permitidos os seguintes deslocamentos:

- Deslocar 1 peça, numa jogada contínua, por 12 triângulos.
- Deslocar 4 peças por 3 triângulos
- Deslocar 2 peças, cada uma numa jogada contínua, por 6 triângulos.
- Deslocar 2 peças, cada uma numa jogada contínua, por 6 triângulos.
- Deslocar 1 peça, numa jogada contínua, por 6 triângulos e 2 peças por 3 triângulos.
- Deslocar uma peça, em 2 jogadas contínuas, por 9 triângulos e 1 peça por 3 triângulos.

Se, no caso de um número duplo, não se puderem efectuar as 4 jogadas, deslocam-se só as peças possíveis, as restantes possibilidades perdem a validade.

Linhas

Num triângulo, pode ser colocado qualquer número de peças de uma cor. Duas peças ou mais formam uma "linha". Uma linha bloqueia o acesso ao triângulo pelo adversário. Portanto, ele não pode colocar as suas peças nesse triângulo, mas pode passar por lá. Várias linhas consecutivas formam uma "ponte" que pode prejudicar muito o adversário, já que o grande número das peças acumuladas não lhe permitem passar.

Capturar

Um triângulo com só uma peça, é chamada "Blot" (mancha).

Se for a vez de um jogador que tem uma peça no Bar, ele tem de colocá-la outra vez para o tabuleiro.

As peças que se encontram no Bar têm sempre de ser deslocadas para a secção interna do seu adversário. Portanto, as peças castanho-claras vão para os triângulos 1 a 6, as peças castanho-escuras para os triângulos 24 a 19.

Para a colocação no tabuleiro, contam-se as casas como se a peça se encontrasse fora do tabuleiro, contando também o primeiro triângulo.

Deslocamento do Bar para o tabuleiro (recolocação)

Para deslocar uma peça do Bar novamente para o tabuleiro, o jogador tem de lançar os dois dados. Se o número de pontos de um dado lhe permitir o acesso a um triângulo disponível, pode colocar nele a sua peça, deslocando-a do exterior do tabuleiro na direcção normal de jogo do respectivo jogador. O número de pontos do outro dado pode ser usado como o jogador preferir. Ao deslocar as peças do Bar para o tabuleiro, também se podem capturar as peças sozinhas (Blots).

Se a peça não puder ser retirada do Bar, o jogador perde a vez e passa para o seu adversário.

Retirada do tabuleiro

Assim que um jogador tiver juntado as suas 15 peças na sua secção interna, pode começar a retirá-las do tabuleiro. A retirada pode efectuar-se apenas se nenhuma peça se encontrar fora da secção interna do respectivo jogador, nem no Bar. Uma peça que é retirada, não volta a ser colocada no tabuleiro.

Ao retirar peças, contam-se as casas, como se se tivesse de alcançar o primeiro triângulo fora do tabuleiro. Exemplo: O jogador castanho-escuro tem peças em todos os triângulos da sua secção interna. Ao lançar os dados, obtém um 5 e um 3. Agora, pode retirar para fora uma peça do triângulo 5 e outra do triângulo 3. Se o número dos pontos for mais alto do que o triângulo mais distante com peças próprias, pode retirar uma peça desse triângulo.

Exemplo: O jogador castanho-escuro obtém um 6, mas já não existem peças no triângulo 6. Então ele pode retirar uma peça do triângulo 5.

Final do jogo (gamão e gamão triplo)

Se o jogador castanho-claro tiver retirado todas as suas peças, enquanto jogador castanho-escuro só tiver retirado algumas, o jogador castanho-claro é um vencedor simples. No caso de jogar por dinheiro, o vencedor ganha a aposta simples.

Trata-se de uma vitória dupla (Gamão), se o adversário não tiver deslocado nenhuma das suas peças para fora e de uma vitória tripla (Gamão triplo), se houver ainda peças adversárias no seu primeiro quarto ou no Bar.

Desejamos a todos horas interessantes e divertidas com o Jogo do Gamão triplo.

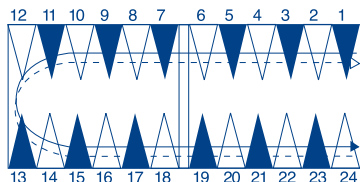
Тактическая игра с кубиками на 2 игроков

В состав бакгаммона входят 15 шашек 2 цветов, два кубика и игровая доска внутри футляра.

Цель игры

Каждый игрок должен как можно быстрее перевести свои 15 шашек из начальной позиции в последнюю игровую четверть, а затем вывести все свои шашки с доски. Для этого он должен максимально умело использовать очки, выпавшие на кубике. Перемещение шашек возможно лишь в направлении, показанном на рисунке. Игроки по очереди перемещают свои шашки и пытаются воспрепятствовать продвижению соперника за счет блокирования пунктов и выбивания.

Выигрывает тот игрок, который первым вывел все свои шашки с доски.



Подготовка к игре

Каждый игрок получает 15 шашек своего цвета.

Игровая доска имеет 24 позиции, так называемых пункта. Цвет пунктов упрощает расчет игровых ходов и не играет никакой роли в игре.

Игровое поле разделено на две половины, в данном случае имеется граница, образуемая механизмом складывания, которая также упрощает расчет. Центр игрового поля называется „Бар“. В каждой половине имеются сектора по 6 позиций, которые мы пронумеровали на рисунке. Каждый сектор в направлении движения соответствующего игрока называется 1-я, 2-я, 3-я и 4-я четверть.

Начальная позиция также показана на рисунке. Игрок „светлыми“ ходит в указанном стрелками направлении против часовой стрелки, игрок „темными“ ходит в противоположном направлении.

Начало игры

Для начала каждый из игроков бросает один кубик. При одинаковом числе выпавших очков игроки снова бросают кубик. У кого выпало больше очков, выигрывает начало и при своем первом ходе использует число очков, выпавшее на обоих кубиках.

Затем оба игрока по очереди бросают по два кубика. Игроки каждый раз выполняют по два хода по очкам, выпавшим на кубиках. При любом ходе считаются также все пункты, занятые своими шашками или шашками противника. Длина пункта – все игровое поле, однако, как правило, шашки ставятся у края доски.

Оба хода можно сделать двумя шашками или объединить в ход одной шашкой.

Если игрок не может использовать выпавшее число очков, очки пропадают. Если можно использовать лишь очки одного из двух кубиков, игрок должен воспользоваться большим числом. Если все очки дубля использовать невозможно, следует использовать все, что возможно, остальные пропадают.

Если игрок не может использовать очки ни с одного из кубиков, очки пропадают, и ход переходит сопернику.

Каждый из пунктов может быть занят шашками лишь одного цвета. Поэтому шашку можно ставить лишь на пустой пункт, либо на пункт, занятый своими шашками. Ход также возможен, если при этом выбивается единственная шашка противника (см.: Выбивание).

Ход при дубле

Если выпал дубль (два одинаковых числа), это число при ходе можно использовать четырежды. Пример: При третьем дубле разрешаются следующие ходы:

- 1 шашка на учетверенное число дополнительных шагов, т.е. на 12 пунктов дальше
- 4 фишки по 3 пункта дальше
- 2 шашки каждая на удвоенное число дополнительных шагов, т.е. на 6 пунктов дальше
- 2 шашки каждая на удвоенное число дополнительных шагов, т.е. на 6 пунктов дальше
- 1 шашка на 6 пунктов дальше и две другие шашки по 3 пункта дальше
- 1 шашка на 9 пунктов дальше и 1 шашка на 3 пункта дальше

Если при дубле можно использовать не все 4 хода, следует использовать все возможные; оставшиеся возможные шаги пропадают.

Связки

На одном пункте может находиться любое число шашек одного цвета. Две или более шашек одного цвета образуют „связку“. Связка – это пункт, заблокированный для противника, который не может его занять, но перепрыгивает и учитывает при подсчете хода. Несколько полос, расположенных одна за другой, образуют „мост“, который, если он достаточно велик, может серьезно воспрепятствовать противнику, т.к. перед ним скапливаются его шашки.

Выбивание

Пункт, занятый лишь одной шашкой, называется „блот“ (пятно).

Если ход переходит к игроку, выставившему шашку на бар, ее нужно сначала снова ввести в игру, т.е. вернуть на доску.

Шашки на баре должны всегда идти в дом на стороне соперника: т.е. светлые – в пункты 1–6, а темные – в пункты 24–19.

При возврате в игру счет ведется так, как если бы шашка стояла за пределами доски, т.е. счет ведется с первого пункта.

Ввод в игру

Чтобы шашку с бара снова выставить на доску, игрок бросает оба кубика. Если хотя бы на одном из кубиков выпали очки, по которым можно перейти на незаблокированный пункт, игрок ходит на него как бы из-за доски в обычном направлении. Очки с другого кубика он может использовать по своему усмотрению. При вводе в игру также можно выбивать блоты.

Если шашку с бара не удастся ввести в игру, ход пропадает и переходит к сопернику.

Вывод шашек с доски

Если игроку удалось собрать все свои 15 шашек в доме, он должен начать выводить их с доски. Вывод с доски возможен, только если за пределами дома не осталось ни одной шашки, в том числе на баре. Выведенная шашка больше не возвращается на доску.

При выводе шашек подсчет ведется так, что нужно достичь первого пункта за пределами

игровой доски. Пример: Темные вывели шашки на все пункты своего дома. Он выбросил 5 и 3. Теперь он может снять одну фишку с пункта 5 и одну фишку – с пункта 3. Если игрок при выводе шашек выбросил число очков, превышающее нужное число шагов для самой дальней шашки, он может вывести с этого пункта одну шашку.

Пример: Темные бросили 6, но там не стоит ни одной шашки. Поэтому они могут вывести шашку с пункта 5.

Конец игры (гаммон и бакгаммон)

Если светлые вывели все шашки, а темные – лишь некоторые, то светлые добиваются простой победы. При игре со ставками это означает простой выигрыш ставки.

Выигрыш будет двойным (гаммон), если противник не вывел ни одной из своих шашек, и тройным (бакгаммон), если шашки противника еще находятся в первой четверти, или даже на баре.

Желаем вам много интересных и увлекательных часов за игрой бакгаммон.

