



AGE

7+



2



10+



SOLID WOOD
*Classic
Collection*
BOIS MASSIF

BACKGAMMON



40220



40219



40218



BACKGAMMON

Sisältö

Pelilautaa, 30 nappulaa (15 valkoista, 15 mustaa), 2 arpakuutiota, 1 erikoisarpakuutio ja säännöt.

Pelin tavoite

Pelaajat pyrkivät siirtämään omat nappulansa ensin kokonaan omalle kotikentälle ja sen jälkeen ”kotiin”.

Alkuasetelma

Kummallakin pelaajalla on 15 pelinappulaa, toisella tummat ja toisella vaaleat. Nappulat asetetaan pelilaudalle kuvan osoittamalla tavalla. Pelilautaa jakautuu kahteen puoliskoon, sisä- ja ulkokenttään, puoliskojen välissä on muuri. Pelilautaa asetetaan pelaajien väliin siten, että tumman kotikenttä on pelaajan vasemmalla puolella ja vaalean kotikenttä pelaajan oikealla puolella.

Pelaaminen

Pelin aloitusvuoro ratkaistaan heittämällä yhtä arpakuutiota, suuremman arpaluvun heittänyt pelaaja aloittaa. Aloittaja käyttää ensimmäiseen siirtoonsa nämä molemmat arpaluvut, sekä itse heittämänsä että vastustajan heittämän arpaluvun.

Arpalukuja ei lasketa yhteen, vaan ne katsotaan kahdeksi erilliseksi arpaluvuksi. Pelaaja voi siirtää joko yhtä tai kahta pelinappulaa. Yhtä nappulaa siirretäessä siirretään sitä ensin toisen arpaluvun näyttämän määrän verran vapaaseen ruutuun ja sitten toisen arpaluvun näyttämän verran seuraavaan vapaaseen ruutuun. Kahta nappulaa siirretäessä toista nappulaa siirretään toisen arpaluvun näyttämän verran ja toista toisen arpaluvun verran. Sillä ei ole väliä missä järjestyksessä arpaluvut käytetään, mutta se saattaa jopa ratkaista sen, voiko nappulaa siirtää lainkaan. Jos pelaaja pystyy käyttämään siirtoon ainoastaan toisen arpaluvun, toisen kuution arpaluku menee hukkaan. Jos pelaaja voi käyttää kumman tahansa arpaluvun, mutta vain toisen niistä, hänen on pakko käyttää suurempi arpaluku.

Jos molemmissa arpakuutioissa on sama arpaluku, kysymyksessä on ”tuplaheitto”. Tällöin arpakuutioiden osoittama arpaluku käytetään siirtoihin neljä kertaa. Pelaaja voi siirtää yhtä, kahta, kolmea tai neljää nappulaa samalla vuorolla. Pelissä saattaa myös käydä niin, että pelaajalla ei ole riittävästi siirtomahdollisuuksia tällä arpaluvulla. Tuplaheittosakaan ei siis arpalukuja lasketa yhteen. Kun pelaaja siirtää yhtä nappulaansa neljä kertaa, sen on aina voitava pysähtyä siirtojen välissä vapaaseen ruutuun.

Backgammonissa pelaajien nappulat kulkevat vastakkaisiin suuntiin. Kumpikin pelaaja siirtää nappulansa vastustajan kotikentältä vastustajan ulkokentälle ja edelleen oman ulkokentän kautta omalle kotikentälle. Siten vaaleat nappulat siirtyvät aina myötäpäivään ja tummat nappulat vastapäivään.

Pelaaja voi siirtää nappulansa ruutuun:

- jossa ei ole muita nappuloita
- jossa on yksi tai useampia omia nappuloita tai
- jossa on enintään yksi vastustajan nappula.

Tästä syystä ruutua, jossa on vain yksi nappula, sanotaankin ”uhanalaiseksi”. Kun pelaaja sitten siirtää toisen nappulan tällaiseen ruutuun, hänen sanotaan ”linnoittavan” sen.

Syöminen

Kun pelaaja siirtää nappulansa ruutuun, jossa on vain yksi vastustajan nappula, hän syö tämän nappulan. Syöty nappula poistetaan pelistä ja laitetaan muurille. Kun pelaajalla on syöty nappula muurilla, on hänen saatava se takaisin ennen kuin hän saa tehdä mitään muita siirtoja. Voidakseen saada muurilla olevan syödyn nappulan takaisin pelilaudalle, pelaajan on heitettävä sellainen arpaluku, että sen osoittama ruutu vastustajan kotikentällä on vapaana. Toisen arpaluvun pelaaja saa käyttää toisen nappulan siirtämiseen muurilta pelilaudalle tai, ellei muurilla ole enää nappuloita, laudalla olevien nappuloiden siirtoon.

Kotiuttaminen

Vasta saatuaan kaikki pelinappulansa omalle kotikentälleen pelaaja on oikeutettu aloittamaan kotiutuksen. Nappulat kotiutetaan aina tasaluvuilla. Kotiuttaessaan nappulan tasaluvulla pelaajan on kuitenkin aina siirrettävä myös toista nappulaa toisen arpaluvun verran. Aina ei kuitenkaan ole pakko kotiuttaa, vaan sen asemesta voi siirtää nappuloita. Kotiuttaminen keskeytyy, jos pelaajan jokin nappula joutuu muurille. Pelaaja saa jatkaa kotiuttamista vasta sen jälkeen, kun tämä nappula on saatu siirrettyksi omalle kotikentälle.

Jos pelaaja kotiutusvaiheessa heittää arpakuutiolla luvun joka on niin suuri että sillä ei voi siirtää eikä kotiuttaa nappulaa tasaluvulla, pelaajan kauimpana kodista oleva nappula kotiutuu automaattisesti.

Pelin päättyminen

Peli päättyy, kun toinen pelaaja saa kaikki nappulansa kotiutetuksi, riippumatta siitä kumpi pelin on aloittanut. Tasapeliä ei siis voi tulla.

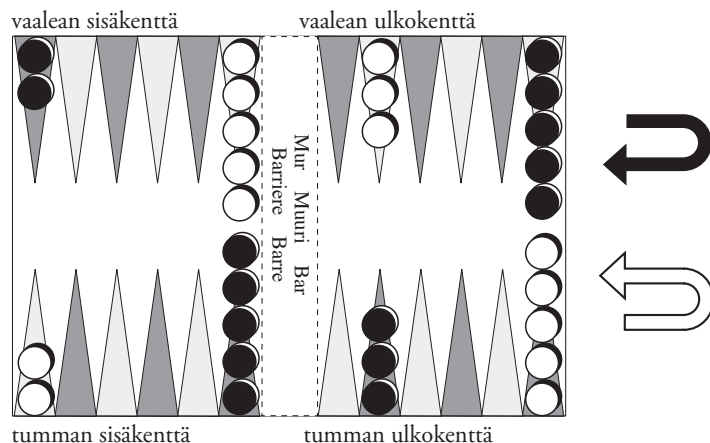
Tuplaus

Backgammonia voidaan pelata sovitulla panoksella per piste. Jokainen peli alkaa yhdestä pisteestä. Pelin aikana pelaaja, joka katsoo että hänellä on riittävä etulyöntiasema, ehdottaa panosten kaksinkertaistamista. Hän voi tehdä tämän vain omalla

vuorollaan, ennen kuin on heittänyt arpakuutioita. Vastapelaaja voi kieltäytyä tuplauksesta, missä tapauksessa hän myöntää hävinneensä ja maksaa yhden pisteen. Muussa tapauksessa hän suostuu tuplaukseen ja peli jatkuu kaksinkertaisella panoksella. Tuplaukseen suostunut pelaaja ottaa erikoisarpakuution itselleen ja vain hän voi tehdä seuraavan tuplausehdotuksen.

Samassa pelissä tehtävät uudet tuplaukset ovat uusintatuplauksia. Mikäli vastapelaaja kieltäytyy uusintatuplauksesta, hän häviää pelin ja maksaa panoksen, joka oli voimassa ennen uusintatuplausta. Muussa tapauksessa hänestä tulee erikoisarpakuution uusi haltija ja peli jatkuu siten, että panos kerrotaan jälleen kahdella. Uusintatuplauksien määrällä ei ole ylärajaa.

Mikäli pelin päättyessä häviäjällä ei ole yhtään kotiutettua nappulaa, voittaja saa kaksinkertaisen määrän pisteitä. Tätä kutsutaan ”gammoniksi”. Mikäli häviäjällä ei ole yhtään kotiutettua nappulaa ja ainakin yksi nappula voittajan kotikentällä tai muurilla, voittaja saa kolminkertaiset pisteet. Tätä sanotaan ”backgammoniksi”.



BACKGAMMON

Innehåll

Spelplan, 30 brickor (15 vita, 15 svarta), 2 tärningar, 1 dubblingstärning och regler.

Spelidé

Spelarna försöker först flytta sina egna brickor helt och hållet till den egna hemmaplanen och därefter ”hem”.

Förebereelser

Båda spelarna har 15 brickor, den ena har de mörka och den andra de ljusa. Brickorna läggs ut på spelplanen så som bilden visar. Spelplanen är delad i två halvor, hemmaplan och uteplan, och mellan halvorna finns det en mur. Spelplanen ska placeras mellan spelarna så att hemmaplanen för de mörka är på spelarens vänstra sida och hemmaplanen för de ljusa är på spelarens högra sida.

Spelet

Båda spelarna kastar en tärning var och den som får det högsta talet börjar. Den som börjar använder båda tärningstalen för sin första förflyttning, dvs både det han kastat själv och det som motspelaren har kastat.

Tärningstalen räknas inte ihop, utan de ska anses som två olika tal. Spelaren kan bara flytta en bricka eller alternativt två brickor. När man flyttar en bricka, flyttas den till en ledig tunga med lika många steg som den ena tärningen visar och sedan med lika många steg som den andra tärningen visar, till nästa lediga tunga. När man flyttar två brickor flyttas den ena brickan lika många steg som den ena tärningen visar och den andra lika många steg som den andra tärningen visar. Det spelar ingen roll i vilken ordning tärningstalen används, men det kan vara avgörande om brickan överhuvudtaget kan flyttas. Om spelaren bara kan använda det ena talet för förflyttningen, går det andra talet till spillo. Om spelaren kan använda vilket av talen som helst, men bara använder ett av dem, måste han använda det större talet.

Om båda tärningarna visar samma tal är det frågan om ett ”dubbelslag”. Tärningstalet används då till fyra förflyttningar. Spelaren kan flytta

en, två, tre eller fyra brickor under samma tur. Det kan nämligen också hända att spelaren inte har tillräckligt med förflyttningsmöjligheter med det angivna talet. Inte heller i dubbelkastet räknas tärningstalen ihop. När spelaren flyttar en av sina brickor fyra gånger, måste den ha möjlighet att stanna mellan förflyttningarna på en ledig tunga.

I Backgammon rör sig spelarnas brickor åt motsatta håll. Båda spelarna flyttar sina brickor från motspelarens hemmaplan till motspelarens uteplan och vidare genom sin egen uteplan till sin egen hemma-plan. Så rör sig de ljusa brickorna alltid medsols och de mörka brickorna motsols.

Spelaren kan flytta sin bricka till en tunga:

- där det inte finns några andra brickor
- där det finns en eller flera egna brickor eller
- där det finns högst en motspelares bricka.

Därför kallas en tunga med bara en bricka ”hotad”. När spelaren sedan flyttar en annan bricka till en sådan tunga, sägs det att han ”befäst” tungan.

Att ”äta”

När spelaren flyttar sin bricka till en tunga med bara en motspelares bricka, ”äter” han upp den. Den upptäna brickan tas bort från spelet och läggs på muren. När en spelare har en upptäna bricka på muren måste han först få den tillbaka, innan han får göra några andra förflyttningar. För att kunna få den upptäna brickan på muren tillbaka på spelplanen, måste spelaren kasta ett sådant tal, att tungan som motsvarar talet är ledig på motspelarens hemmaplan. Det andra tärningstalet får spelaren använda för att flytta en annan bricka från muren till spelplanen eller, om det inte finns fler brickor på muren, för att flytta en bricka som finns på spelplanen.

Att ta hem

Efter att ha fått alla brickor till den egna hemmaplanen är spelaren berättigad att börja hemtagningen. Brickorna

ska alltid tas hem med exakta tal. När man tar hem en bricka med ett exakt tal, måste man alltid flytta också den andra brickan så mycket som det andra tärningstalet visar. Det är dock inte alltid nödvändigt att ta hem, utan man kan i stället flytta brickorna. Hemtagningen blir avbruten om någon av spelarens brickor hamnar på muren. Spelaren får fortsätta hemtagningen först efter att han har flyttat brickan från muren till den egna hemmaplanen. Om spelaren vid hemtagningen får ett tärningstal som är så stort att man med det inte kan flytta eller ta hem en bricka med jämnt tal, får spelaren ta hem den bricka som befinner sig längst från hemmet.

Spelslut

Spelet slutar när en av spelarna tagit hem alla sina brickor, oberoende av vem som börjat spelet. Spelet kan alltså inte sluta oavgjort.

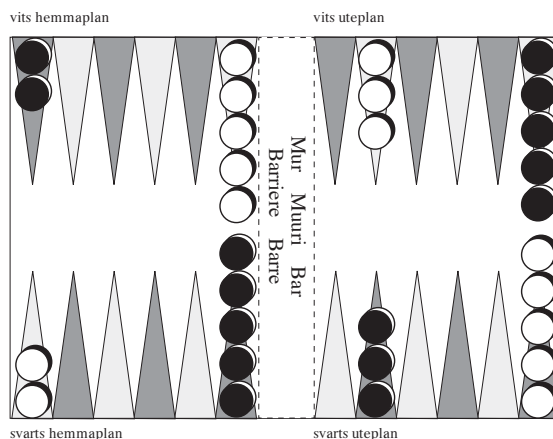
Dubbling

Backgammon kan spelas med insats om man har kommit överens om det innan spelets början. Innan man börjar att spela lägger man dubblingstärningen så att båda spelarna kan nå den. Den kan man använda när man känner att man har ett övertag i spelet. Du kan emellertid bara dubbla när det är din tur, innan du har kastat de vanliga tärningarna. Genom att dubbla tvingar du motspelaren att antingen ge upp och ge dig segern i spelet (=1 poäng), eller att acceptera att spelet nu handlar om två

poäng. Dubblingstärningen vändes då till 2 och placeras på motspelarens sida för att markera att endast han/hon har möjlighet att dubbla nästa gång, och därmed höja insatsen ytterligare. I detta fall utmanas du att antingen ge upp och förlora de två poängen, eller att ta emot dubblingstärningen och spela vidare om fyra poäng. Då läggs tärningen med 4:an uppåt.

Dubblandet kan fortsätta på detta vis i all oändlighet. Så snart en spelare har dubblat, går rättigheten att dubbla över till den andra spelaren. Dubbling får göras under hela spelets gång.

Ifall den som förlorar spelet vid spelets slut inte har hunnit ta hem en enda bricka får vinnaren dubbelt så många poäng. Detta kallas en ”gammon”. Ifall den som förlorar spelet vid spelets slut inte hunnit ta hem en enda bricka och fortfarande har åtminstone en bricka kvar på vinnarens hemmaplan eller på muren, får vinnaren den tredubbla poängmängden. Detta kallas en ”backgammon”.



BACKGAMMON

Spillet inneholder

Spillebrett, 30 spillebrikker (15 hvite, 15 svarte), 2 terninger og 1 spesial terning.

Spillidé

Spillet går ut på at hver spiller, så for som mulig skal bringe sine 15 brikker til egen spillehalvdel og samtidig prøve å sperre for motspillerens trekk.

Forberedelser

Hver spiller har 15 brikker i én farge, svart eller hvit. Spillebrettet er delt i to halvdelar med tolv tunger på hver. Mellom halvdelene er det en barriere. Spillebrettet skal plasseres slik at "hjemlandet" til de mørke er på spillerens venstre side og "hjemlandet" til de lyse på spillerens høyre side.

Spillet starter

Spillerne kaster én terning og den som får flest øyne på terningen starter. Deretter benyttes begge terningene i spillet.

Antall øyne på terningene skal ikke legges sammen, men regnes som to separate tall. Spillerne kan bare flytte én, alternativt to brikker. Brikkene skal alltid flyttes fremover. Ved bruk av en brikke flyttes den til en ledig tunge med så mange øyne den ene terningen viser og så med like mange som den andre terningen viser, til neste ledige tunge. Ved to brikker flyttes den ene brikken med så mange steg som den ene

terningen viser. Så flyttes den andre med så mange steg som den andre terningen viser. Det spiller ingen rolle i hvilken rekkefølge terningstallet brukes, men det kan være avgjørende om brikken overhodet kan flyttes. Noen ganger går det bare å benytte den ene terningens utfall.

Hvis begge terningene har samme øyetall er det et "dobbeltslag". Tallet som terningene viser brukes till 4 forflytninger. Spilleren kan flytte en, to, tre eller fire brikker på samme gang. Det kan hende at spilleren ikke har tilstrekkelig muligheter til å flytte med det kastede tallet. Øyetallet regnes ikke sammen i et dobbelt-slag heller. Når spilleren flytter en av sine brikker fire ganger må den ha mulighet til å stoppe mellom flytningene, på en ledig tunge.

I Backgammon flyttes spillernes brikker motsatt vei. Begge spillerne flytter sin brikke fra motspillernes "hjemland" til motspillerens ytre plan og videre gjennom sitt eget ytre plan til sitt "hjemland". Hvite brikker går alltid medsols og svarte går alltid motsols.

Spilleren kan flytte sin brikke til en tunge:

- der det ikke står noen andre brikker
- der det står en eller flere egne brikker eller
- der det står høyest én av motspillerens brikker.

Å slå ut en brikke

Når spilleren flytter sin brikke til en tunge med bare en av motspillerens brikker, slår han den ut. Den utslåtte brikken tas bort fra spillet og plasseres på barrieren. Når en spiller har en utslått brikke på barrieren må han få denne tilbake før han kan foreta noen annen flytning. For å få brikken tilbake på spillebrettet må spilleren kaste et terningstall som motsvarer en ledig plass på motstanderens "hjemland". Det andre terningstallet kan brukes til å flytte en annen brikke fra barrieren til spillebrettet, eller hvis det ikke er flere brikker på barrieren, for å flytte brikker som er på spillebrettet.

Få brikkene hjem

Etter at alle brikkene har nådd fram til "hjemlandet" kan spilleren starte med avslutningen, dvs. plukke bort brikkene fra spillebrettet. Brikkene fjernes etter det antall øyne terningen viser. Når brikken plukkes bort må spilleren alltid også flytte en brikke tilsvarende øyetallet på den andre terningen. Det er likevel ikke alltid nødvendig å plukke bort brikken, man kan velge å flytte på brikkene. Det kan hende at ingen brikker står på de tungen som motsvarer antall øyne på terningene. Hvis det ikke er brikker bak den tomme tungen kan man ta brikkene nærmest foran. Utplukkingen blir avbrutt hvis noen av spilleme havner på barrieren. Spilleren får bare fortsette utplukkingen etter at brikken er flyttet fra barrieren til eget "hjemland".

Slutten på spillet

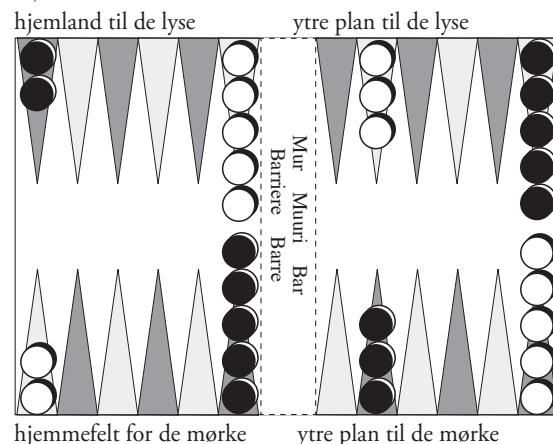
Spillet avsluttes når den ene spilleren har fjernet alle sine brikker – uansett hvem som startet spillet. Backgammon kan altså ikke slutte uavgjort.

Dobblingsterningen

Dobblingsterningen brukes når det spilles om poeng eller innsats. Før spillets begynnelse skal doblingsterningen stå på barrieren med tallet 64 oppover, hvilket innebærer at man bare spiller om 1 poeng. Etter første kast får en spiller doble sin motstander, dvs. dersom en spiller tror at han har rimelig sjanse til å vinne. Han vender da terningen så den står med 2 opp. Hva han i praksis gjør er å doble antall poeng eller innsatsen som et vunnet spill er verdt. Ved dobling har den som dobles to alternativer:

- godta doblingen
- refusere doblingen, dvs. avslutte spillet umiddelbart. Han taper da poeng etter antall punkter på doblingsterningen.

Dobling kan foretas inntil en spiller gir seg.



BACKGAMMON

Spillet indeholder

Spilleplade, 30 brikker (15 hvide og 15 sorte), to terninger og doublerterningen.

Spillelets formål

Spillet går ud på at man så hurtigt som muligt skal føre sine 15 brikker hjem i modsat retning af sit hjemmefelt og forsøge at spærre modspillerens vej hjem, ved at blokere vejen med ens egne brikker.

Forberedelser

Begge spillere har 15 brikker i hver sin farve, disse lægges ud på spillepladen som vist på billedet. Spillepladen er delt i to halvdele med tolv tunger i hver. I midten af pladen er der et barrierefelt.

Spillepladen skal placeres mellem spillerne, sådan at hjemmefelterne for de mørke er på spillerens venstre side og hjemmefelterne for de lyse er på spillerens højre side.

Spillelets begyndelse

Spillerne kaster en terning, den som slår det højeste antal øjne begynder. Spilleren som begynder anvender begge terningkast, til sin første flytning, både den han selv har kastet og den som modspilleren har kastet.

Terningens øjne lægges ikke sammen men regnes som to forskellige tal. Spillerne kan flytte to brikker. Brikkerne skal altid flyttes fremad. Ved en brik, flyttes brikken til en ledig tunge med så mange skridt som den ene ternings øjne viser, siden flyttes den videre til næste ledige tunge med det antal øjne den anden terning viser. Ved to brikker, flyttes den ene brik det antal skridt

som den ene terning viser, den anden brik flyttes så mange skridt som den anden terning viser. Det spiller ingen rolle i hvilken rækkefølge terningerne anvendes, men det kan være afgørende om brikken overhoved kan flyttes. Nogle gange kan man kun anvende det ene terningkast.

Hvis begge terninger har samme antal øjne, er der tale om et "dobbeltslag". Tallet som terningerne viser anvendes til fire flytninger. Spilleren kan flytte en, to, tre eller fire brikker ad gangen. Det kan hende at spilleren ikke har tilstrækkeligt med flytnings muligheder med det kastede terningsantal. Heller ikke i "dobbeltslag" lægges terningsantallet sammen. Når spilleren flytter en af sine brikker fire gange, skal brikken have mulighed for at stoppe på en ledig tunge mellem flytningerne.

I Backgammon flytter spillernes brikker sig i modsat retning. Begge spillere flytter sin brik fra modspillerens hjemmefelt til modspillerens udefelt og videre gennem sit eget udefelt til sit eget hjemmefelt. Hvide brikker flyttes altid med uret og sorte brikker mod uret.

Spilleren kan flytte sin brik til en tunge:

- Hvor der ikke er nogle andre brikker.
- Hvor der er en eller flere af ens egne brikker.
- eller
- Hvor der er højst en af modspillerens brikker.

At skubbe en brik ud

Når spilleren flytter sin brik til en tunge hvor der står kun en af modspillerens brikker, skubber man den ud. Den

slået brik tages ud af spillet og lægges på barrieren. Når en spiller har en brik på barrieren der er slået ud, skal han først have brikken tilbage i spil før han må flytte nogle andre brikker. For at kunne få brikken tilbage i spil, skal den ene terning i et terningskast have et tal der svarer til en ledig tunge på modstanderens hjemmefelt. Det andet terningstal som spilleren må bruge anvendes til at flytte endnu en brik fra barrieren ind på spillepladen. Hvis der ikke findes flere brikker på barrieren, må man bruge terningsantallet til at flytte de brikker der er på pladen.

At tage hjem

Efter at have fået alle sine brikker til sit hjemmefelt skal spilleren begynde hjemtagningen, dvs. at tage brikkerne fra spillepladen. Brikkerne skal altid tages hjem med præcist terningstal. Når man flytter en brik hjem med et præcist tal, skal spilleren også flytte en anden brik så mange skridt som det andet terningstal viser. Det er dog ikke altid nødvendigt at tage brikkerne hjem, man kan vælge bare at flytte brikkerne. Det kan hende at der ikke står nogle brikker på de tunger der svarer til antallet af øjne på terningerne. Hvis der ikke findes nogle brikker bagved den tomme tunge må man tage de brikker der er tættest foran. Hjemtagningen bliver afbrudt for en spiller hvis nogle af hans brikker havner på barrieren. Spilleren kan igen begynde hjemtagningen når brikken er flyttet fra barrieren til egen hjemmefelt.

Spillelets afslutning

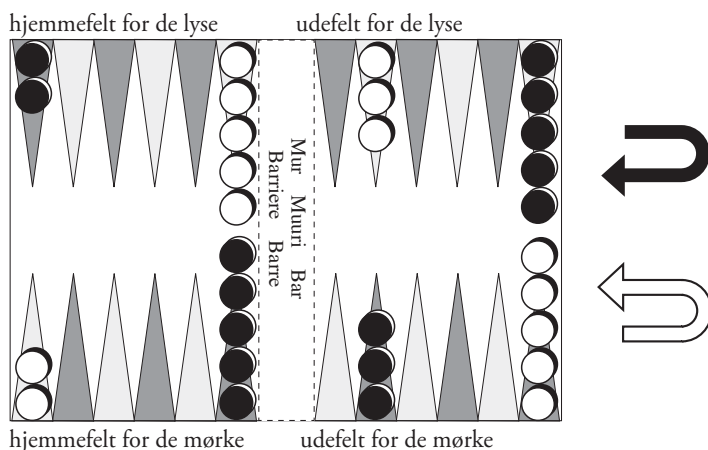
Spillet er slut når den ene spiller har taget alle sine brikker hjem – uafhængig af hvem der begynder spillet. Spillet kan altså ikke ende uafgjort.

Dobleterningen

Doublerterningen er forsynet med tallene 2-4-8-16-32-64 og benyttes ved dubling af indsatsen. Hver af spillerne kan under spillet doble inden sit kast. Derefter har modstanderen ret til - evt. på et senere tidspunkt - at redoble, og således skiftes der indtil 64-dubling. Hvis modstanderen accepterer dublingen, lægges terningen med 2-tallet op ved hans side af brætet. Accepterer han ikke dublingen, må han give op og betale indsatsen, som den var før dublingen. Eller han kan redoble, og hvis den første spiller accepterer, lægges doublerterningen med 4-tallet op ved hans side af brætet. Accepterer han ikke redoblingen, må han give op og betale den doblede indsats. Og således kan man fortsætte indtil 64-dubling. Vindes en GAMMON eller en BACKGAMMON, doubles eller tredobles yderligere gevinsten!

Hvis man har en GAMMON- eller BACKGAMMON-sejr i sigte, bør man derfor ikke foreslå fortsat dubling, da modstanderen derved får mulighed for at opgive spillet mod kun at betale gevinstens øjeblikkelige størrelse.

Hvis en spiller giver op før tiden og ikke i forbindelse med dubling, taber han altid BACKGAMMON.



BACKGAMMON

Inhoud

Speelbord, 30 speelschijven (15 wit en 15 zwart), 2 dobbelstenen en 1 speciale dobbelsteen.

Iedere speler probeert zijn 15 stenen zo vlug mogelijk door dobbelen in zijn thuisvak te brengen en dan uit te spelen. Winnaar is degeen, die erin slaagt, als eerste alle stenen door het juiste aantal gegooide ogen van het bord te kunnen nemen.

Opstelling en speelrichting

Op de afbeelding zijn de opstelling (door witte en zwarte stippen) en de speelrichting aangegeven.

Het spel

De spelers gooien ieder met één dobbelsteen. Wie het hoogste aantal ogen gooit, begint en zet het aantal ogen, dat hij en zijn medespeler samen gegooid hebben. De tweede speler zet hetzelfde aantal ogen. Daarna gooien beide spelers om de beurt met 2 dobbelstenen. De gegooide ogen mogen of afzonderlijk (met 2 stenen) of samen (met 1 steen) gezet worden. Tot alle stenen van één kleur het thuisvak bereikt hebben, moet er gezet worden, indien mogelijk. Kan men de ogen van beide dobbelstenen niet zetten, dan moet men het hoogste aantal van de twee zetten. Is ook dit niet mogelijk, dan vervalt de zet en de tegenspeler is aan de beurt. Om te kunnen zetten, moet de punt, waar men terecht komt, of vrij zijn of mogen er alleen stenen van de eigen kleur op staan.

Wordt het aantal ogen van beide dobbelstenen opgeteld en met één steen gezet (b.v. 4+5), kan de speler kiezen, of hij eerst de 4 en daarna de 5 of andersom wilt zetten. In elk geval moet hij op de 4e of de 5e punt terecht kunnen en ook op de 9e, anders vervalt de zet.

Bij een doublet (op beide dobbelstenen hetzelfde aantal ogen) wordt 4 x het aantal ogen gezet. Dat kan op volgende manieren gebeuren: b.v. doublet van 4:

- a) met 1 steen 4 x 4 punten = 16 punten
- b) met 2 stenen 2 x 4 punten, elke steen 8 punten = 16
- c) met 4 stenen 4 punten = 16
- d) met 1 steen 8 punten, 2 stenen elk 4 punten = 16
- e) met 1 steen 12 punten, 1 steen 4 punten = 16.

Ook hierbij moet men op elke 4e punt terecht kunnen en in elk geval zoveel zetten maken als mogelijk is; de rest vervalt.

Slaan en terughalen

Komt men op een punt terecht, waar één steen van de tegenspeler staat, dan wordt deze "geslagen". Er kan meer dan één steen in één zet geslagen worden, bij een doublet b.v. tot 4. Deze geslagen stenen worden op de zogenaamde bar gezet, en de speler, van wie ze zijn, mag pas verder spelen, als hij alle stenen in het spel teruggehaald heeft, en wel in het thuisvak van de tegenspeler. B.v.: 2 zwarte stenen staan op de bar. Als zwart een 4 en een 5 gooit, mag hij op punt 4 en 5 elk één steen zetten, tenzij op punt 5 één of meer stenen van de tegenspeler staan. In dit geval mag hij geen steen in het spel terughalen, omdat het hoogste aantal ogen altijd het eerst gezet moet worden, anders vervalt de zet.

Rijen van stenen

Staat er een rij van 2 of meer stenen op een punt, dan mag de tegenspeler er geen steen neerzetten.

6 van deze rijen achter elkaar heten een brug. Heeft een speler in zijn thuisvak een brug opgebouwd, dan kan de mederspeler geen steen van de bar in het spel terughalen, zolang de brug staat.

Uitspelen

Zodra een speler alle 15 stenen in zijn thuisvak gebracht heeft, mag hij met het uitspelen beginnen, zelfs al met het aantal ogen van de tweede dobbelsteen, nadat de laatste steen het thuisvak met de ogen van de eerste dobbelsteen bereikt heeft. Ook hierbij telt een doublet 4 x. Men moet altijd het benodigde aantal ogen gooien, om een steen van het bord te mogen nemen. Om b.v. van punt 6 en punt 1 elk een steen weg te mogen nemen, moet men een 6 en een 1 gooien.

Wel mogen met de gegooide ogen ook stenen binnen het thuisvak verplaatst worden. Wordt tijdens het uitspelen een steen door de tegenspeler verslagen, moet deze steen eerst weer in het spel teruggehaald worden en mag men pas verder gaan met het uitspelen, als deze weer in het thuisvak aangekomen is. De uitgespeelde stenen worden naast het speelbord neergelegd.

Puntentelling

Winnaar is de speler, die als eerste al zijn stenen heeft uitgespeeld. Heeft de verliezer al 1 of meer stenen uitgespeeld, dan scoort de winnaar 1 punt. Heeft de verliezer nog geen stenen uitgespeeld, dan scoort de winnaar 2 punten. Zo'n overwinning wordt een GAMMON genoemd. Heeft de verliezer nog 1 of meer stenen in het thuisvak van de winnaar en/of moet hij nog geslagen

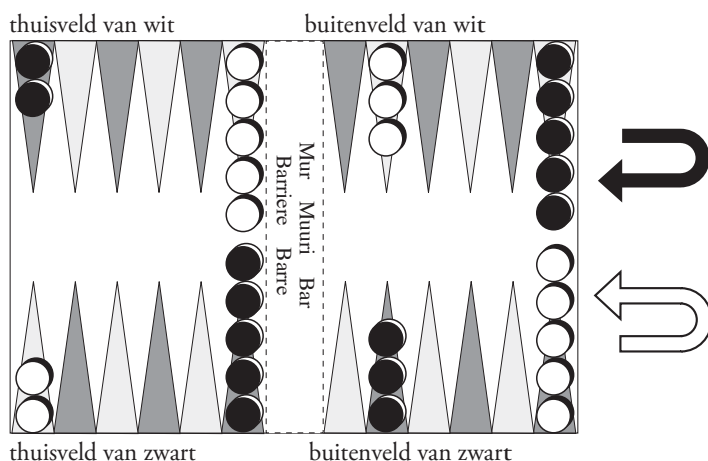
stenen in het spel brengen, dan scoort de winnaar 3 punten. Dit wordt een BACKGAMMON genoemd.

Doubleren

Backgammon wordt gespeeld om een overeengekomen inzet per punt. Elk spel begint op een punt. In de loop van het spel kan een speler die het gevoel heeft dat hij een voldoende grote voorsprong heeft opgebouwd een doublet voorstellen. Hij mag dit alleen doen aan het begin van zijn eigen beurt, en voordat hij met de dobbelsteen heeft gegooid.

Een speler die een doublet wordt aangeboden kan dit afwijzen. Hij verliest het spel dan, en betaalt één punt. Anders, moet hij het doublet accepteren en doorspelen voor de nieuwe hogere punten. Als een speler een doublet accepteert, wordt de dubbelsteen aan zijn kant gelegd, en mag alleen hij als volgende doubleren.

De volgende doublets in hetzelfde spel worden herdoublers genoemd. Als een speler een herdouplet weigert, moet hij het aantal punten betalen dat de inzet was voorafgaand aan de herdouplet. Anders wordt de dubbelsteen aan zijn kant gelegd, en gaat het spel verder tegen een inzet die tweemaal zo hoog is als voorheen. Er gelden geen beperkingen voor het aantal herdoublers in een spel.



BACKGAMMON

Contenu du jeu

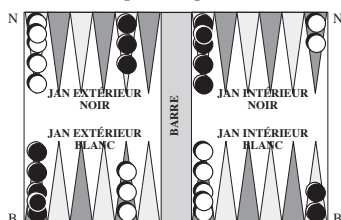
1 plateau de jeu, 30 pions de jeu :
(15 noirs, 15 blancs), 2 dés, 1 Videau.

Présentation du jeu

Le backgammon est un jeu qui se joue à deux joueurs, chacun choisissant 15 pions d'une même couleur (les noirs ou les blancs) appelés aussi pièces ou dames.

Le plateau de jeu, damier ou encore board est divisé en 4 cadrans ou jans. Chaque jan est constitué de 6 flèches dont les couleurs sont alternées pour plus de lisibilité ; ces flèches représentent les cases du jeu sur lesquelles se déplaceront les pions en fonction du tirage des 2 dés classiques.

La barre ou bar est la section centrale qui partage le plateau en deux parties séparant les jans intérieurs des jans extérieurs. Le troisième dé ou cube ou encore Videau (Vido) est un dé à 6 faces dont les valeurs sont : 2-4-8-16-32-64 ; il servira à enchérir au cours de la partie. Position de départ des pions :

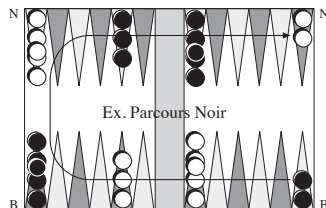


But du jeu

Il s'agit de faire sortir le premier tous ses pions du board avant l'adversaire. Chaque joueur devra dans un premier temps amener tous ses pions dans son jan intérieur, puis ensuite les faire tous sortir successivement du board au moyen des 2 dés.

Les déplacements

Chaque joueur lance un dé à 6 faces, le plus grand tirage commence. Puis à tour de rôle, en fonction des points des 2 dés classiques, les joueurs déplacent leurs 2 pions de flèche en flèche, toujours en avant, en décrivant un fer à cheval autour du board. Les déplacements s'effectuent du jan intérieur de l'adversaire vers son propre jan intérieur.

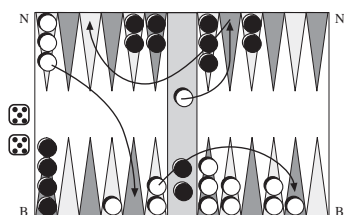


Ils peuvent donc déplacer 2 pions ou 2 fois le même pion, dans l'ordre qu'ils souhaitent, en fonction de la valeur indiquée par les dés. Chaque pion pourra se poser sur n'importe quelle flèche occupée par des pions de sa couleur ou vide. Si la flèche d'arrivée est occupée par 2 pions adverses ou plus, le mouvement est impossible. Par contre si la flèche est occupée par un seul pion adverse, le pion du joueur prend la place du pion adverse qui se trouve pris (et placé sur la barre centrale).

Le double

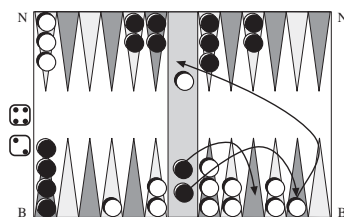
Lorsque le tirage au dé fait apparaître un double (2 dés de même valeur), le joueur joue 2 fois le tirage des 2 dés et fait ainsi 4 déplacements de pions.

Exemple de déplacement à partir d'un jet où les 2 dés sont identiques :

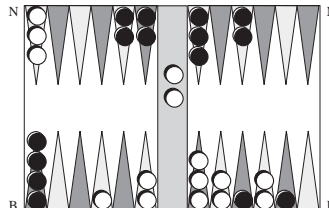


Pions pris ou prisonniers

Si un joueur a 1 ou plusieurs pions pris (sur la barre centrale), il doit impérativement les faire rentrer dans le jeu, avant même de pouvoir déplacer ses autres pions



Exemple de déplacements



Position des pions après ces déplacements

Le pion qui était prisonnier doit alors recommencer depuis le point de départ (sur une des cases du jan intérieur de l'adversaire) en obtenant aux dés un tirage qui lui permette d'atteindre une flèche disponible. Sinon il devra passer son tour. Dans ce cas, on dit que le joueur fait gala.

Passer

Il est interdit de passer tant qu'un mouvement est possible. Si après un tirage au dé, le joueur peut jouer l'un ou l'autre dé, il doit obligatoirement jouer celui qui a le chiffre le plus élevé.

La sortie des pions ou bear-off

Lorsque tous les pions d'un joueur sont enfin arrivés dans son jan intérieur, il va pouvoir les sortir du board. Un pion ne peut sortir que s'il obtient le chiffre exact au dé (juste au-delà, de la limite du plateau). Exemple si un pion est à 4 flèches de la sortie, il peut sortir avec un 5.

Exception : Le ou les pions le(s) plus éloigné(s) de la sortie peut(vent) sortir en obtenant un chiffre supérieur à son nombre de flèche(s).

Lorsqu'il est sorti un pion ne peut plus rentrer dans le jeu.

Dans son jan intérieur le joueur peut faire progresser ses pions normalement sans être obligé de sortir un pion.

Videau / Vido

Il s'agit de ce dé ou cube doubleur ou encore Videau (Vido) à 6 faces dont les valeurs sont : 2-4-8-16-32-64 qui indiquera le nombre de points mis en jeu dans la partie.

Au début, la partie est fixée avec une valeur de base de 1 point mais au cours du jeu un joueur, estimant qu'il a de grandes chances de gagner, peut suggérer de modifier cette valeur (avant de lancer ses dés) en doublant la partie.

Son adversaire pourra alors accepter et continuer la partie avec un nouvel enjeu qui pourra évoluer, être à nouveau doublé en cours de partie et ainsi de suite. Le joueur qui accepte le double sera le seul à pouvoir doubler à nouveau la partie.

Si cet adversaire n'accepte pas, il abandonne la partie en faisant cadeau à son adversaire du nombre de points indiqués par le Vido.

Le gagnant du jeu

Le premier joueur à sortir ses 15 pions gagne la partie.

Calcul des points

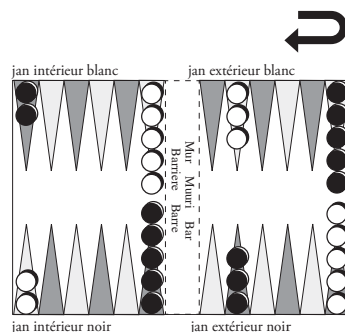
Le gagnant marque le nombre de points indiqués par le Vido.

Il les multiplie par deux en faisant un Gammon et par 3 en gagnant un Backgammon.

Gammon : si le perdant n'a pas sorti un seul de ses pions du board, le gagnant marque une partie double: un Gammon.

Backgammon : si le perdant a encore des pions dans le jan intérieur du gagnant ou à la barre, le gagnant multiplie les points du Vido par 3.

Rappel : si l'adversaire n'accepte pas le Vido en cours de partie, il la perd en faisant cadeau à son adversaire du nombre de points indiqués par le Vido.



BACKGAMMON

Contents

Game board, 30 playing pieces (15 white, 15 black), 2 dice and 1 special die.

Object of the game

The object of Backgammon is to be the first player to remove all your men from your inner table. This is called "Bearing Off".

Setup

To start, line up all your pieces as shown on the diagram. White's pieces are moved counter-clockwise around the board to bear off out of his inner table. Black's pieces are moved clockwise around the board to bear off out of his inner table.

Playing the game

To start the game, each player rolls a single die. The player rolling the higher number now moves his checkers according to the numbers showing on both his own die and his opponent's. After the first roll, the players roll two dice and alternate turns.

Pieces are moved the number of points thrown in a pair of dice. From one point on the board to the next is one dot on

the dice. Each number can be used by a separate piece or both can be used by one piece. If "doubles" are thrown, both numbers on the dice being the same, the player plays the numbers shown on the dice twice. A roll of 5 and 5 means that the player has four fives to use, and he may move any combination of pieces to complete this requirement.

The dice can be played in any order. If the player only can play one of the dice the other one is lost. When either of the dice can be used, but not both, the higher roll has to be played.

Hitting

When a player has two or more men on a point, the opponent's pieces cannot rest on that point. They may, however, pass over it. This is called a "block". If a player can bring a piece to rest on a point occupied by an opposing piece, he "hits" the opposing piece and it is removed to the "bar". This piece must then be put into play before any other move is made by the player whose piece it is. It is put into play by entering into opponent's inner table on an open point whose number corresponds to the number on one or both dice.

Bearing off

Pieces can be borne off only when all of a player's pieces (not yet borne off) are within his own inner table. Then a piece can be borne off whenever it is on point whose number is thrown. If a number is thrown higher than the point on which any piece is left, the highest piece can be borne off. A piece must be moved forward if it is possible to move.

Winning the game

No matter who has started the game, the first player to bear off all fifteen pieces wins. Thus a tie is impossible.

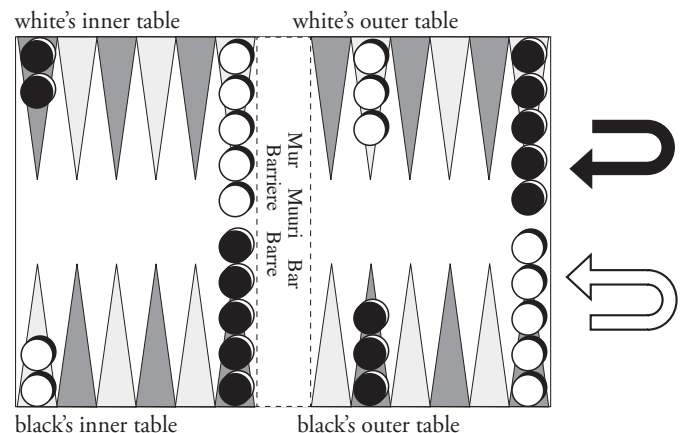
Doubling

Backgammon is played for an agreed stake per point. Each game starts at one point. During the course of the game, a player who feels he has a sufficient advantage may propose doubling the stakes. He may do this only at the start of his own turn and before he has rolled the dice.

A player who is offered a double may refuse, in which case he concedes the game and pays one point. Otherwise, he must accept the double and play on for the new higher stakes. A player who accepts a double becomes the owner of

the special die and only he may make the next double. Subsequent doubles in the same game are called redoubles. If a player refuses a redouble, he must pay the number of points that were at stake prior to the redouble. Otherwise, he becomes the new owner of the special die and the game continues at twice the previous stakes. There is no limit to the number of redoubles in a game.

If the loser has not borne off any of his pieces, he loses a "gammon" and twice the value of the stake. If the loser has not borne off any of his pieces and still has at least one piece on the bar or in the winner's inner table, he loses a "backgammon" and three times the value of stake.



TRIKTRAKK (BACKGAMMON)

Mängu sisaldab

Mängulaud, 30 nuppu ehk kivi (15 valget ja 15 musta), 2 tavalist täringut ja 1 eritähing ehk kuubik.

Mängu eesmärk

Mängu eesmärgiks on viia kõik oma kivid oma koduväljale ja siis hakata neid laualt ära korjama. Esimene mängija, kes on oma kivid laualt ära korjanud, ongi võitja.

Algasetus

Laul on märgitud 24 kitsast kolmnurka, mida nimetatakse *pesadeks*. Pesade värvus vaheldub ning nad on jagatud nelja veerandisse – kuus pesa igas veerandis. Veerandeid võib nimetada mängija *koduväljaks* (inner table) ja *välisväljaks* (outer table) ning vastase kodu- ja välisväljaks (vaata joonist). Kodu- ja välisväljal on eraldatud põikpuuga (bar), mis asub lau keskel ja mida nimetatakse *vanglaks*. Kummalgi mängijal on 15 ühte värvi nuppu, mida nimetatakse *kivideks*. Mängulaud on asetatud nii, et mängija ees on tema koduväli. Et alustada, aseta kivid nii, nagu on näidatud joonisel. Valged kivid liiguvad mängulaual *vastupäeva* ja lõpetavad oma koduväljal.

Mustad kivid liiguvad mängulaual *päripäeva* ja lõpetavad oma koduväljal.

Mängus läheb vaja veel ka eritähingut ehk *duubelduskuubikut*, numbritega 2, 4, 8, 16, 32 ja 64, mida kasutatakse mängus oleva panuse (punktid, mille peale mängitakse) jälgimiseks.

Mängu käik

Mängu alustamiseks veeretab kumbki mängija ühe täringu, mille järgi otsustatakse, kes alustab mängu ja käib esimesena. Juhul, kui mõlemad mängijad veeretavad ühesuguse numbrit, siis nad jätkavad veeretamist ühe täringuga nii kaua, kuni lauale kukuvad erinevad numbrid. Mängija, kes veeretab suurima numbrit, alustab mängu ja käib esimesena, kasutades mõlema mängija täringu numbreid. Pärast esimest käiku veeretavad mängijad täringuid kahekaupa ja kordamööda.

Täringutega veeretatud numbrid näitavad, mitu sammu mängija saab käia oma kividega.

Kividega käimisel kehtivad reeglid:

- Kivi saab käia ainult *avatud* pesale – pesale, mis ei ole blokeeritud *kahe või enama vastase* kiviga;
- Kahe täringu numbrid tähendavad kahte eraldi käiku, (üks samm on üks pesa). Näiteks kui veeretati 3 ja 5, siis saab liikuda ühe oma kiviga 3 sammu ja teisega 5 *või* ainult ühe kiviga kokku 8 sammu, kuid vahepeatuse koht, kas siis 3 või 5 sammu koht peab olema *avatud*;
- Mängija, kes veeretab täringutega *duubli* (samad silmad mõlemal täringul), saab käia topelt veeretatud numbrid. Veeretades 5 ja 5, saab mängija käimisel kasutada nelja 5 ja ta võib käia suvalise kombinatsiooni, mis on kooskõlas käimisreeglitega;
- Mängija on kohustatud käima mõlemad numbrid, mis ta täringutega veeretab (või neli numbrit duubli veeretamise korral), kui see on reeglitega vastavuses. Kui ainult üks number on käidav, siis tuleb käia selle numbriga. Kui on võimalik ükski kumb number käia, aga mitte mõlemad, siis peab mängija käima suurema silmade arvu. Kui kumbagi numbrit ei ole võimalik käia, siis mängija jätab oma käigukorra vahele. Kui veeretati duubel ja pole võimalik kasutada kõiki nelja numbrit, peab mängija kasutama neid niipalju, kui võimalik.

Löömine ja sisenemine

Ükski kumba värvi üksikut kivi pesas nimetatakse *lahtiseks*. Kui vastasvärvi kivi satub pesasse, kus on lahtine kivi, loetakse see kivi *laualt lööduks* ja asetatakse vanglasse. Kui mängijal on üks või rohkem kive vanglas, on tema esmane kohustus nende kividega vastase koduväljal *lauale tulla*. Kivi tuuakse lauale, asetades ta veeretatud täringusilmadele vastavasse pesa (alustades lugemist vastase koduvälja välimisest äärest). Kui mängija veeretab näiteks 4 ja 6, siis võib ta lauale tulla vastasmängija neljandasse või kuuendasse pesa, tingimusel, et see pesa on *avatud*.

Kui kumbki täringusilmadele vastav pesa ei ole *avatud*, kaotab mängija oma käigu. Kui mängija saab lauale tuua mõne,

kuid mitte kõiki vanglas olevaid kive, siis peab ta neid lauale tooma niipalju, kui võimalik ja seejärel läheb käigu kord üle vastasele. Kui kõik mängija kivid on vanglast lauale toodud, ja tal on veel vabasid silmasid, peab ta neid kasutama, liigutades kas laualetoodud nuppu või mõnda teist oma nuppu.

Laualt ära korjamine

Kui on liigutud kõigi oma viieteistkümne kiviga oma koduväljale, võib alustada *laualt ära korjamist*. Mängija korjab laualt ära kivi, mis asub visatud täringusilmadele vastavas pesas ja eemaldab selle laualt. Visates näiteks täringuga kuus silma, eemaldab mängija laualt kivi, mis asub kuuendas pesas. Kui täringusilmale vastavas pesas ei ole ühtki kivi, peab mängija sooritama reeglitepärase käigu, liigutades edasi kivi mõnest suurema väärtusega pesast.

Kui aga suurema väärtusega pesas ka ei ole ühtegi kivi, siis peab mängija laualt ära korjama kivi oma suurimalt allesolevast kivi(de)ga pesast. Mängija ei ole kohustatud oma kivi laualt ära korjama, kui ta saab teha mõne muu reeglitepärase käigu (näiteks liigutada kivi edasi). Selleks et kive laualt ära korjata, peavad mängija kõik veel mängus olevad kivid olema oma koduväljal – kui laualt ära korjamine käigus mõni mängija kividest lüüakse vanglasse, peab ta sellega esmalt uuesti oma koduväljale jõudma ja alles seejärel saab ta laualt ära korjamist jätkata. Mängija, kes korjab esimesena laualt ära kõik oma viisteist kivi, on mängu võitja.

Duubeldamine ehk panuste kahekordistamine

Backgammonit mängitakse eelnevalt

kokkulepitud panusega (punkti väärtusega). Iga mäng algab ühepunktisena. Kui mängija mängu käigus näeb, et tal on piisav eduseis, võib ta välja pakkuda võimaluse panuste kahekordistamiseks – *duubeldamiseks*. Selline võimalus on mängijal ainult oma käigu ajal, enne täringute veeretamist.

Mängija, kellele panuste kahekordistamist pakutakse, võib sellest *keelduda*, kaotades sellega

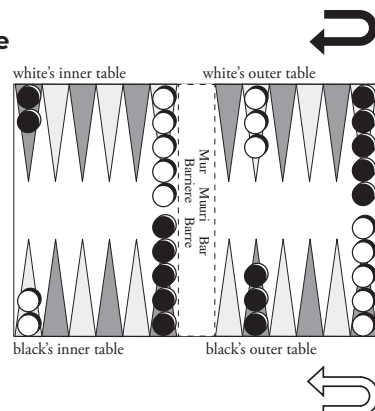
ühepunktilise panuse. Vastasel korral ta *nõustub* panuste kahekordistamisega ja mäng käib edasi topelt panustele. Numbrid kuubikul aitavad mees pidada panuseid, mis hetkel on tehtud.

Duubeldamise vastu võtnud mängija saab endale *kuubiku* (eritähingu) ehk nüüdsest on ta *kuubiku valdaja*, see tähendab, et ainult tema võib teha järgmise ettepaneku panuste kahekordistamiseks.

Üksteisele järgnevaid duubeldamisi nimetatakse *korduvduubliteks*. Kui mängija, kellele pakutakse korduvduublit, keeldub sellest, siis kaotab ta mängu nende punktide arvuga, mis oli kuubikul enne, kui talle korduvduublit pakuti. Vastasel korral on ta aga kuubiku valdaja ja mäng jätkub senise panusega võrreldes kaks korda suurema panusega. Korduvduubelduste arv mängus ei ole limiteeritud.

Gammon ja backgammon

Kui kaotanud mängija on mängu lõpuks laualt ära korjanud vähemalt ühe oma kivi, siis kaotab ta mängu nii mitme punktiga, kui näitab duubelduskuubik (ühe punktiga, kui mängu käigus ei ole vastu võetud ühtki duubeldust). Kui kaotanud mängija ei ole aga laualt ära korjanud ühtki oma nuppu, siis loetakse seda *gammoniks* ja ta kaotab duubelduskuubiku väärtuse kahekordselt. Kui kaotaja ei ole laualt ära korjanud ühtki oma kivi ja tal on kas vanglas või vastase koduväljal mõni oma kivi, siis loetakse seda *backgammoniks* ja ta kaotab duubelduskuubiku väärtuse kolmekordselt.



НАРДЫ

Состав:

1 игральная доска, 30 шашек (15 белых и 15 черных), 2 игровые кости (игральных кубика).

Цель игры

Игроки стремятся переместить шашки сначала полностью на свое поле, а затем «в дом».

Начальный этап

У каждого игрока по 15 шашек, цвет шашек предварительно разыгрывается. Шашки устанавливаются, как показано на рисунке. Игральная доска разделена на две половины – внутреннее и внешнее поля, между которыми перегородка («стена»). Игральная доска устанавливается между игроками таким образом, чтобы внутреннее поле темного цвета было слева от игрока, а светлое – справа.

Ход игры

Право первого хода разыгрывается одним игральным кубиком – начинает тот игрок, у которого выпадет большее число на кубике. Для первого хода игрок использует числа, которые выпали при розыгрыше – то есть и свой результат, и результат противника.

Эти числа не суммируются, а рассматриваются как два отдельных значения. Игрок может сходить одной или двумя шашками. Если игрок ходит одной шашкой, то он перемещает ее на свободные клетки, соответствующие значению первого и затем второго игрового кубика. При ходе двумя шашками одна перемещается на значение первого игрового кубика, а вторая соответственно на значение

второго. Не имеет значения, в каком порядке использовать кубики, но иногда это может определить возможность хода в принципе. Если игрок использует значение только одного кубика, то значение второго пропадает. Если игрок может использовать значение любого кубика из двух, то он должен ходить наибольшим из выпавших чисел. Если выпало одинаковое число на обоих кубиках, то происходит «двойной ход». В этом случае выпавшее число можно использовать для хода четыре раза. Игрок может за один ход передвинуть одну, две, три или четыре шашки. Может случиться и так, что у игрока не будет достаточно возможностей для хода на выпавшее число.

Таким образом, и в двойном ходе выпавшие значения кубика не суммируются. Когда игрок ходит только одной шашкой четыре раза, то после каждого хода шашка должна останавливаться на пустой клетке.

В нардах шашки противников двигаются в противоположных направлениях. Каждый игрок передвигает шашки с внутреннего поля противника на внешнее поле противника, а затем через свое внешнее поле на свое внутреннее или «в дом». Таким образом, белые шашки двигаются всегда

по часовой стрелке, а черные – против часовой стрелки.

Игрок может передвинуть шашку в клетку если:

в клетке нет других шашек,

в клетке есть одна или несколько своих шашек,

в клетке находится максимум одна шашка противника.

Поэтому клетку, в которой находится одна шашка, называют «находящейся под угрозой». Когда игрок перемещает в такую клетку вторую шашку, то считается, что он «укрепил» ее.

Захват шашек

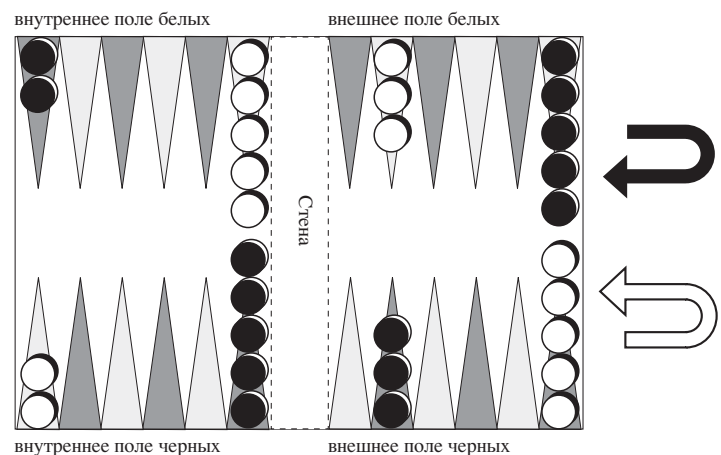
Когда игрок перемещает шашку в клетку, где уже есть одна шашка противника, то он «съедает» ее. «Съеденная» шашка убирается из игры и помещается на «стену» между полями. Игрок, чья шашка находится на «стене», должен сначала вернуть ее, прежде чем он сможет сделать следующий ход. Для этого ему необходимо выбросить такое значение на игральном кубике, чтобы соответствующая этому числу клетка на поле противника была свободной. Число второго игрового кубика игрок может использовать для перемещения следующей шашки со «стены» на поле или, если на перегородке больше нет шашек, то для хода другими шашками на поле.

Возврат шашек «в дом»

Только после того, как все шашки будут перемещены на свое внутреннее поле, игрок может начинать ставить их «в дом». Шашки возвращаются «в дом» всегда при выпадении четного числа. При перемещении шашки «в дом» четным числом, игрок все-таки всегда должен передвигать и другую шашку в соответствии со значением другого кубика. Не обязательно всегда возвращать шашки «в дом», можно делать обычный ход. Если какая-либо шашка попадает на «стену», то возвращение шашек «в дом» приостанавливается. Только после того, как эта шашка будет возвращена на собственное поле, можно продолжать возврат «в дом».

Окончание игры

Игра заканчивается, когда один из игроков заканчивает возвращение шашек «в дом», независимо от того, кто начал игру. Таким образом, игра не может закончиться ничьей.



НАРДИ (короткі нарди)

Вміст

Ігрове поле, 30 шашок (15 білих, 15 чорних), 2 кубики (зари) та один спеціальний кубик (даве)

Ціль гри

Ціль гри полягає в тому, щоб по черзі кидаючи кубики та переміщуючи (відповідно до кількості очок, що випали) свої шашки, пройти шашками повне коло (проти годинникової стрілки), зайти ними в “дім” і викинути їх раніше, ніж це зробить суперник.

Підготовка до гри

Ігрове поле для гри в нарди має особливу схему. Воно розділене на пункти від 1 до 24, які, в свою чергу, поєднані в групи. Групи мають назву „дім” (1-6), „двір” (7-12), дім суперника” (19-24), „двір суперника” (13-18). “Дім” та “двір” розділені між собою планкою, яка видається над ігровим полем та має назву “бар”. Домом кожного гравця є остання для нього чверть ігрового поля, що починається з пункту, в якому спочатку гри стоять п’ять шашок. На початку гри шашки у кожного гравця розташовані так: дві шашки в 24-му пункті, п’ять в 13-му, три в 8-му і п’ять у 6-му. Останнім є 24-й пункт, водночас він є 1-м для суперника. Гру починають білі та рухаються проти годинникової стрілки. Чорні пересуваються за стрілкою годинника кругом дошки, щоб потрапити у свій “дім”.

Як грати

Щоб почати гру в короткі нарди, кожен з гравців кидає одну “зару”. Цим кидком визначається гравець, який ходить першим, та ті, числа які він буде використовувати для першого ходу. Якщо у обох гравців випали однакові значення, вони кидають “зари” до тих пір, поки не випадуть різні. Гравець, у якого випало більше число, пересуває свої шашки у відповідності з числами на обох “зарах”. Після першого ходу гравці починають по черзі кидати одночасно два кубики кожен на своїй половині поля.

Шашки рухаються на стільки пунктів, скільки випало на обох кубиках. Але шашку можна ставити лише на відкритий пункт - такий, що не зайнятий двома або більше шашками супротивника. Числа на обох “зарах” обумовлюють окремі ходи. Наприклад, якщо у гравця випало 4 і 6, він може піти однією шашкою на чотири пункти, а іншою - на шість, або однією шашкою відразу на десять (4 + 6) пунктів. Останнє можливе тільки у тому випадку, коли проміжний пункт (відстань на 4 або 6 полів від початкового пункту) теж вільний. У гри в короткі нарди гравець, у якого випав дубль, грає кожне з чисел на кожному з кубиків двічі. Наприклад, якщо випало 6-6, то гравець повинен зробити чотири ходи по шість очок, і він може пересунути шашку у будь-якій комбінації, як вважатиме за потрібне. Гравець зобов’язаний зробити хід на обидва числа, що випали, якщо це можливо (або всі чотири, якщо випав дубль). Якщо можна зіграти лише одне число, гравець повинен зіграти його. Якщо гравець не може зробити хід, то він його пропускає. Коли випав дубль, а гравець не може зробити всі чотири ходи, він повинен зробити всі можливі ходи.

Як побити шашку

Якщо пункт зайнято двома або більше шашками суперника, гравець не може зупинитись на цьому пункті. Пункт, зайнятий тільки однією шашкою, називається “блот”. Коли шашка суперника зупиняється в цьому пункті, “блот” вважається побитим і шашка кладеться на “бар”. Тому для захисту своїх шашок потрібно ставити на один пункт дві шашки. Можливість складати здвоєні шашки визначається кидком гральних кубиків. Коли шість полів попереду шашки зайняті здвоєними шашками суперника, ваша шашка “замкнена”. Поки існує такий заслін, рухатись вона не зможе.

Викидання шашок

Після того, як гравець привів всі

свої п’ятнадцять шашок у “дім”, він може почати викидати їх з дошки. У коротких нардах гравець викидає шашки, які стоять на пунктах, що відповідають очкам, що випали на “зарах”. Наприклад - випало 5 очок, можна зняти шашку з п’ятого пункту. Якщо на потрібному пункті немає жодної шашки, дозволяється переміщувати шашку з пунктів менших, ніж число, яке випало на “зарі”.

Переможець

Той гравець, який викинув всі свої 15 шашок стає переможцем. Таким чином, нічия неможлива.

Даве

Кожен гравець перед своїм кидком може запропонувати супернику “даве” - здатись або підняти ставку. Початкове право зробити таку пропозицію мають обидва суперники. Коли пропозиція зроблена і прийнята (ставка збільшена), право зробити “даве” має той, хто його раніше прийняв. Перед початком гри суперники домовляються, як йде збільшення ставок - в геометричній (2, 4, 8 ...) чи арифметичній (1, 2, 3, 4 ...) прогресії. “Марса” при гри в короткі нарди з “даве” немає.

Також запам’ятайте: не можна побити шашку супротивника і “сховатись”, тобто не можна перемістити її тим самим ходом так, щоб вона стала на пункт з іншою

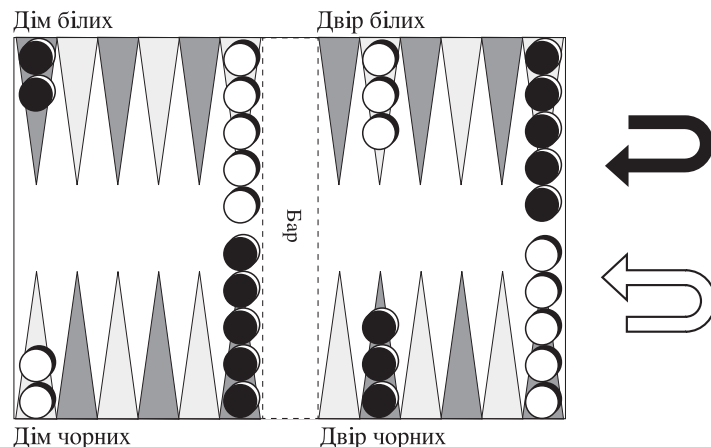
своею шашкою і стала здвоєною (захищеною від побиття).

Якщо на “барі” знаходяться шашки гравця, перший його обов’язок - це поставити їх у “дім” супротивника. Шашка повертається в гру, вступаючи на пункт, що дорівнює значенню, що випало на “зарі”. Наприклад, якщо гравцю випали значення 5 і 3, він має право поставити шашку в п’ятий або в третій пункти, якщо вони вільні від двох або більше шашок суперника.

Якщо обидва пункти, що випали на кубиках, зайняті - гравець пропускає свій хід. Якщо гравець не може ввести всі шашки - очки пропадають. Як тільки всі шашки будуть зняті з “бару”, можна ходити звичайним способом, переміщуючи будь-яку шашку, яка вам сподобається.

Положення, коли той, хто зумів викинути хоча б одну шашку, програє, називається “оін”. Програш “оін” коштує одинарну ставку. Становище, коли один гравець викинув всі свої шашки, а його супротивник не зумів викинути жодної, називається “марс”. У такому випадку переможений втрачає подвоєну ставку.

Більше того, якщо гравець програв і не зняв ні однієї шашки, або одна чи декілька його шашок залишилися на “барі” чи в “домі” суперника, він програє “кокс” та втрачає потрібне число очок.



BEKGEMONS

Spēles piederumi

Spēles laukums, 30 spēles kauliņi (15 balti, 15 melni), 2 metamie kauliņi un viens speciālais metamais kauliņš.

Spēles mērķis

Spēles mērķis ir pārvietot visus savus kauliņus uz savu iekšējo laukumu jeb «māju» un noņemt tos no spēles galda.

Sagatavošanās spēlei

Spēles sākumā novietojiet visus kauliņus līdzīgi kā parādīts attēlā. Baltie kauliņi tiek virzīti pretēji pulksteņ- rādītāja virzienam ar mērķi pārvietot tos uz savu iekšējo laukumu un noņemt no spēles galda, savukārt melnie – pulksteņrādītāja virzienā.

Spēles gaita

Sākot spēli, katrs spēlētājs met vienu metamu kauliņu. Spēlētājs, kurš uzmetis augstāko ciparu, spēli sāk pirmais un pavirza kauliņus, ņemot vērā arī otra spēlētāja uzņemto punktu daudzumu. Turpinot spēli, abi spēlētāji veic gājienus pēc kārtas, katrs metot abus metamos kauliņus un pārvietojot tos pa spēles galda smailajiem trijstūriem jeb punktiem.

Kauliņi tiek pārvietoti, ņemot vērā abu metamu kauliņu uzņemto punktu skaitu. Katrs spēles laukuma punkts atbilst vienam punktam uz metamā kauliņa. Katra metamā kauliņa punktu

summa var tikt izmantota kopā, virzoties ar vienu spēles kauliņu, vai atsevišķi, pārvietojot divus spēles kauliņus attiecīgi katra uzņemstā metamā kauliņa vērtībai. Savukārt situācijā, kurā tiek uzņemts «dubults», jeb abi metamie kauliņi ar vienādu punktu skaitu, spēlētājs var izspēlēt abus metamu kauliņu rādījumus divas reizes. Piemēram, uzņemot 5 un 5, spēlētājs var izmantot piecinieku četras reizes, iegūstot iespēju pārvietot līdz pat 4 kauliņiem jebkādas variācijās.

Metamo kauliņu uzņemto punktu skaitu var izmantot jebkādā secībā. Ja spēlētājs var veikt gājienu tikai ar viena metamā kauliņa punktu rādījumu, otrs paliek neizmantots. Ja var tikt izmantots tikai viena metamā kauliņa uzņemtais punktu skaits (bet ne abu), jāizspēlē augstākais punktu skaits no abiem uzņemtajiem.

Sišana

Ja punktā atrodas vairāk kā divi spēles kauliņi, pretinieks nedrīkst nostāties šajā punktā – tie ir jāizlaiž. To sauc par bloku. Ja punktā atrodas tikai viens kauliņš – pretinieks drīkst veikt «sišanu» un novietot sisto kauliņu uz «barjeras». Nosistā kauliņa īpašnieks ir spiests nākamā gājienā veikt tikai un vienīgi ar šo spēles kauliņu, atbrīvojot barjeru. Kauliņš ir jāievada spēlē no pretinieka mājas laukuma, uzņemot attiecīgu punktu skaitu, kas ļauj šo kauliņu novietot brīvā punktā.

Kauliņu noņemšana no laukuma

Spēles kauliņi var tikt noņemti no laukumu vienīgi tad, kad visi (izņemot, tos, kuri jau noņemti) atrodas spēlētāja iekšējā laukumā jeb «mājā». Spēles kauliņu var noņemt, uzņemot attiecīgu punktu skaitu. Ja uzņemtais punktu skaits ir augstāks kā jebkurš punkts, uz kura atrodas spēles kauliņš, no spēles galda var noņemt visaugstākajā punktā stāvošo kauliņu. Ja tas ir iespējams, spēles kauliņš ir jāpārvieto uz priekšu.

Spēles uzvarētājs

Neatkarīgi no tā, kurš spēles sākumā ir veicis pirmo gājienu, par uzvarētāju kļūst spēlētājs, kurš pirmais ir noņēmis visus 15 spēles kauliņus no spēles laukuma. Līdz ar to neizšķirts nav iespējams.

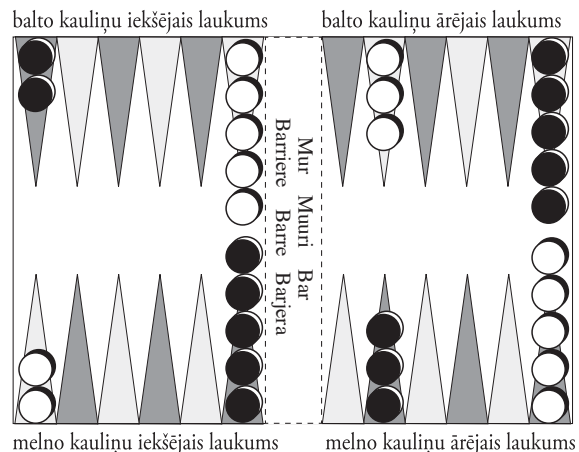
Dubultošana

Bekgemons tiek spēlēts uz iepriekš norunātu punktu likmi. Katra spēle sākas viena punkta vērtībā. Spēles gaitā, spēlētājs, kurš jūt ievērojamu pārkumu pār pretinieku, var piedāvāt dubultot likmes. Tas var tikt izdarīts vienīgi sava gājiena sākumā pirms metamā kauliņa ripināšanas.

Spēlētājs, kuram tiek piedāvāts paaugstināt likmi drīkst atteikties, taču šādā gadījumā viņš attiecīgajā spēlē ir piekāpies un zaudējis punktu. Pretējā gadījumā spēlētājam ir jāapstiprina

likmes dubultošana un jāturpina piedalīties spēlē ar augstāku likmi. Ir iespējama arī atkārtota likmes dubultošana. Ja spēlētājs atsakās no likmes atkārtotas dubultošanas, viņš zaudē punktus, kuri bija viņa īpašumā pirms atkārtotās dubultošanas. Pretējā gadījumā spēlētājs kļūst par speciālu metamā kauliņa īpašnieku un spēle turpinās, dubultojoit iepriekšējo likmi. Spēlē nav atkārtoto likmju dubultošanas reižu skaita ierobežojumi.

Ja zaudētājs nav no spēles laukuma noņēmis nevienu spēles kauliņu, (šāda spēles situācija tiek dēvēta par «gammon») viņš zaudē divkārtu likmes vērtību. No spēles laukuma nenoņemot nevienu spēles kauliņu un atstājot kādu no viņiem uz barjeras vai uzvarētāja iekšējā laukumā (šāda spēles situācija tiek dēvēta par «backgammon»), spēlētājs zaudē trīskārtu likmes vērtību.



BAKGAMONAS

Turinys

Žaidimo lenta, 30 žaidimo figūrėlių (15 baltų, 15 juodų), 2 kauliukai ir 1 specialus kauliukas.

Žaidimo tikslas

Bakgamonožaidimo tikslas – būti pirmu žaidėju, pašalinusiu visas šaškes iš savo „namų“. Tai vadinama „nuėmimu“.

Pasiruošimas

Norėdami pradėti, visas figūreles sudėliokite taip, kaip parodyta paveikslėlyje. Baltomis figūrėlėmis einama lenta prieš laikrodžio rodyklę taip, kad galėtumėte jas „nuimti“ nuo namų. Juodomis figūrėlėmis judama lenta pagal laikrodžio rodyklę taip, kad galėtumėte jas „nuimti“ nuo namų.

Žaidimas

Žaidimo pradžioje visi žaidėjai ridena vieną kauliuką. Žaidėjas, išritęs didžiausią skaičių, savo šaškes perkelia atsižvelgdamas į kauliukais (savo ir varžovo) išristus taškus. Po pirmo ritimo žaidėjai savo ėjimo metu ridena po du kauliukus. Šaškes perkeliama

atsižvelgiant į abiejų kauliukų bendrą rezultatą. Atstumas nuo vieno taško lentoje iki kito, lygus vienam kauliuko taškui. Kiekvienas skaičius gali būti naudojamas atskiroms šaškėms, arba jų suma – vienai šaškei. Jei iškrenta „dvigubas skaičius“ (dubletas), žaidėjas iškritusius skaičius naudoja du kartus. Išritus 5 ir 5 reiškia, kad žaidėjas turi panaudoti keturis penketukus, tai darydamas jis gali naudoti bet kokią šaškių kombinaciją. Kauliukais galima žaisti bet kokia tvarka. Jei žaidėjas gali žaisti tik vienu, kitas kauliukas prarandamas. Kai galima naudoti bet kurį kauliuką, tačiau ne abu, žaidžiama pagal didžiausią išristą rezultatą.

Kirtimas

Kai žaidėjas turi dvi ar daugiau šaškių vienoje vietoje, toje pačioje vietoje negali būti ir varžovo šaškės. Tačiau jas, be abejo, galima perkelti toliau. Tai vadinama „blokavimu“. Jei žaidėjas gali perkelti vieną iš savo šaškių į tašką, kuriame yra tik viena priešininko šaškė, jis gali nukirsti tą varžovo šaškę, kuri dedama ant „skersinio“. Ši šaškė turi

būti grąžinama į žaidimą prieš bet kokią kitą ėjimą, daromą žaidėjo, kuriam priklauso ta šaškė. Šaškė įvedama į žaidimą, perkeltiant ją į oponento lentoje esančią laisvą tašką, atsižvelgiant į išridentų kauliukų rezultatą.

Nuėmimas

Šaškes galima nuimti tik tuo atveju, jei visos žaidėjo šaškės (dar nenuimtos) yra jo „namuose“. Žaidėjas gali nukelti šaškę nuo taško atitinkančio išridento kauliuko rezultatą. Jei išritamas skaičius, kuris yra didesnis, už likusius taškus, ant kurių stovi šaškės, tuomet nuimama didžiausios reikšmės šaškė. Jei tik įmanoma, šaškė turi būti perkeliama į priekį.

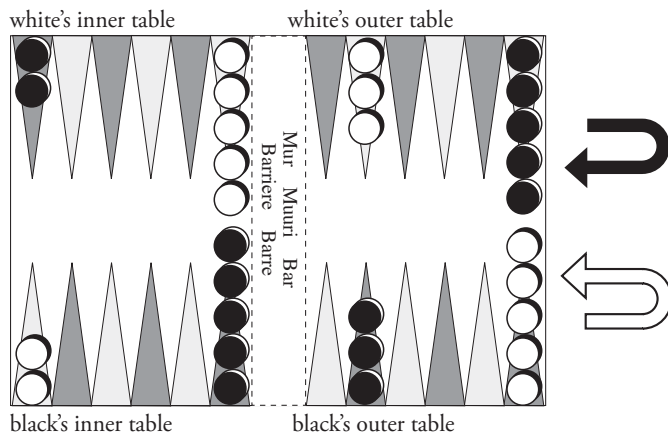
Laimėjimas

Nesvarbu, kas pradėjo žaidimą, laimi žaidėjas pirmas nuėmęs visas savo penkiolika šaškių. Lygiosios negalimos.

Dvigubinimas

Bakgamonas žaidžiamas susitartą statymą už tašką. Kiekvienas žaidimas prasideda viename taške. Žaidimo metu

žaidėjas, jaučiantis, kad jam sekasi, gali dvigubinti statymą. Tai jis gali daryti tik savo ėjimo metu ir prieš išrisdamas kauliuką. Žaidėjas, kuriam siūloma dvigubinti, gali atsakyti, šiuo atveju jis pralaimi žaidimą ir sumoka vieną tašką. Kitu atveju jis sutinka dvigubinti ir žaidžia jau su didesniu statymu. Žaidėjas, kuris sutiko dvigubinti, gauna specialųjį kauliuką, dabar tik jis gali vėl dvigubinti. Kiti dvigubinimai tame pačiame žaidime vadinami „vėl dvigubinimas“. Jei žaidėjas atsisako vėl dvigubinti, jis turi sumokėti tiek taškų, kiek buvo statyta prieš tai. Kitu atveju jis tampa specialiojo kauliuko savininku, o žaidimo statymas padvigubėja. Dvigubinimų apribojimų žaidime nėra. Žaidėjas nenukelia jokių savo šaškių, praranda „gammon“ ir dvigubą statymo vertę. Jei pralaimėtojas nenukėlė savo šaškių ir turi ant skersinio ar ant laimėtojo stalo bent vieną šaškę, jis praranda „backgammon“ ir trigubą statymo vertę.



BACKGAMMON

Zawartość:

Plansza do gry, 30 pionków (15 białych, 15 czarnych), 2 kostki, 1 specjalna kostka, instrukcja.

Cel gry

Celem gry jest w pierwszej kolejności dotarcie ze wszystkimi swoimi pionkami do ostatnich sześciu pól, czyli tzw. domu, a następnie zdjęcie ich z planszy na tzw. dwór, czyli na zewnątrz od domu poza pola gry. Wygrywa gracz, który uczyni to pierwszy.

Ustawienie początkowe

Gra rozgrywana jest na planszy składającej się z 24 pól określanych jako linie i przedstawianych w postaci podłużnych trójkątów. Początkowe ustawienie pionków na planszy przedstawia poniższy obrazek. Pionki białe przemieszczane są wokół planszy, w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara. Ostatnie sześć linii, do których zbiegają białe to tzw. dom białych. Pionki czarne są przemieszczane w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara, a ostatnie sześć pól, do których zbiegają to dom czarnych.

Zasady gry

Każdy z graczy rzuca jedną kostką. Osoba, która wyrzuci wyższy numer przesuwa swoje pionki zgodnie z liczbą oczek wyrzuconych przez obydwu grających. Od następnego ruchu liczbę linii, o jakie można przesuwać pionki, wyznacza się rzucając jednocześnie dwie kostki. Przesunięcia wykonuje się jedno po drugim, najpierw o liczbę oczek z jednej kostki, następnie o liczbę z drugiej. Liczba wyrzucona na każdej z kostek może być wykorzystana oddzielnie tzn. można przesuwać jeden pionek o liczbę oczek wyrzuconych przez pierwszą kostkę, a inny pionek o liczbę oczek wyrzuconych przez drugą kostkę. Można także przesuwać tylko jeden pionek najpierw o liczbę oczek z jednej kostki a następnie o liczbę oczek z drugiej kostki (w dowolnej kolejności).

Jeśli zdarzy się tak, że na obydwu kostkach wyrzucona zostanie jednakowo liczba oczek, gracz wykonuje cztery przesunięcia zamiast dwóch. Jeśli np. wyrzucone zostaną dwie piątki to gracz

może wykorzystać cztery ruchy (o pięć pól każde) do przesunięcia jednego, dwóch, trzech lub czterech pionków. Rezultaty wyrzucone na kostkach mogą być wykorzystane w dowolnej kolejności.

Jeśli gracz może wykorzystać tylko liczbę oczek wyrzuconych przez jedną z kostek, to te z drugiej kostki przepadają.

Jeśli rezultat z każdej kostki może być wykorzystany, ale nie obydwa jednocześnie, należy wykorzystać rezultat z kostki, na której wypadło więcej oczek.

Jeżeli istnieje możliwość wykonania ruchu z wykorzystaniem liczby oczek wyrzuconych przez obydwie kości, to należy tak uczynić. Nie można w takiej sytuacji wykonać takiego ruchu jednym z pionków, który uniemożliwi wykonanie ruchu z wykorzystaniem liczby oczek wyrzuconych drugą z kostek.

Zbijanie

Jeśli gracz ma dwa lub więcej pionków na jednej linii (na jednym polu) to przeciwnik nie może zakończyć ruchu swoim pionkiem na takim polu, może jednak w swoim ruchu przejść przez to pole, by zakończyć ruch na innym. Jeśli zakończenie ruchu ma miejsce na polu zajęтым przez tylko jeden pionek przeciwnika, to pionek ten zostaje zбитy i usunięty na tzw. bandę, czyli na pas rozdzielający planszę na dwie połowy. Gracz, który posiada na bandzie swoje pionki, ma obowiązek wprowadzenia ich

wszystkich z powrotem do gry, zanim będzie mógł kontynuować grę innymi pionkami.

Pionek wprowadza się do gry umieszczając go w domu przeciwnika, na linii odległej od dworu (czyli zewnętrznego obszaru obok domu przeciwnika) o liczbę wyrzuconych oczek, na której albo nie ma żadnych pionów, albo są pionki tego samego koloru, albo jest dokładnie jeden pion przeciwnika (zostaje on wtedy zбитy).

Wyprowadzanie pionków „na dwór”

Pionki mogą być wyprowadzone „na dwór” tylko wtedy, gdy wszystkie pionki danego gracza znajdują się już w jego „domu”. Pionek może być wyprowadzony na dwór, jeśli znajduje się o tyle pól od dworu, ile wyrzucił którakolwiek z kostek. Jeśli wyrzucony numer jest większy niż odległość od dworu najdalszego pionka, to na dwór wyprowadzony zostaje ten najdalszy pionek. Ruch pionkiem musi być wykonany zawsze, gdy jest to możliwe.

Zwycięzca

Niezależnie od tego, który z graczy rozpoczął grę, pierwszy z graczy, który wyprowadzi wszystkie swoje 15 pionków na dwór zostaje zwycięzcą. Nie ma możliwości remisu.

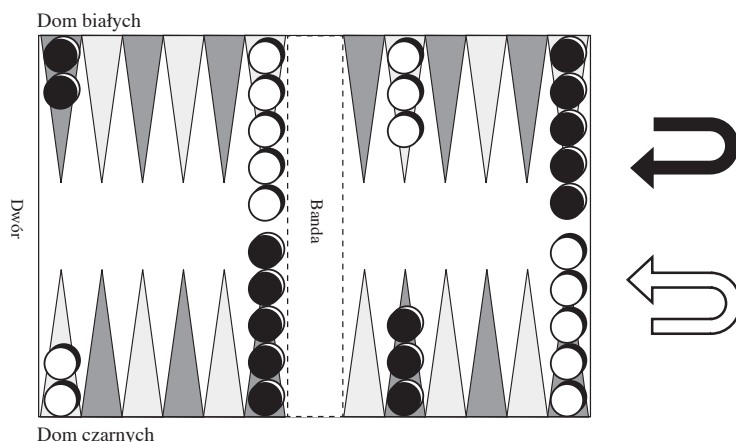
Podwojenie

W Backgammon gra się o ustaloną stawkę punktów. Każdą grę rozpoczyna

się od jednego punktu. W trakcie gry zawodnik, który uważa, że ma wystarczające szanse na sukces, może zaproponować podwojenie stawki. Może uczynić to tylko na początku własnej kolejki, przed rzutem kostkami. Jeśli przeciwnik odrzuci podwojenie stawki przegrywa grę i traci jeden punkt. Jeśli podwojenie zostanie zaakceptowane gra toczy się dalej o nową wyższą stawkę.

Zawodnik, który zaakceptował podwojenie, zostaje właścicielem specjalnej kostki i jako jedyny może zaproponować kolejne podwojenie (także na początku własnej kolejki, przed rzutem kostkami). Podobnie jak poprzednio, oferta ta może zostać odrzucona, co wiąże się jednak z przegraną i utratą liczby punktów, o jaką toczyła się gra przed odrzuceniem oferty. Przyjęcie oferty skutkuje zmianą właściciela specjalnej kostki i dalszą grą o nową, wyższą stawkę. Nie ma limitu ilości podwojeń w ciągu gry.

Jeśli graczowi, który przegrał nie udało się wyprowadzić ani jednego ze swoich pionków na dwór traci on podwójną (w stosunku do ostatecznie ustalonej w trakcie gry przez zawodników) liczbę punktów. Jeśli przegrywający nie wyprowadził ani jednego ze swoich pionków na dwór i ma choć jeden ze swoich pionków w domu przeciwnika lub na bandzie to traci potrójną wartość stawki ustalonej w trakcie gry przez zawodników.



KOTRA

Innihald

Spilaborð, 30 skífur (15 hvítar, 15 svartar), 2 teningar og 1 sérstakur teningur.

Markmið

Markmiðið í kotru er að vera fyrsti spilarinn sem tekur allar skífurnar af innra borðinu sínu.

Uppsetning

Stillið skífum ykkar upp eins og sést á myndinni. Hvítar skífur eru hreyfðar rangsælis um borðið svo að þær verði teknar af innra borði spilarans, og svörtu skífurnar eru hreyfðar réttisælis um borðið svo að þær verði teknar af innra borði spilarans.

Leikreglur

Til að byrja leikinn kastar hver spilari einum teningi. Spilarinn sem fær hæstu töluna hreyfir nú skífurnar sínar eftir tölunum á teningnum sínum og teningi andstæðingsins. Eftir fyrsta teningakastið kasta spilararnir tveimur teningum og skiptast á.

Skífurnar eru hreyfðar eftir teningunum tveimur. Frá einum toppi á borðinu til þess næsta er einn punktur á teningunum. Það er hægt að nota tölurnar tvær á teningunum til að hreyfa aðeins eina skífu eða til að hreyfa eina skífu eftir einum teningi,

og aðra skífu eftir hinum teningnum. Þegar "tveimur" er kastað, ef báðar tölurnar á teningunum eru þær sömu, notar spilarinn tölurnar sem sjást á teningunum tvisvar sinnum. Teningakast upp á 5 og 5 merkir að spilarinn hefur fjórar fimmur til afnota, og hann má hreyfa hvaða samsetningu af skífum sem er þangað til að allar fimmurnar eru notaðar.

Það má leika eftir teningunum í hvaða röð sem er. Ef spilarinn getur bara leikið eftir einum teningi þá tapast hinn. Þegar hægt er að nota annan hvorn teninganna, en ekki báða, þarf að leika eftir hærra kastinu.

Smellir

Þegar spilari hefur eina eða fleiri skífur á toppi, mega skífur andstæðingsins ekki hvíla á þeim toppi. Þær mega hins vegar fara yfir þær. Þetta kallst að "hoppa." Ef spilari getur fært skífu til að hvíla á toppi þar sem andstæðingurinn hefur sína skífu, þá "smella" þeir á skífu andstæðingsins og hún er færð ofan á miðju borðsins. Svo þarf að koma þeirri skífu aftur í umferð áður en spilarinn sem á hana heldur leiknum áfram. Þetta er gert með því að færa skífuna á opinn topp á innra borði andstæðingsins sem hefur sömu tölu á einum eða báðum teningunum.

Brottnám

"Brottnám" merkir að færa ykkar eigin skífu eitt þrep út fyrir innra borðið ykkar, þ.e. á heimasvæðið. Þið megið byrja að taka í burtu skífur þegar allar skífurnar ykkar eru á innra borðinu ykkar. Hverja skífu þarf að taka í burt með nákvæmri tölu, og það þarf að nota báðar tölurnar á teningunum annað hvort til að taka skífu í burtu eða til að hreyfa hana. Brottnám raskast ef ein af skífum ykkar lendir á miðju borðsins, og þið megið aðeins halda áfram að taka í burtu skífur þegar þið hafið fært þessa skífu aftur á innra borðið ykkar. Ef spilarinn, á meðan hann tekur í burtu skífur, kastar tölu sem er of há til að taka skífu í burtu eða til að hreyfa hana, er skífan sem er lengst frá heimasvæðinu sjálfkrafa tekin í burtu.

Leikslok

Fyrsti spilarinn sem tekur í burtu allar fimmtán skífurnar sínar er sigurvegarinn, alveg sama hver það var sem byrjaði leikinn. Jafntefli er því ómögulegt.

Áhætta tvöfölduð

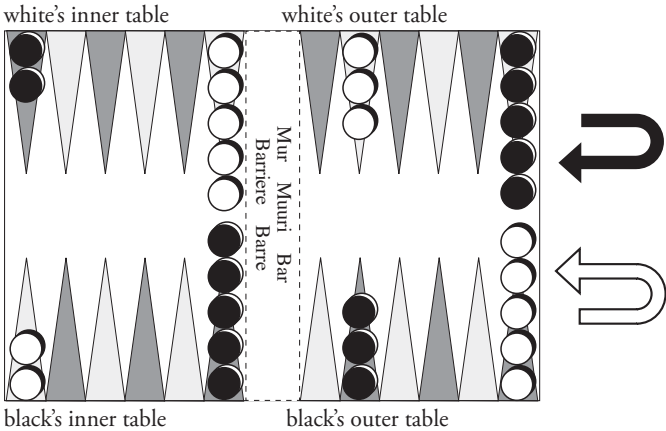
Kotra er leikin með samþykktri áhættu fyrir hvert stig, og hver leikur hefst á einu stigi. Á meðan leiknum stendur getur spilari sem finnst honum hafa nægt forskot lagt til að tvöfalda

áhættuna. Þeir mega bara gera þetta í upphafi umferðarinnar sinnar og áður en þeir hafa kastað teningunum.

Spilara sem er boðin tvöföldun má neita henni, og í þeim tilfellum tapar hann leiknum og borgar eitt stig. Annars verður hann að samþykkja tvöföldunina og halda áfram að spila með nýju áhættunni. Spilari sem samþykkir tvöföldun eignast sérstakan tening og bara þeir mega stínga upp á næstu tvöföldun.

Ef spilari neitar næstu tvöföldun, verður hann að borga þann fjölda stiga sem voru í veði á undan þeirri tvöföldun. Annars verður hann nýr eigandi sérstaka teningsins, og leikurinn heldur áfram með tvisvar sinnum meiri áhættu en síðast. Það eru engin takmörk fyrir því hversu margar tvöfaldanir eru í einum leik.

Ef spilarinn sem tapar hefur ekki tekið neinar af skífum sínum í burtu, tapa þeir "gammoni" og tvöfaldri upphæð áhættunnar. Ef spilarinn sem tapar hefur ekki tekið neinar af skífum sínum í burtu, og hefur að minnsta kosti eina skífu á miðju borðsins eða á innra borði sigurvegarans, tapa þeir "backgammoni" og þrefaldri upphæð áhættunnar.



BACKGAMMON

A doboz tartalma

1 Backgammon játéktábla, 30 játékkorong (15 fehér és 15 fekete), 2 dobókocka, 1 duplázó kocka (oldalain: 2, 4, 8, 16, 32, 64 számok szerepelnek)

A játék célja

A másik játékost megelőzve minél hamarabb eljuttatni a korongokat a saját otthonunkba, majd kiléptetni őket a játéktábláról. A játékot az nyeri, aki először juttatja ki minden korongját a tábláról, vagy akinek tétemelését követően az ellenfél feladja a játékot.

Előkészítés

A kezdéshez a játékosok sorakoztassák fel a korongjaikat a speciális, 24 háromszögből álló játéktáblán, ahogy az a képen is látható. Ezt nevezzük kezdőfelállásnak.

A fekete korongok haladási iránya az óramutató járásával ellentétes, a fehér korongoknak az óramutató járásával megegyezően, jobbról balra kell mozogniuk.

A játék

Kezdséhez a két játékos egyszerre dob egy-egy dobókockával. A játékot az kezdi, aki a nagyobb számot dobta. Mégpedig úgy, hogy mindkét számot meglépi (azt is, melyet a másik játékos dobott).

A táblán két pont (két háromszög) távolsága egy dobókockányi lépést jelent. A játékos maga dönti el, hogy melyik bábujával lép, és hogy egy bábuval lép-e, vagy többel egyszerre.

(Példa: ha 4-est és 6-ost dob, akkor dönthet úgy, hogy ugyanazzal a bábuval lépi le előbb az egyik, majd a másik értéket, vagy hogy egy külön bábujával a 4-et, és egy másikkal 6-ot.)

Ezután a másik játékos következik, aki innentől kezdve két kockával dob, és ő is az előzőek szerint léphet a saját bábujával. Majd ismét a következő játékoson a sor és így tovább.

Ha valamelyik játékos ugyanazt a számot dobja ki mindkét dobókockán egyszerre, akkor a rajta szereplő számokat duplán kell meglépnie. Például: ha két 5-öst dob, akkor az összesen 4 darab 5-ös lépést jelent, amit olyan kombinációban lép meg, amilyenben csak szeretne. (Tehát léphet

1-2-3-4 bábujával 5-ös sorozatokat úgy, hogy összesen 20 lépést tesz meg.)

A Backgammonban lépéskényszer van! Ez azt jelenti, hogy ha tudunk, mindig kötelező lépni! A középén található "bár" (ami a két térfelet választja el) nem számít külön mezőnek, ebbe nem kell belélni, amikor körbe mennek a bábuk. Dobásnál ne számítsuk bele a lépések számába!

Blokkolás

Egy lépés nem fejeződhet be olyan mezőben, amelyben a másik játékosnak legalább két bábuja van. Ezt "blokkolt" mezőnek nevezzük. Tehát például ha dobunk egy 5-öst és egy 2-est, de 5 mezőnyi távolságra az ellenfél bábuai állnak, választanunk kell másik bábút, mellyel a lépéseket megtesszük. Dönthetünk úgy is, hogy csak 2-t lépünk ezzel a bábuval egy szabad helyre, azután az 5 lépést folytatjuk ezzel a bábuval úgy, hogy egy szabad helyre érkezzünk, vagy pedig egy másik bábuval lépünk meg az 5-öt - ha lehetséges. Ha saját bábuink közül áll akármennyi is egy mezőben, oda nyugodtan léphetünk, nem számít blokkolásnak!

Ütés

Amikor valamelyik játékos olyan helyre lép korongjával, ahol a vetélytársnak csak egy korongja áll, a vetélytárs korongot azonnal a "bárba" kell helyeznie. Ezt nevezzük ütésnek. A kiütött játékos ezután csak ezzel a bábuval tehet újabb lépést, mégpedig csak az ellenség otthonába léphet. Ehhez ennek a mezőnek szabadnak kell lennie. A játékos ekkor is két dobókockával dob, de csak az egyik dobott számot lépheti meg. Például: ha egy 4-est és egy 6-ost dob, akkor vagy a 4-es, vagy a 6-os mezőnek szabadnak kell lennie, hogy elkezdhesse megint a játékot (a saját bábuja állhat a mezőn). Ha nem tud kilépni, kimarad, és megint a másik játékos következik. Amíg még maradt bábuja a "bárban", addig a többi bábuját nem használhatja további lépésre.

Fontos! Kilépni csak olyan mezőbe lehet, amelyik üres, vagy a versenytársnak maximum egy bábuja áll benne (vagy olyanba, ahol a saját bábujaik állnak), de a "bárban" lévő bábu tud ütni, így a rivális korongot szintén "bárba" juttathatja, ha olyan mezőbe lép ki a "bárban" lévő bábu, ahol a riválisnak egy bábuja van.

A korongok levétele

A játékot az nyeri, aki le tudja venni összes bábuját. A levétel csak akkor kezdődhet el, ha az összes saját bábu (nem csak amelyiket le szeretnénk venni) a saját otthonban található. Miután "hazavittük" a bábukat, levenni őket csak pontos dobással lehet. Tehát például a 3-as mezőről 3-as dobással lehet kijutni.

Ha a dobás értéke nagyobb, mint a céltól legtávolabbi bábu mezőjének a száma, akkor ezt a legtávolabbi bábút „hazavihetjük”.

Ha a dobással van lehetőség a táblán belül még mozgatni egy bábút, akkor ezt kell tenni.

Példa: ha 4-est és 6-ost dobunk, de egyik helyen sem áll bábunk, de az 5-ösben kettő is, akkor a következőképpen kell cselekednünk: az 5-ös mezőből kiléptetünk egy bábút (a 6-os dobás miatt), egy másikat ugyaninnen pedig 4 mezővel előrebb, az 1-es mezőbe helyezünk át. Ezután viszont, amíg már csak egy bábunk nem marad az 1-es mezőben, kizárólag 1-es dobással léptetjük ki.

A játék megnyerése

Az nyeri meg a játékot, aki először tudja levenni a tábláról mind a 15 bábuját.

Pontozás

A játékot lehet pontozással is játszani. A győztes 1 pontot kap, ha a vesztes legalább egy bábuval ki tudott lépni a játéktábláról.

A győztes 2 pontot kap, ha a vesztes egy bábuját sem tudta kiléptetni és sem az ellenség otthonában, sem a "sorompón" nincs bábuja, ezt nevezzük gammonnak.

A győztes 3 pontot kap, ha a vesztes egy bábuját sem tudta kiléptetni, és vagy az ellenség otthonában, vagy a "bárban" maradt bábuja. Ez a backgammon.

Duplázás

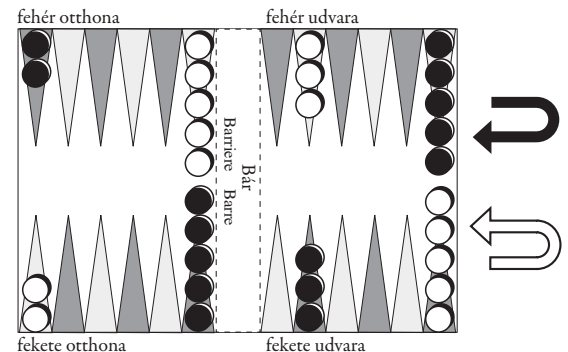
A duplázás egy nehezebben megtanulható stratégia, mellyel az egyes meccsek végeredményét megduplázhatjuk. Itt kell elővenni a duplázó-kockát. Lényege, hogy a játékot lehet pontozással is játszani. Duplázókockával - 2-es számra állítva - az 1 pontos nyereség 2 pontot ér, a 2 pontos 4-et, a 3 pontos pedig 6-ot.

A duplázó kocka közepén foglal helyet, hogy mindkét játékos hozzáférjen. Bármelyik játékos dönthet úgy dobás előtt, hogy dupláz.

Ha egy játékos úgy érzi, hogy elegendő előnyre tett szert, javasolhatja, hogy (még a saját dobása előtt) duplázzanak a tétén, ilyenkor át kell fordítani a duplázó kockát a 2-es értékre, és a következő dobás már dupla pontot jelent. A duplázó a kockát átadja ellenfelének, aki - ha elfogadja a duplázást - a tábla mellett, a saját térfelén helyezi el azt. Ezután további duplázásra már csak az elfogadó félnek van lehetősége. Ekkor a kockát a 4-es értékre forgatja, melynek elfogadásával 4-szeres lesz a végeredmény értéke. Ha a másik játékos nem fogadja el az újabb emelést, 1 pontot kap a felajánló és ezzel meg is nyerte a játékot.

Ugyanígy kell tenni, ha valamelyik játékos a dobása után meggondolja magát és mégsem duplázna: egy pont levonásra kerül. Egyéb esetben a kör végére érve már a dupla pont kerül jóváírásra a nyertesnek. A kockával azonban nem csak duplázni, hanem 4-szerezni, sőt 64-szerezni is lehet a tétet!

A játék a mérkőzések számáról függetlenül, korlátlan számban játszható.



BACKGAMMON

Inhalt

Inhalt: Spielbrett, 30 Spielsteine (15 weiße, 15 schwarze), 2 Würfel, 1 Spezialwürfel.

Spielbeschreibung

Die Spieler versuchen ihre Spielsteine in ihr eigenes Heimfeld zu bringen und dann hinauszuwürfeln.

Spielaufbau

Zu Beginn werden die Spielsteine wie die Abbildung zeigt aufgestellt. Die Spielsteine von Weiß werden gegen den Uhrzeigersinn um das Brett bewegt, um dann von ihrem Heimfeld aus abgetragen zu werden. Die Spielsteine von Schwarz wandern im Uhrzeigersinn um das Brett und werden auch von ihrem Heimfeld aus abgetragen.

Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, der erste Spieler zu sein, der alle seine Spielsteine aus seinem Heimfeld abgetragen, also hinaus gewürfelt hat.

Spielablauf

Zu Beginn wirft jeder Spieler mit einem Würfel. Der Spieler mit der höheren Zahl bewegt seine Steine entsprechend den Augen auf seinem und dem vom Gegner geworfenen Würfel. Nach der ersten Runde werfen die Spieler abwechselnd und mit beiden Würfeln.

Die Spielsteine werden um die Augenzahlen bewegt, die die beiden Würfel zeigen. Ein Dreieck des Spielfelds entspricht einem Punkt auf

dem Würfel. Jede gewürfelte Zahl kann von verschiedenen Steinen oder auch beide Zahlen von einem Stein genutzt werden. Bei einem "Pasch", also zwei gleichen Zahlen, spielt der Spieler die gewürfelten Zahlen zweimal. Ein Wurf von 5 und 5 bedeutet, dass der Spieler vier Fünfen nutzen kann und diese auf Spielsteine in beliebiger Kombination verteilen kann.

Die gewürfelten Zahlen können in beliebiger Reihenfolge benutzt werden. Kann der Spieler nur einen Würfel nutzen, verfällt der andere Würfel.

Wenn nur einer der beiden Würfel genutzt werden kann und nicht beide, muss der höhere Wurf genutzt werden.

Schlagen

Hat ein Spieler zwei oder mehr Steine auf einem Feld, dürfen Steine des Gegners dort nicht mehr landen, sie dürfen es allerdings überspringen. Dies wird "Block" genannt. Landet ein Spieler mit seinem Stein auf einem Feld, das nur von einem gegnerischen Stein besetzt ist, so schlägt er den gegnerischen Stein. Dieser wird nun vom Brett entfernt und auf die "Bar" gelegt, die die Spielbretthälften voneinander trennt. Dieser Stein muss zuerst ins Spiel zurück gebracht werden, bevor der Spieler dessen Stein es ist, einen anderen Zug ausführen darf. Der Stein wird ins Spiel zurück gebracht, indem er auf das Feld im Heimfeld des Gegners gesetzt wird, das dem Ergebnis eines oder beiden Würfeln entspricht. Dieses Feld darf nicht vom Gegner besetzt sein.

Abtragen

Spielsteine können nur abgetragen werden, wenn alle noch nicht abgetragenen Steine eines Spielers innerhalb seines eigenen Heimfelds sind. Dann kann ein Stein abgetragen werden, wann immer er auf dem Feld steht, dessen Zahl gewürfelt wird. Wird eine höhere Zahl gewürfelt als das höchste Feld, das durch Steine besetzt ist, so kann der Stein auf dem höchsten Feld abgetragen werden. Wenn es möglich ist, den Stein vorwärts zu bewegen, so muss dies geschehen.

Gewinner

Unabhängig davon wer begonnen hat, gewinnt der erste Spieler, der alle seine 15 Steine abgetragen hat. Dadurch ist ein Unentschieden ausgeschlossen.

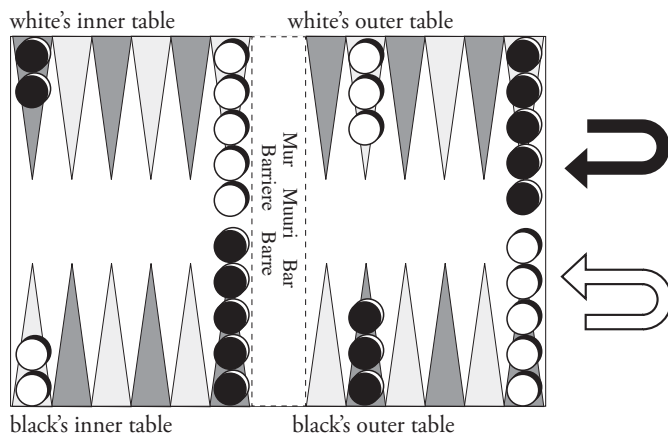
Verdoppeln

Backgammon wird um einen vereinbarten Einsatz pro Punkt gespielt. Jedes Spiel beginnt bei einem Punkt. Ein Spieler, der glaubt einen ausreichenden Vorteil zu haben, kann im Verlauf des Spiels eine Verdopplung des Einsatzes vorschlagen. Er kann dies nur zu Beginn seines eigenen Zugs tun bevor er gewürfelt hat.

Ein Spieler, dem eine Verdopplung angeboten wird, kann diese ablehnen. Dann gibt er sich allerdings in diesem Spiel geschlagen und muss einen Punkt

zahlen. Ansonsten akzeptiert er die Verdopplung und spielt jetzt um einen höheren Einsatz. Nur der Spieler, der zuletzt eine Verdopplung akzeptiert hat, kann die nächste Verdopplung vorschlagen. Aufeinanderfolgende Verdopplungen im selben Spiel werden "Redouble" genannt. Wenn ein Spieler ein "Redouble" ablehnt, muss er die Anzahl Punkte zahlen, die vor dem Redouble der Einsatz waren. Andernfalls erhält er das Recht zu verdoppeln und es wird um das Doppelte des vorangehenden Einsatzes weiter gespielt. Die Anzahl der Verdopplungen in einem Spiel ist nicht begrenzt.

Hat der Verlierer noch keinen einzigen seiner Steine abgetragen, verliert er mit "Gammon" und das Doppelte des Einsatzes. Hat der Verlierer noch keinen Stein abgetragen und zusätzlich noch mindestens einen Stein auf der Bar oder im Heimfeld des Gegners, verliert er mit "Backgammon" und das Dreifache des Einsatzes.



BACKGAMMON

Περιεχόμενα

Ταμπλό παιχνιδιού, 30 πούλια (15 λευκά, 15 μαύρα), 2 ζάρια και ένα ειδικό ζάρι.

Σκοπός του παιχνιδιού

Ο σκοπός στο Τάβλι είναι να είσαι ο πρώτος παίκτης που θα πάρει όλα τα πούλια του από την εσωτερική περιοχή. Αυτό ονομάζεται «μάζεμα».

Για να ξεκινήσεις

Για να ξεκινήσεις, ευθυγράμμις όλα τα κομμάτια όπως φαίνεται στο διάγραμμα. Τα λευκά πούλια κινούνται αριστερόστροφα πάνω στο ταμπλό για να μαζέψουν τα πούλια στην εσωτερική περιοχή. Τα μαύρα πούλια κινούνται δεξιόστροφα πάνω στο ταμπλό για να μαζέψουν τα πούλια στην εσωτερική περιοχή.

Τρόπος παιχνιδιού

Για να ξεκινήσει το παιχνίδι, κάθε παίκτης ρίχνει ένα ζάρι. Ο παίκτης που φέρνει τη μεγαλύτερη ζαριά κινεί τα πούλια του σύμφωνα με τον αριθμό που δείχνει το δικό του ζάρι και αυτό του αντιπάλου του. Μετά την πρώτη ζαριά, οι παίκτες ρίχνουν δύο ζάρια και παίζουν εναλλάξ.

Τα πούλια μετακινούνται κατά τον αριθμό που φέρνουν τα ζάρια. Από τη μία θέση του ταμπλό ως τη δίπλα είναι μία κουνκίδα στο ζάρι. Κάθε αριθμός μπορεί να παιχτεί από ξεχωριστό πούλι ή και οι δύο μπορούν να παιχτούν από ένα και μόνο πούλι. Αν ο παίκτης φέρει διπλές, που σημαίνει ότι και οι δύο

αριθμοί στα ζάρια είναι οι ίδιοι, ο παίκτης παίζει τους αριθμούς που δείχνουν τα ζάρια δύο φορές. Μια ζαριά 5 και 5 σημαίνει ότι ο παίκτης έχει τέσσερα πεντάρια να χρησιμοποιήσει και μπορεί να κάνει οποιονδήποτε συνδυασμό κίνησης με τα πούλια του για να ολοκληρώσει την απαίτηση αυτή. Η ζαριά μπορεί να παιχτεί με οποιαδήποτε σειρά. Αν ο παίκτης μπορεί να παίξει τη μισή ζαριά, η άλλη χάνεται. Όταν οποιονδήποτε αριθμός στα ζάρια μπορεί να παιχτεί, αλλά δεν μπορούν να παιχτούν και οι δύο ζαριές, τότε πρέπει να παιχτεί η υψηλότερη ζαριά.

Χτύπημα

Όταν ένας παίκτης έχει δύο ή περισσότερα πούλια σε ένα σημείο, τα πούλια του αντιπάλου δεν μπορούν να τοποθετηθούν στο σημείο αυτό. Μπορούν όμως να περάσουν από αυτό. Αυτό ονομάζεται «πόρτα». Αν το πόνι ένα παίκτη πατήσει σε σημείο που είναι πιασμένο από πούλι του αντιπάλου, «χτυπάει» το πούλι του αντιπάλου, το παίρνει και το τοποθετεί στη μπάρα. Το πούλι πρέπει στη συνέχεια να μπει στο παιχνίδι πριν γίνει οποιαδήποτε άλλη κίνηση από τον παίκτη στον οποίο ανήκε το πούλι αυτό. Τοποθετείται στο παιχνίδι μπαίνοντας στην εσωτερική περιοχή του αντιπάλου σε ανοικτή θέση της οποίας ο αριθμός αντιστοιχεί στον αριθμό ενός ή και των δύο ζαριών.

Μάζεμα

Μόλις κάποιος παίκτης μετακινήσει όλα του τα πούλια (και τα δεκαπέντε) στην αφετηρία (περιοχή) του, μπορεί να αρχίσει να μαζεύει. Ο παίκτης μαζεύει ένα πούλι ρίχνοντας τον αριθμό που αντιστοιχεί στο σημείο όπου βρίσκεται το πούλι. Αν φέρει ζαριά με αριθμό μεγαλύτερο

από το σημείο στο οποίο υπάρχει πούλι, τότε μαζεύεται το πούλι με το μεγαλύτερο αριθμό. Τα πούλια πρέπει να μετακινούνται προς τα εμπρός αν είναι δυνατή η κίνηση.

Τέλος του παιχνιδιού

Ανεξαρτήτως του ποιος ξεκίνησε το παιχνίδι, ο πρώτος παίκτης που θα μαζέψει και τα δεκαπέντε πούλια κερδίζει. Η ισοπαλία είναι αδύνατη.

Διπλασιασμός

Το τάβλι παίζεται με συμφωνημένο στοίχημα ανά πόντο. Κάθε παρτίδα ξεκινά με ένα πόντο. Καθώς η παρτίδα εξελίσσεται, ο παίκτης που πιστεύει ότι έχει επαρκές πλεονέκτημα μπορεί να προτείνει διπλασιασμό του στοιχήματος. Αυτό επιτρέπεται μόνο στην αρχή της σειράς του και πριν ρίξει τα ζάρια.

Ο παίκτης στον οποίο έχει προταθεί ο διπλασιασμός έχει το

δικαίωμα να αρνηθεί, αλλά αν αρνηθεί παραχωρεί το παιχνίδι και πληρώνει έναν πόντο. Διαφορετικά, θα πρέπει να δεχτεί το διπλασιασμό και να συνεχίσει να παίζει για το νέο υψηλότερο στοίχημα. Ο παίκτης που αποδέχεται το διπλασιασμό γίνεται ο ιδιοκτήτης του κύβου και μόνον αυτός μπορεί να προτείνει τον επόμενο διπλασιασμό. Οι επόμενοι διπλασιασμοί στην ίδια παρτίδα ονομάζονται αναδιπλασιασμοί. Εάν ένας παίκτης αρνηθεί τον αναδιπλασιασμό, θα πρέπει να πληρώσει το σύνολο των πόντων που ίσχυαν πριν από τον αναδιπλασιασμό. Διαφορετικά, γίνεται ο νέος ιδιοκτήτης του κύβου και η παρτίδα συνεχίζεται για το διπλάσιο του προηγούμενου στοιχήματος. Δεν υπάρχει όριο στον αριθμό των αναδιπλασιασμών σε μία παρτίδα.

Στο τέλος της παρτίδας, εάν ο ηττημένος έχει μαζέψει τουλάχιστον ένα πούλι, χάνει διπλά και χάνει τη διπλάσια τιμή του κύβου διπλασιασμού. Αν ο ηττημένος δεν έχει μαζέψει κανένα από τα πούλια του και επιπλέον έχει ένα πούλι στη μπάρα ή στην αφετηρία (περιοχή) του νικητή, έχει χάσει τριπλά και χάνει την τριπλάσια τιμή του κύβου διπλασιασμού.

