



2



6 - 99



10 min. - ∞

**Spielanleitung****Seite 2 - 3****Playing instruction****page 3 - 4****Règle du jeu****page 4 - 5****Instrucciones del juego****página 5 - 6****Istruzioni di gioco****pagina 6 - 7****Spelhandleiding****pagina 7 - 8****Spilleregler****side 8 - 9****Spelanvisning****sida 9 - 10****Instrukcja gry****strona 10 - 11****Инструкция к игре****страница 11 - 12**

Backgammon

Spielausstattung:

Spielbrett, 15 helle und 15 dunkle Spielsteine, Würfel

Begriffserklärung:

Jeder Spieler hat auf dem Spielbrett ein äußeres und inneres Feld. Das innere Feld wird auch Heimfeld genannt.

Bar: Abtrennung der Spielhälften, Mittellinie

Point: Dreiecksspitzen (die Zungen auf dem Spielfeld)

Ziel des Spieles:

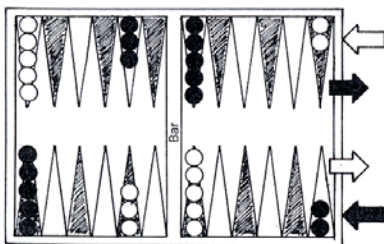
Das Spielziel ist, die eigenen Steine in das eigene Heimfeld zu bringen und von dort aus abzutragen. Gewonnen hat der Spieler, der als erster seine Spielsteine vom Spielbrett gebracht hat.

Grundaufstellung:

Da es verschiedene Arten gibt, Backgammon zu spielen, werden hier nur die bekanntesten Grundregeln erklärt.

Die Spielsteine werden wie auf der folgenden Abbildung dargestellt in ihre Anfangsposition gebracht. Weiß spielt hier von oben rechts nach links, dann nach unten links und von dort nach rechts in sein Heimfeld (also gegen den Uhrzeigersinn). Schwarz zieht in die umgekehrte Richtung (im Uhrzeigersinn). Die vorgegebene Laufrichtung muss eingehalten werden, ein Ziehen in die entgegengesetzte Richtung ist nicht erlaubt.

äußeres Feld schwarz inneres Feld schwarz



äußeres Feld weiß inneres Feld weiß

Spielbeginn:

Zuerst würfelt jeder Spieler mit nur einem Würfel um den Start. Der Spieler mit der höheren Augenzahl beginnt. Haben beide Spielpartner die gleiche Augenzahl gewürfelt, muss der Vorgang so lange wiederholt werden, bis verschiedene Augenzahlen auf den Würfeln erscheinen. Für seinen ersten Zug mit den Spielsteinen muss er die beiden Augenzahlen verwenden, die er und sein Spielpartner gewürfelt haben.

Würfeln:

Nach dem Start dürfen für jeden Wurf zwei Würfel verwendet werden. Beide Spielpartner würfeln und ziehen nun abwechselnd. Beim Würfeln müssen die Würfel in die jeweilige rechte Spielbretthälfte gewürfelt werden. Mit der gewürfelten Augenzahl kann das Ziehen der Steine erfolgen. Zwischen zwei Möglichkeiten des Ziehens kann gewählt werden.

Ziehen:

Man zieht mit den angegebenen Augenzahlen beider Würfel nur mit einem Stein. In diesem Fall muss beachtet werden, dass die Augenzahlen nicht einfach zusammengezählt werden dürfen. Jede der einzelnen Augenzahl muss einzeln gezogen werden und ein Zwischenhalt auf einem Point muss möglich sein. Sollte der Zwischenhalt von gegnerischen Spielsteinen besetzt sein, so ist dieser Zug nicht möglich. Dem Spieler steht es allerdings frei, die Reihenfolge der Augenzahl zu wählen. Im anderen Fall zieht man mit zwei verschiedenen Steinen die verschiedenen Augenzahlen der Würfel.

Beispiel: Gewürfelt werden eine 2 und eine 5. Es steht dem Spieler nun frei, mit einem Stein 2 und 5 oder 5 und 2 Punkte oder mit zwei verschiedenen Steinen jeweils 2 und 5 Punkte zu ziehen.

Zu beachten beim Ziehen:

Beim Ziehen können alle Points besetzt werden, mit Ausnahme der Points, auf denen zwei oder mehr gegnerische Spielsteine stehen.

Es besteht grundsätzlich Zugzwang. Also beide gewürfelten Augenzahlen müssen gezogen werden. Sollte nur das Ziehen der einen oder der anderen Augenzahl möglich sein, so muss die höhere der beiden Augenzahlen gezogen werden. Die niedrigere Zahl verfällt.

Kann keine Augenzahl gezogen werden, verfällt der Wurf komplett und der Spielpartner ist an der Reihe.

Falsches Ziehen:

Setzt einer der Spieler einen Stein falsch, so darf der Spielpartner die Korrektur des Zuges verlangen. Die Korrektur darf nur dann erfolgen, wenn er selbst noch nicht gewürfelt hat.

Einen Stein schlagen:

Liegt ein einzelner Stein auf einem Point, so kann dieser vom Gegner dann geschlagen werden, wenn er auf diesem Point landet oder einen Zwischenhalt einlegt. Der geschlagene Spielstein wird auf die Bar gelegt.

Einen Stein wieder ins Spiel bringen:

Der Spieler, der einen oder mehrere Spielsteine auf der Bar hat, darf solange im Spielfeld keinen Stein bewegen, bis er alle Steine von der Bar wieder ins Spiel gebracht hat. Die Spielsteine von der Bar müssen in das gegnerische Heimfeld gesetzt werden. Gesetzt werden können die Spielsteine nur dann, wenn er mit den gewürfelten Augenzahlen einen freien Point im Heimfeld des Gegners erreichen kann. Liegt ein gegnerischer Stein auf einem Point, kann er von der Bar weg diesen auch schlagen. Gelingt es mit einem Wurf nicht, seinen Stein ins Spiel zu bringen, ist der Wurf verloren und der Gegner ist mit dem nächsten Wurf dran.

Pasch:

Wenn ein Pasch (beide Würfel zeigen die gleiche Augenzahl) gewürfelt wird, zieht der Spieler doppelt so viele Augen.

Beispiel: Würfelt ein Spieler zweimal die 2, so hat er verschiedene Kombinationsmöglichkeiten. Er kann mit nur einem Stein viermal 2 Punkte ziehen. Oder mit einem Stein dreimal 2 Punkte und mit einem anderen Stein einmal 2 Punkte ziehen. Oder mit einem Stein zweimal 2 Punkte und mit einem anderen Stein auch zweimal 2 Punkte ziehen.

Abtragen (Hinauswürfeln)

Mit dem Abtragen darf erst begonnen werden, wenn sich alle 15 Steine im eigenen Heimfeld befinden. Das Abtragen bedeutet, dass man seine Steine hinauswürfelt, also außerhalb des Spielbretts. Ein Stein darf hinausgewürfelt werden, wenn die Punktzahl eines Würfels ausreicht, um diesen Stein über den Spielfeldrand zu ziehen. Man darf einen Teil des Wurfes oder den ganzen Wurf auch dazu benutzen, seine Steine im Heimfeld weiter zu ziehen anstatt sie auszuspielen. Dies kann dann sinnvoll sein, wenn der Gegner noch einen Stein auf der Bar hat, und dieser einen eigenen einzelnen Stein im Heimfeld schlagen könnte. Tritt dieser Fall ein, dass man beim Ausspielen der Steine von einem gegnerischen Stein geschlagen wird, so muss man den geschlagenen Stein erst wieder ins gegnerische Heimfeld ins Spiel bringen und mit diesem Stein bis ins eigene Heimfeld ziehen, bis man mit dem Abtragen fortfahren kann.

Spielende und Gewinn

Einfacher Sieg:

Sieger ist, wer alle Steine abgetragen hat, bevor der Gegner seinen letzten Stein abtragen kann. Hier hat auch der Gegner einen oder mehrere Spielsteine abtragen können.

Gammon Gewinn:

Sieger ist, wer alle Steine abgetragen hat. Der Gegner konnte hier jedoch keinen einzigen Stein abtragen.

Backgammon Gewinn:

Sieger ist, wer alle Steine abgetragen hat. Der Gegner hat hier keinen einzigen Stein abtragen können und befindet sich mit einem oder mehreren Steinen noch auf der Bar oder im Heimfeld des Siegers.

Anmerkung:

Bei manchen Backgammon liegt ein Verdopplungs-Würfel mit dabei. Mit diesem kann der Einsatz während des Spiels verdoppelt werden. Diese Spielvariante und auch die teilweise unterschiedlichen Turnierregeln können hier nicht behandelt werden.

Backgammon

GB

Equipment needed for the game:

Board, 15 white coloured pieces (in the form of a disc) and 15 black ones, dice

Terminology:

Each player has an outfield and an infield on the board. The infield is also called the home field.

Bar: Separation of the playing fields, the halfway line.

Point: The (acute) point of a triangle on the board pointing toward the bar.

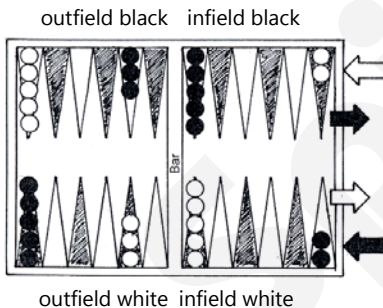
Aim of the game:

This is to bring home and remove one's own pieces from the board. The first player to take all his pieces off the board is the winner.

Basic set-up:

Since there are different ways to play Backgammon only the most well-known basic rules are explained here.

Pieces are shown in the following illustration in their starting position. White plays here from above right to left, then down the left and from there to the right into his home field i.e. anti-clockwise. Black moves in the other direction, clockwise. The given direction must be observed, moves in the opposite direction are not permitted.

**Start:**

To start the game; each player throws one dice to determine who makes the first move. The player with the higher number begins. If both players throw the same number the procedure is repeated, until one has a higher score. For the first move, the combined two scores of the dice thrown is used.

Throwing the dice:

After the start two dice are used for each throw. Both players take turns to throw and move. The dice must be thrown into each respective right-hand half of the board.

Move:

The pieces can be moved by the number shown on the dice thrown. One of two possibilities of move can be selected: One single move with the indicated numbers of both cubes added moving only one piece. In this case it must be noted that the numbers may not be simply added, the move must be split into two parts, one for each die, and an intermediate stop on a POINT must be possible. If the intermediate stop should be occupied by an opposing piece, then this move is illegal. It is up to the player however to select the order of the chosen die. In the other case the player moves with two different pieces.

Example: Thrown dice give a 2 and a 5. It is up to the player now to move a piece either 2 and 5 or 5 and 2 or to move with two different stones in each case 2 and 5 points.

To consider when moving:

All POINTS may be occupied, with exception of those on which two or more opposing pieces are standing. In principle the player is obliged to move thus both thrown dice be played. If it is only possible to move the one piece, then the higher of the two die numbers must be moved. The lower number is forfeited. If no piece can be moved, the move is completely forfeited and it is the opponent's turn.

Illegal moves:

If one player lays a piece wrongly, then the other player may require the correction of the move. The correction may take place only if the next throw has not already been taken.

Capturing pieces:

If a single piece is on a POINT, then this can be knocked onto the bar by the opponent by landing on this POINT or on making an intermediate stop. The captured piece is physically put on the bar.

Return of a piece into play:

A player who has one or more pieces on the bar is not allowed to make moves in the playing field until all his pieces have been brought back into play, this being into the opponent's home field. Rules of return: Only if the piece on the bar can land on the unoccupied POINT in the opponent's home field determined by the number on the dice thrown. If a single opponent's piece occupies a POINT, it can be captured and so carried off to the bar during this move. If the player on the bar cannot make a legal move then this move is forfeited and it is the opponent's turn.

Double:

If a double is thrown the player moves twice as many points as shown on the dice.

Example: If a player throws a two on each die then he has the option of different combinations. He can move 2 points along, four times with only one piece; or three times 2 points with one and with another piece once 2 points; or with two pieces two times 2 points and with another piece also twice 2 points.

"Bearing off":

The bearing off may only be started if all 15 stones are in one's own home field. Bearing off is done by each player clearing his own pieces from the board by throwing the necessary numbers on the dice. A piece is moved off the board if the score on the dice is high enough to carry the piece over the edge of the board. One may use a part of the throw or the whole throw also to move other pieces into the home field instead of bearing off. This can be an astute move if the opponent still has a piece on the bar which could capture pieces and ban them to the bar. If a piece is knocked onto the bar while a player is bearing off, then he must bring this piece back into play and into his own home field again before he can continue with bearing off.

End of the game and profiting

Simple victory:

The winner is whoever bears off all his pieces before the opponent can clear his last piece from the board. Hereby the opponent could have cleared away several pieces.

Gammon profit:

The winner is the player who is first to bear off all his pieces whereby the opponent could not clear away any of his pieces.

Backgammon profit:

The winner is the player who is first to bear off all his pieces, hereby the opponent could not clear away any of his pieces and he still has one or more pieces on the bar or in the winner's home field.

Note:

With some Backgammon versions a doubling cube is also used. The stake can be doubled during the game using this special die. This variant of the game and also the different tournament rules cannot be dealt with here.

Backgammon

FR

Contenu:

Plateau de jeu ou board, 15 pions (ou dames) clairs et 15 pions foncés, Dés

Vocabulaire:

Sur le board, chaque joueur possède un jan intérieur et un jan extérieur. Le jan intérieur est aussi appelé «le foyer».

La barre: ligne centrale qui sépare le board en deux

Les flèches: pointes triangulaires sur le board.

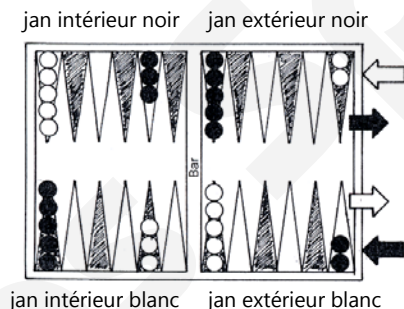
But du jeu:

Le but du jeu est, tout d'abord, de ramener tous ses pions dans son jan intérieur et de les faire ensuite sortir du jeu. Le vainqueur est alors le joueur qui réussit à sortir tous ses pions en premier.

Position de base:

Comme il existe de nombreuses variantes à ce jeu, nous ne vous présenterons ici que la règle de base la plus connue.

La figure suivante vous indique la position initiale que doivent avoir vos pions. Les blancs se déplacent de flèches en flèches en décrivant un fer à cheval c.-à-d. d'en haut, de droite à gauche puis vers le bas de gauche à droite, pour arriver dans leur jan intérieur (donc, dans le sens contraire des aiguilles d'une montre) Les noirs, eux, parcourent le board dans le sens inverse (dans le sens des aiguilles d'une montre). La direction des pions doit être impérativement respectée. Un coup dans une direction contraire n'est pas autorisé.



Commencement:

Chaque joueur jette un dé pour décider de celui qui commence. Le joueur qui fait le plus grand nombre commence. Si les deux joueurs font le même nombre, ils doivent recommencer jusqu'à ce que l'un d'entre eux fasse un plus grand nombre. Pour son premier coup, le joueur qui commence doit alors prendre en compte la valeur de son dé ainsi que celle de son adversaire.

Lancement des dés:

Après le départ, les joueurs utilisent les deux dés et jouent à tour de rôle. Les dés doivent être lancés dans la partie droite du board de chaque joueur.

Déplacement:

Les pions se déplacent de flèche en flèche selon la valeur indiquée par les dés. Il est possible de se déplacer de deux manières différentes. On peut déplacer un seul pion de la valeur de chaque dé. Dans ce cas, il est important de ne pas simplement compter les deux dés ensemble. Chaque dé doit être pris individuellement. Un déplacement n'est possible que si la flèche correspondante est libre ou occupée par des pions de sa propre couleur ou par un seul pion adverse. Si cette flèche est occupée par au moins deux pions adverses, le déplacement n'est pas possible. Par contre, les joueurs sont libres de choisir la valeur qu'ils déplacent en premier. Dans l'autre cas, il est possible de déplacer deux pions de la valeur de chaque dé.

Exemple: Un joueur joue un 2 et un 5. Celui-ci est libre de jouer avec un pion 2 et 5 ou 5 et 2 ou encore de déplacer deux pions, l'un de 2 et un autre de 5.

Observations lors des déplacements:

Il est possible de se déplacer sur toutes les flèches à l'exception de celles occupées par au moins deux pions (ou plus) adverses. Il est interdit de passer, c.-à-d. qu'il est obligatoire de jouer ses deux dés. Si par contre sur un lancé, un joueur peut jouer l'un ou l'autre dé mais pas les deux dés, il doit jouer le dé le plus élevé et passer pour la valeur moins élevée.

Faux déplacement:

Si un joueur ne déplace pas un pion comme il se doit, son adversaire peut exiger une correction. Mais cette correction ne peut s'effectuer que si l'adversaire en question n'a pas encore lancé les dés.

La prise de pion:

Si une flèche n'est occupée que par un seul pion, Celui-ci peut être pris et remplacé par un pion adverse lors d'un déplacement. Le pion ainsi saisi est déposé sur la barre.

Remise en jeu d'un pion:

Un joueur, qui a un ou plusieurs pions saisi sur la barre, est obligé de faire rentrer ses pions à partir du jan intérieur adverse avant de pouvoir faire un autre mouvement sur le board. Pour ce faire, il devra obtenir aux dés le nombre qui lui permettra de se déplacer sur une flèche libre ou une flèche occupée par un pion adverse, qu'il pourra à son tour saisir et placer sur la barre. Si, après un lancé de dé, un joueur ne peut pas remettre son/ses pions en jeu, il doit passer.

Double:

Quand un joueur fait un double (2 dés de la même valeur), celui-ci peut jouer quatre fois d'affilée le nombre jeter.

Exemple: Si un joueur jette deux fois le 2, plusieurs combinaisons sont alors possibles. il peut déplacer un pion quatre fois de 2 flèches, ou déplacer un pion 3 fois de 2 flèches et un autre pion de 2 flèches, ou encore déplacer un pion deux fois de 2 flèches et un deuxième pion de deux fois 2 flèches aussi.

Sortie (Mise à la porte):

Il n'est possible de sortir qu'après avoir rassemblé ses 15 pions dans son jar intérieur. La sortie signifie que l'on doit mettre ses pions « à la porte » c.-à-d. les mener au-delà du board. Un pion ne peut sortir que si la valeur d'un dé jeter l'amène juste au-delà de la limite du board. Il est aussi possible d'utiliser une partie du lancé ou même le lancé entier afin de déplacer ses pions dans son jar intérieur au lieu de les faire sortir. Cela peut être judicieux si l'adversaire a encore un pion sur la barre centrale pouvant saisir ainsi un pion solitaire sur une des flèches du jar intérieur. Si ce cas de figure devait se produire, c.-à-d. qu'un pion devait être saisi, et qu'il faille le remettre en jeu à partir du jar intérieur de l'adversaire. Il faudrait alors revenir jusqu'à son propre jar intérieur de manière à pouvoir reprendre la sortie de ses pions.

Fin du jeu et résultats:Victoire simple:

Le vainqueur est le joueur qui réussit à sortir en premier tous ses pions avant même que l'adversaire n'ait réussi à sortir tous les siens

Gammon:

Le vainqueur est le joueur qui réussit à sortir en premier tous ses pions avant même que l'adversaire n'ait commencé à sortir les siens.

Backgammon:

Le vainqueur est le joueur qui réussit à sortir en premier tous ses pions. Ici, l'adversaire n'a pas pu sortir ses pions car un ou plusieurs pions se trouvent sur la barre ou même dans le jar intérieur de l'adversaire.

Remarque:

Dans certains Backgammon se trouve un vido. Il s'agit d'un dé de doublement avec lequel il est possible de doubler la mise en jeu pendant la partie. Cette variante ainsi que les règles de tournois partiellement différentes ne peuvent être décrites ici.

Backgammon

ES

Contenido:

Tablero de juego, 15 fichas de juego claras y 15 oscuras

Terminología:

Cada jugador tiene un cuadrante externo y uno interno en el tablero de juego. El cuadrante interno también es denominado "casa".

Barra: franja vertical que separa las dos mitades del tablero, línea media.

Pico: las flechas (triángulos) que están sobre el tablero de juego

Objetivo del juego:

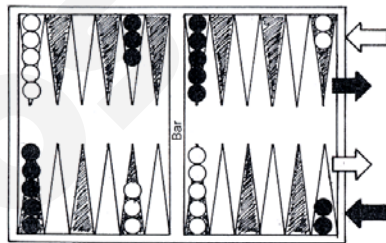
Cada jugador debe llevar sus quince fichas a su casa o cuadrante interno respectivo para desde allí empezar a sacarlas del tablero. Gana aquel jugador que primero logra rescatar o sacar todas sus fichas del tablero.

Posición inicial:

Ya que existen diferentes formas de jugar el backgammon aquí sólo se explicarán las reglas básicas más conocidas.

Las fichas se colocan en la posición inicial, tal y como se observa en la siguiente ilustración. Las fichas blancas aquí inician su recorrido en la parte superior del tablero de derecha a izquierda, luego se mueven hacia abajo a la izquierda del tablero y desde allí a la derecha, hacia el cuadrante interno o casa de blancas (es decir, en sentido contrario a las agujas del reloj). Las fichas negras se mueven en el sentido contrario (en el sentido de las agujas del reloj). La dirección de juego preestablecida debe ser respetada; no está permitido desplazar las fichas en la dirección contraria.

cuadrante externo Negras cuadrante interno Negras



cuadrante externo Blancas cuadrante interno Blancas

Comienzo del juego:

Primero cada jugador lanza un solo dado para determinar quién comienza. El jugador que obtenga el número más alto empieza. Si ambos jugadores lanzan el mismo número, el procedimiento debe repetirse hasta que aparezcan números distintos. Para su primer movimiento, el jugador que comienza debe usar los números lanzados tanto por él como por el otro jugador.

Lanzar los dados:

Después de la jugada inicial para cada nuevo lanzamiento se usan los dos dados. Ambos jugadores lanzan los dados y mueven las fichas por turnos. Los dados deben ser lanzados en la mitad del tablero que se encuentra del lado derecho de cada jugador. Las fichas pueden avanzar tantos picos como indica el número lanzado. Se puede elegir entre dos posibilidades de mover las fichas.

Mover las fichas:

Es posible avanzar la cantidad de picos indicada en ambos dados con una sola ficha. En este caso, hay que tener en cuenta, sin embargo, que los números de ambos dados no pueden ser simplemente sumados. El número que indica cada dado debe ser movido individualmente y debe ser posible hacer una parada intermedia en un pico entre ambos desplazamientos. En caso de que el pico de la parada intermedia esté ocupado por dos o más fichas del oponente, no es posible realizar este movimiento. No obstante, el jugador puede elegir en qué orden mover la ficha, es decir, puede decidir cuál de los números lanzados mover primero y cuál después. En el segundo caso, se mueven dos fichas por separado, una ficha por cada dado.

Ejemplo: Un jugador lanza un 2 y un 5 con los dados. Ahora está en libertad de desplazar una sola ficha 2 y luego 5 picos o 5 y luego 2 picos, o de mover dos fichas distintas, una 2 y la otra 5 picos.

Consideraciones al momento de mover:

Al mover una ficha es posible ocupar cualquiera de los picos, a excepción de los picos en los que se encuentran dos o más fichas del oponente. En principio, ningún jugador puede pasar, es decir, que es obligatorio mover siempre los números lanzados con ambos dados. En caso de que sólo sea posible mover uno de los dos números, se debe jugar el número más alto. El número menor queda eliminado. Si no se puede mover ninguno de los dos números lanzados, el lanzamiento queda eliminado completamente y pasa a ser el turno del otro jugador.

Movimientos ilícitos:

Si uno de los jugadores mueve una ficha de manera ilícita, el oponente puede exigir la corrección del desplazamiento. La corrección sólo puede efectuarse si los dados aún no han sido lanzados nuevamente.

Captura de una ficha:

Si un pico está ocupado por una sola ficha, ésta puede ser capturada por la ficha del oponente, cuando durante un desplazamiento el recorrido de su ficha

acaba en ese pico o cuando en él hace una parada intermedia. La ficha capturada se coloca en la barra.

Volver a introducir una ficha:

El jugador que tenga una o más fichas en la barra no podrá desplazar ninguna ficha sobre el tablero de juego hasta que no logre introducir nuevamente todas las fichas que tiene en la barra. Las fichas de la barra deben ser colocadas en la casa o el cuadrante interno del oponente. Las fichas sólo podrán ser introducidas al tablero si los números lanzados permiten alcanzar un pico libre en la casa del oponente. En caso de haber una sola ficha del oponente sobre el pico, ésta puede ser capturada desde la barra. Si al lanzar los dados el jugador no logra introducir su ficha de la barra, el lanzamiento se pierde y le toca el turno al oponente.

Dobles: Cuando se lanzan dobles (ambos dados muestran el mismo número), el jugador puede mover el doble de la cantidad de números indicados.

Ejemplo: si un jugador lanza dos veces el 2 tiene diferentes posibilidades de combinación. Con una sola ficha puede avanzar cuatro veces 2 picos; o puede avanzar con una ficha tres veces 2 picos y una vez 2 picos con otra ficha; o puede avanzar con una ficha dos veces 2 picos y también dos veces 2 picos con otra ficha distinta.

Rescatar (sacar las fichas lanzando los dados):

Las fichas sólo pueden ser rescatadas o sacadas del tablero cuando todas las 15 fichas se encuentran en la propia casa o cuadrante interno. Rescatar significa que se sacan las fichas del tablero de juego lanzando los dados. Una ficha sólo puede ser rescatada si el número de uno de los dados es lo suficientemente alto para pasar la ficha por encima del borde del tablero de juego. El lanzamiento completo o parte del lanzamiento también puede ser empleado para mover las fichas dentro del cuadrante interno en vez de sacarlas del tablero. Esto puede ser útil en el caso de que el oponente aún tenga una ficha en la barra con la que podría capturar una de las propias fichas que se encuentra sola en un pico del cuadrante interno. En caso de que esto suceda, es decir, que durante el proceso de rescate una ficha sea capturada por el oponente con alguna ficha que se encontraba en la barra, es necesario volver a introducir esa ficha capturada dentro del cuadrante interno del oponente y moverla desde allí hasta el propio cuadrante interno, antes de que se pueda continuar con el rescate de las demás fichas.

Fin de la partida y resultados:

Victoria simple: El vencedor es aquel jugador que logra rescatar todas sus fichas del tablero de juego antes de que el oponente haya logrado sacar su última ficha. En este caso, también el oponente ha logrado rescatar una o más fichas.

Gammon: El vencedor es aquel jugador que logra rescatar todas sus fichas. El oponente aún no ha logrado rescatar ninguna de sus fichas.

Backgammon: El vencedor es aquel jugador que logra rescatar todas sus fichas. El oponente aún no ha logrado rescatar ninguna de sus fichas (gammon) y aún tiene al menos una ficha en la barra o en la casa o cuadrante interno del vencedor.

Observación:

Dentro de algunos juegos de Backgammon se encuentra un dado de doblaje. Con éste se puede doblar la apuesta de la partida. Esta variante del juego además de las reglas de torneo con sus leves variaciones no pueden ser tratadas aquí.

Backgammon

IT

Dotazione del gioco:

Tavola, 15 pedine bianche e 15 pedine nere, dado

Illustrazione del gioco:

Ogni giocatore ha sulla tavola una casella interna e una esterna. La casella interna viene chiamata casella base.

Barra: Linea centrale, separazione delle due metà della tavola

Punto: Angolo triangolare (i bordi della tavola)

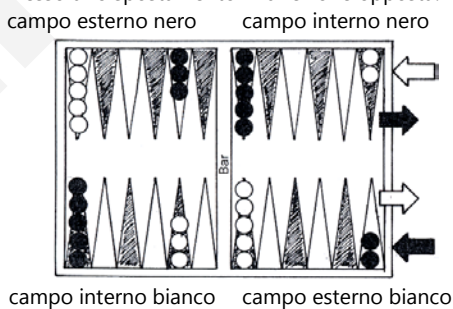
Obiettivo del gioco:

L'obiettivo del gioco è di portare le proprie pedine nella casella base e da qui rimuoverle. Vince il giocatore che per primo toglie tutte le sue pedine dalla tavola.

Preparazione del gioco:

Esistono molti modi diversi per giocare a backgammon, quindi qui saranno spiegate solo le regole di base più conosciute.

Le pedine vengono disposte nella posizioni iniziale come indicato nella seguente illustrazione. Il bianco gioca da in alto a destra verso sinistra, quindi in basso a sinistra e da qui nuovamente a destra verso la sua casella base (in senso antiorario). Il nero gioca in direzione inversa (in senso orario). La direzione di movimento indicata deve essere rispettata, e non è permesso uno spostamento in direzione opposta.



Inizio della partita:

All'inizio ogni giocatore lancia un solo dado. Il giocatore che ottiene il punteggio più alto comincia a giocare. Se entrambi i giocatori hanno ottenuto lo stesso risultato, bisogna ripetere il procedimento fino a ottenere risultati differenti. Per la prima mossa bisogna usare i due risultati ottenuti dai due giocatori ai dadi.

Lancio dei dadi:

Dopo l'inizio, per ogni lancio bisogna usare due dadi. Entrambi i giocatori lanciano i dadi e si muovono a turno. Durante il lancio, i dadi devono essere gettati nella metà destra della tavola. Dopo il lancio si usa il risultato ottenuto per muovere le pedine. Si può scegliere tra due modalità di movimento.

Movimento:

Si sposta una sola pedina con il risultato del lancio dei due dadi. In questo caso bisogna fare attenzione a non sommare semplicemente il risultato dei dadi. Bisogna effettuare due movimenti distinti per ciascun lancio e deve essere possibile effettuare una sosta intermedia su un punto. Se il punto intermedio è occupato da una pedina avversaria, non è possibile effettuare questa mossa. Il giocatore può selezionare quale risultato eseguire per primo. Nell'altro caso si effettuano due spostamenti con i risultati dei due diversi lanci.

Esempio: Lanciando i dadi si ottiene 2 e 5. Spetta al giocatore decidere se muovere una pedina di 2 e 5 punti o di 5 e 2 punti o con 2 e 5 punti usando due diverse pedine.

Fare attenzione durante il movimento:

Durante il movimento si possono occupare tutti i punti, con l'eccezione dei punti su cui si trovano due o più pedine avversarie. In questo caso bisogna spostarsi. È necessario effettuare un movimento usando il risultato ottenuto con il lancio. Se è possibile spostarsi usando solo uno dei due risultati, bisogna utilizzare il risultato più alto ottenuto. Il risultato minore viene annullato. Se non è possibile usare nessuno dei due risultati, il lancio viene annullato e tocca all'avversario.

Movimento errato:

Se un giocatore compie un movimento errato, l'avversario può richiedere la correzione. La correzione può essere effettuata solo se l'avversario non ha ancora lanciato i dadi.

Mangiare una pedina:

Se in un punto si trova una pedina, può essere mangiata dall'avversario se arriva in questo punto o effettua una sosta intermedia. La pedina mangiata viene collocata sulla barra.

Riportare una pedina nel gioco:

Il giocatore che ha una o più pedine sulla barra, non può effettuare movimenti sulla tavola di gioco fino a che tutte le pedine non siano state riportate sulla barra. Le pedine sulla barra devono essere collocate nella casella base avversaria. Si possono collocare le pedine solo quando è possibile raggiungere un punto libero nella casella base dell'avversario. Se in un punto è presente una pedina nemica, anche questa può essere mangiata dalla barra. Se il risultato ottenuto con il lancio non può essere usato, il lancio è annullato e si passa al turno dell'avversario.

Pariglia:

Se si ottiene una pariglia (entrambi i dadi hanno lo stesso risultato), il giocatore si sposta per il doppio del risultato ottenuto.

Esempio: Se un giocatore ottiene un 2, ha più possibilità diverse. Può spostare una sola pedina di 2 punti. Oppure può spostare una pedina per tre volte 2 punti e con un'altra pedina una volta 2 punti. Oppure può spostare una pedina per due volte 2 punti e con un'altra pedina due volte 2 punti.

Eliminazione (rimozione con lancio dei dadi)

Con l'eliminazione è permesso iniziare solo quando tutte le 15 pedine si trovano nella propria casella base. L'eliminazione significa che le proprie pedine vengono rimosse dalla tavola di gioco. Una pedina può essere rimossa se i punti ottenuti con il lancio di un dado sono sufficienti a spostare questa pedina dal margine del tavolo da gioco. Si può usare una parte del risultato ottenuto o l'intero risultato per spostare le proprie pedine nella casella di base invece che giocarle. Questa tecnica è utile se l'avversario ha ancora una pedina sulla barra ed è possibile mangiarla usando una pedina nella casella base. Se si verifica questa opportunità, e giocando le proprie pedine vengono mangiate dalle pedine avversarie, la pedina che è stata mangiata deve essere rimessa in gioco nella casella base avversaria e usarla poi per arrivare alla propria casella base, fino a che sarà possibile procedere alla rimozione.

Giocatori e vittoria**Vittoria semplice:**

Vince il giocatore che ha eliminato tutte le sue pedine, prima che l'avversario possa eliminare la sua ultima pedina. In questo caso anche l'avversario può rimuovere una o più pedine.

Vittoria gammon:

Vince il giocatore che ha eliminato tutte le proprie pedine. In questo caso l'avversario non ha potuto eliminare nessuna pedina.

Vittoria backgammon:

Vince il giocatore che ha eliminato tutte le proprie pedine. Qui l'avversario non ha potuto rimuovere alcuna pedina e si trova con una o più pedine ancora sulla barra o nella casella base del vincitore.

Osservazione:

Nel backgammon esiste la possibilità di raddoppiare il lancio del dado. Questo consente di raddoppiare il risultato ottenuto con il lancio del dado. Questa variante del gioco e le regole leggermente diverse sui turni non vengono qui trattate.

Backgammon

NL

Onderdelen van het spel:

Speelbord, 15 lichte en 15 donkere stenen, dobbelstenen

Verklaring van de begrippen:

Elke speler heeft op het speelbord een buiten- en een binnenvak. Het binnenvak wordt ook wel het thuisvak genoemd.

Bar: Scheiding van de speelhelften, middellijn

Point: Driehoekpunten (de langgerekte driehoeken op het veld)

Doel van het spel:

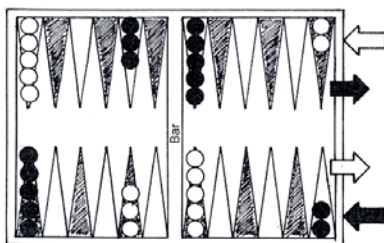
Doel van het spel is zijn stenen naar het thuisvak te brengen en van daar van het bord te verwijderen. De speler die als eerste zijn stenen van het bord heeft verwijderd, is de winnaar.

Beginsituatie:

Alleen de bekendste basisregels worden hier uitgelegd, omdat Backgammon op verschillende manieren kan worden gespeeld.

De stenen worden zoals hieronder afgebeeld in hun beginpositie gebracht. Wit speelt hier van rechts boven naar links, dan naar links onder en van daar naar rechts in het thuisvak (tegen de klok in dus). Zwart speelt in tegenovergestelde richting (met de klok mee). De voorgeschreven speelrichting moet aangehouden worden; in tegenovergestelde richting spelen is niet toegestaan.

Buitenste vak zwart Binnenste vak zwart



Buitenste vak wit Binnenste vak wit

Begin van het spel:

De spelers doen eerst een worp met een dobbelsteen om de start. De speler met het hoogste aantal ogen begint. Als beide speelpartners hetzelfde aantal ogen hebben gegooid, moet er zo vaak opnieuw worden gegooid, totdat één speler meer ogen heeft. De speler moet voor de eerste zet het totale aantal ogen gebruiken die hij en zijn speelpartner hebben gegooid.

Gooien:

Na de start mogen drie dobbelstenen voor een worp worden gebruikt. Beide speelpartners gooien en spelen nu om de beurt. De dobbelstenen moeten bij het gooien op de rechter speelhelft blijven. De stenen worden verplaatst aan de hand van het gegooid aantal ogen. Een zet kan naar keuze op twee manieren worden gedaan.

Een zet doen:

Met het totaal aantal ogen van de twee dobbelstenen wordt met één steen een zet gedaan. Het aantal ogen mag in dit geval niet bij elkaar worden opgeteld. Elk van het aantal gegooiden ogen moet apart worden uitgevoerd, waarbij een tussenstop op een punt mogelijk moet zijn. Als de tussenstop door vijandelijke

stenen bezet zijn, dan is de zet niet mogelijk. De speler mag wel de volgorde van de cijfers kiezen. In het andere geval worden met de twee cijfers twee verschillende stenen verplaatst.

Voorbeeld: Er wordt een 2 en een 5 gegooid. Het staat de speler nu vrij om een steen 2 en 5 of 5 en 2 punten te verplaatsen of twee verschillende stenen telkens 2 en 5 punten te verplaatsen.

Waar u bij uw zet op moet letten:

Bij het verplaatsen kunnen alle punten bezet worden, met uitzondering van de punten waarop twee of meer vijandelijke stenen staan. Het is in principe verplicht een zet te doen. Beide gegooid cijfers moeten worden uitgevoerd. Als er alleen kan worden verplaatst met het ene of het andere cijfer, dan moet het hoogste van de beide cijfers worden uitgevoerd. Het laagste cijfer vervalt dan. Als er geen cijfer kan worden uitgevoerd, komt de worp in zijn geheel te vervallen en de tegenstander is aan de beurt.

Verkeerd zetten:

Als een speler een steen verkeerd neerzet, dan mag de tegenstander eisen dat de zet wordt gecorrigeerd. De correctie mag alleen worden uitgevoerd zolang hij zelf nog niet heeft gegooid.

Een steen slaan:

Als er één steen op een punt ligt, dan kan deze door de tegenstander worden geslagen als die op dit punt terecht komt. De geslagen steen wordt op de bar gelegd.

Een steen weer in het spel brengen:

De speler die een of meer stenen op de bar heeft, mag geen stenen in het speelveld bewegen totdat hij alle stenen van de bar weer in het spel gebracht heeft. De stenen van de bar moeten in het vijandelijke thuisvak worden gezet. De stenen kunnen alleen dan worden verplaatst als met het gegooid aantal ogen een vrij punt in het thuisvak van de tegenstander kan worden bereikt. Als er een vijandelijke steen op een punt ligt, kan deze ook vanaf de bar worden geslagen. Als het in één worp niet lukt zijn steen in het spel te brengen, is de worp verloren en de tegenstander is aan de beurt.

Doublet:

Als er een doublet (beide dobbelstenen tonen hetzelfde aantal ogen) wordt gegooid, mag de speler over het dubbele aantal ogen verplaatsen.

Voorbeeld: Als een speler tweemaal 2 gooit, dan heeft hij verschillende combinatiemogelijkheden. Hij kan met één steen viermaal over 2 punten verplaatsen. Of met één steen driemaal over 2 punten en met een andere steen eenmaal over 2 punten verplaatsen. Of met één steen tweemaal over 2 punten en met een andere steen ook tweemaal over 2 punten verplaatsen.

Verwijderen (uitgooien)

Er mag pas worden begonnen met verwijderen als alle 15 stenen zich in het eigen thuisvak bevinden. Verwijderen betekent dat met een worp de stenen buiten het speelbord worden verplaatst. Een steen kan buiten het speelbord worden verplaatst als het aantal ogen van een dobbelsteen voldoende is om de steen over de rand te brengen. Een worp kan gedeeltelijk of in zijn geheel ook worden gebruikt om de stenen in het thuisvak te verplaatsen in plaats van in het spel. Dat kan zinvol zijn als de tegenstander nog een steen op de bar heeft en deze een van de eigen stenen in het thuisvak kan slaan. Als het voorkomt dat een steen bij het verwijderen door een vijandelijke steen wordt geslagen, dan moet de geslagen steen eerst weer vanuit het vijandelijke thuisvak weer in het eigen thuisvak gebracht worden, voordat het verwijderen door kan gaan.

Einde van het spel en winnaar

Eenvoudige overwinning:

Degene die al zijn stenen als eerste heeft verwijderd, is de winnaar. Hier had ook de tegenstander een of meer stenen kunnen verwijderen.

Gammon:

Wie alle stenen heeft verwijderd, is de winnaar. De tegenstander heeft nog geen enkele steen verwijderd.

Backgammon:

Wie alle stenen heeft verwijderd, is de winnaar. De tegenstander heeft geen enkele steen verwijderd en er bevinden zich nog een of meer stenen op de bar of in het thuisveld van de winnaar.

Opmerking:

Vaak hoort bij Backgammon een verdubbeldobbelsteen, Hiermee kan de inzet tijdens het spel worden verdubbeld. Deze spelvariant en de deels andere spelregels worden hier niet behandeld.

Backgammon

DK

Spilleudstyr:

Spillebræt, 15 lyse og 15 mørke spillebrikker, terning

Begreber:

Hver spiller har et ude- og et indefelt på brættet. Indefeltet kaldes også hjemlandet.

Bar: Adskillelse af banehalvdele, midterlinje

Punkter: Trekantspidser (trekanterne på spillefeltet)

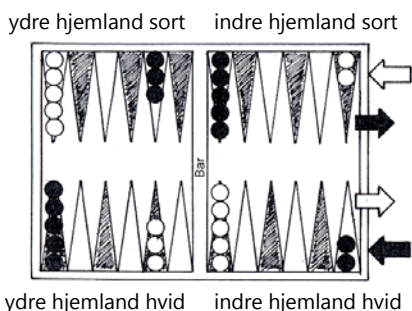
Formål med spillet:

Formålet med spillet er at bringe sine egne brikker ind i hjemlandet og derfra tage dem ud. Vinderen er den spiller, som først har taget sine brikker ud af brættet.

Grundopstilling:

Da der er forskellige måder at spille Backgammon på, forklares her kun de mest kendte grundregler.

Brikkerne placeres som vist på nedenstående tegning i deres startposition. Hvid spiller her oppe fra højre mod venstre, så ned mod venstre og derfra mod højre til sit hjemland (altså mod uret). Sort rykker i modsat retning (med uret). Standardretningen skal overholdes, det er ikke tilladt at rykke i den modsatte retning.



Start af spillet:

Først slår hver spiller med kun en terning om starten. Den spiller, der slår højest, begynder. Hvis begge spillere slår det samme, skal der slås om, indtil det kan afgøres. Til den første rykning med brikkerne skal man anvende begge terninger, som de to spillere har slået.

Terningslag:

Efter starten må der anvendes to terninger til hvert slag. De to spillere slår og rykker nu skiftevist.

Terningerne skal slås i den højre halvdel af brættet. Brikkerne rykkes med det antal øjne, som terningerne viser. Der kan vælges mellem to rykkemuligheder.

Rykning:

Man rykker kun med en brik med det antal øjne, som begge terninger viser. I dette tilfælde skal man være opmærksom på, at antallet af øjne ikke bare kan lægges sammen. Hvert antal øjne skal rykkes enkeltvist, og en mellemlanding på et punkt skal være mulig. Såfremt mellemlandingen er optaget af modstanderens brik, er denne rykning ikke mulig. Det står dog spilleren frit for at vælge rækkefølgen på antallet af øjne. Ellers rykker man med to forskellige brikker med terningernes forskellige antal øjne.

Eksempel: Der slås en 2'er og en 5'er. Spilleren kan nu selv bestemme, om han vil rykke en brik 2 og 5 punkter eller 5 og 2, eller med to forskellige brikker 2 og 5 punkter.

Bemærk, når du rykker:

Når du skal rykke, kan alle punkter være optaget, undtagen de punkter, hvor to eller flere af modstanderens brikker står. Principielt er der rykketvang. Altså skal begge antal øjne, som er slået, rykkes. Såfremt det kun er muligt at rykke det ene eller det andet antal øjne, så skal det højeste af de to antal øjne rykkes. Det mindste antal øjne bortfalder. Hvis intet antal øjne kan rykkes, bortfalder slaget helt, og så er det modstanderens tur.

Forkert rykning:

Hvis en af spillerne sætter en brik forkert, så må modstanderen forlange, at rykningen ændres. Der må kun ændres, hvis han selv endnu ikke har slået.

En brik rammes:

Hvis der ligger en enkelt brik på et punkt, så kan denne rammes af modstanderen, hvis han lander på dette punkt eller foretager en mellemlanding. Brikken, som er ramt, lægges på baren.

En brik tages ind igen:

Spilleren, som har en eller flere brikker på baren, må ikke rykke brikker på spillefeltet, før han har fået alle brikker fra baren ind igen. Brikkerne fra baren skal sættes i modstanderens hjemland. Brikkerne kan først placeres, når han med de opnåede antal øjne kan få et åbent punkt i modstanderens hjemland. Hvis der ligger en af modstanderens brikker på et punkt, kan han også ramme denne fra baren. Hvis det ikke lykkes at få sin brik ind med et slag, er slaget tabt, og så er det modstanderens tur til at slå.

Pas:

Hvis der slås pas (begge terninger viser det samme antal øjne), rykker spilleren dobbelt så mange øjne.

Eksempel: Slår en spiller to gange 2, så har han forskellige kombinationsmuligheder. Han kan med en brik rykke fire gange 2 punkter. Eller med en brik rykke tre gange 2 punkter og med en anden brik en gang 2 punkter. Eller med en brik rykke to gange 2 punkter og med en anden brik også to gange 2 punkter.

Fjerne (tage ud)

Først når alle 15 brikker befinder sig i eget hjemland, kan man begynde at tage brikker ud. At fjerne vil sige, at man tager sine brikker ud, altså uden for brættet. En brik må tages ud, hvis en ternings antal øjne er tilstrækkelige for at rykke denne brik ud over kanten på spillefeltet. Man må også bruge en del af slaget eller hele slaget til at rykke sine brikker i hjemlandet videre i stedet for at tage dem ud. Dette kan være fornuftigt, hvis modstanderen stadig har en brik på baren, og denne kan ramme en egen enkelt brik i hjemlandet. Hvis dette er tilfældet, at man, når brikkerne tages ud, rammes af en af modstanderens brikker, så skal man først bringe den ramte brik ind igen i modstanderens hjemland og rykke denne brik ind i eget hjemland, før man kan fortsætte med at tage brikker ud.

Afslutning på spillet og sejrAlmindelig sejr:

Vinderen er den, der har fjernet alle brikker, inden modstanderen kan fjerne sin sidste brik. Her har modstanderen også kunnet fjerne en eller flere brikker.

Gammon sejr:

Vinderen er den, der har fjernet alle brikker. Modstanderen har her ikke kunnet fjerne en eneste brik.

Backgammon sejr:

Vinderen er den, der har fjernet alle brikker. Modstanderen har her ikke kunnet fjerne en eneste brik og befinder sig med en eller flere brikker stadig på baren eller i vinderens hjemland.

Anmærkning:

I nogle Backgammon-spil er der også en fordoblingsterning. Med denne kan indsatsen fordobles i løbet af spillet. Denne spillevariant og de delvist forskellige spilleregler kan ikke forklares her.

Backgammon

SE

Spelutrustning:

Spelbræde, 15 ljusa och 15 mörka spelpjäser, tärningar

Begreppsforklaring:

Varje spelare har en yttre plan och en inre plan på spelbrädet. Inre planet kallas även hemmaplan eller hemland.

Barriären: Den rand som delar spelbrädet på hälften, mittlinjen.

Points: Tunna trekanter (punkterna på spelplanet).

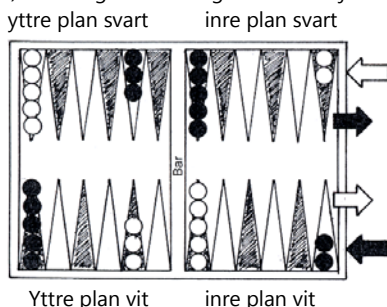
Spelets mål:

Målet är att få hem alla sina egna stenar till sin egen inre plan för att därefter ta ut dem från brädet. Den spelare, som först får alla sina stenar av brädet, vinner spelet.

Startuppställning:

Eftersom det finns olika sätt att spela Backgammon förklaras här endast de mest kända grundreglerna.

Spelpjäserna ställs upp i startposition som det visas på följande avbildning. De vita stenarna flyttas från uppe till höger till det egna innerbordet (alltså moturs). De svarta pjäserna flyttas i motsatt riktning (medurs). Den angivna riktningen måste följas. Flyttning i motsatt riktning är ej tillåten.

**Spelets början:**

Först kastar varje spelare endast en tärning för att starta spelet. Den Spelare börjar som har flest prickar. Har båda spelarna samma antal prickar måste de slå om så länge tills det visas olika antal prickor på tärningen. Den som fick högsta antal prickar flyttar nu sina stenar det antal som visas på tärningen han

själv kastade och som motståndarens tärning visar.

Kasta tärning:

Efter starten får användas två tärningar för varje kast. Båda spelarna turas om att kasta sina två tärningar och flyttar sina spelpjäser därefter. När det kastats tärning måste tärningarna kastas i motsvarande högra hälft av spelbrädet. Spelpjäserna flyttas det antal rutor som tärningarna visar. Det kan väljas mellan två sätt att flytta stenarna på.

Flyttning:

Man flyttar endast en sten med det antalet som båda tärningar visar tillsammans. I detta fall måste tas hänsyn till att antalet prickar inte bara får räknas ihop. Sker förflyttningen separat för varje tärning måste en mellanstation vara möjlig på en punkt. Skulle mellanstationen vara upptagen av motståndarens stenar är detta drag ej möjligt. Det fritt för spelaren att välja prickarnas turordning. I andra fallet flyttar man med två olika stenar det olika antalet prickar.

Exempel: Det kastas en 2 och en 5. Spelaren får välja fritt att flytta med en sten 2 och 5 eller och 2 punkter eller att flytta med två olika stenar vardera 2 och 5 punkter.

Beakta vid flyttningen:

Vid flyttningen kan upptagas alla points med undantag av de points där det står två eller flera motståndarpjäser. Det råder principiellt krav på positionsändring. Det betyder att det måste flyttas enligt antal prickar av båda tärningar. Skulle det bara vara möjlig att använda den ena eller andra tärningen måste den med högst nummer väljas. Det lägre numret bortfaller. Kan spelaren inte flytta över huvudtaget mister han kastet helt och turen går över till motståndaren.

Felaktiga drag:

Sätter en av spelarna en sten på fel sätt får motspelaren kräva dragets korrektur. Korrekturen får endast ske då när han själv inte har kastat tärning.

Utslagning av sten:

Finns det bara en enda spelpjäs på en spelruta kan denna slås ut av motståndaren om han flyttar sin spelpjäs dit eller tar mellanstation. Den utslagna stenen placeras på barriären.

Att göra entré i spelet igen:

Den Spelare som har en eller flera stenar på barriären får inte flytta någon annan spelpjäs på spelplanet tills han har fått alla stenar från barriären i spel igen. Spelpjäserna måste flyttas från barriären i motståndarens hemland. Är punkten blockerad genom en motståndarpjäs kan denna även slå ut stenen från barriären. Lyckas de tinte med ett kast att få pjäsen i spelet igen mister man kastet och rundan går över till motståndaren.

Dubbelslag:

Vid tillfälle av ett dubbelslag (båda tärningar visar samma antal prickar) fördubblas antal prickar som stenen får flyttas med.

Exempel: Kastar en spelare två gånger 2 så finns det olika kombinationsmöjligheter. Han kan flytta bara en sten med fyra gånger 2 poäng. Eller med en sten tre gånger 2 poäng och med den andra stenen en gång 2 poäng. Eller flyttar båda pjäser med två gånger 2 poäng.

Uttagning

Först när alla 15 stenar befinner sig i hemmaplanen får spelaren börjar att ta bort de från brädet. Uttagning betyder att spelaren kastar tärning och tar motsvarande ut spelpjäserna utanför brädet. En sten får tagas ut när antal prickar räcker för att dra ut denna sten över spelbrädets rand. Man får använda en del av kastet även till att flytta stenarna i hemmaplanen i stället för att spela ut dem. Detta kan vara meningsfullt när motståndaren har fortfarande en sten kvar på barriären och denne skulle kunna slå ut en egen enstaka sten i hemmaplan. I fall att en sten slås ut av en motståndarsten medan stenen spelas ut måste man den utslagna stenen först få i motståndarens hemmaplan i spelet och flytta denna till egen hemmaplan tills man kan fortsätta med uttagningen.

Spelslut och vinst

Enkel seger:

Den spelare, som först tar bort alla femton stenar innan motståndaren har tagit ut sin sista sten, vinner spelet. Här har även motståndaren har kunnat ta ut en eller flera spelpjäser.

Gammon vinst:

Den spelare vinner som har tagit bort alla stenar. Motståndaren har däremot inte kunnat ta ut en enda sten.

Backgammon vinst:

Den spelare vinner som har tagit bort alla stenar. Motståndaren har här inte kunnat ta ut en enda sten och befinner sig med en eller flera stenar ännu på barriären eller i vinnarens hemmaplan.

Anmärkning:

I vissa Backgammonspel medföljer en dubbeltärning. Med denna kan spelnsatsen fördubblas under spelet. Denna spelvariant och även de ibland varierande tävlingsreglerna kan inte behandlas här.

Tryktrak

PL

Zawartość gry:

Plansza, 15 jasnych i 15 ciemnych pionków, kostka

Objaśnienie pojęć:

Każdy gracz ma na planszy wewnętrzne i zewnętrzne pole. Pole wewnętrzne nosi też nazwę domu.

Banda: Linia oddzielająca połówki planszy, linia środkowa

Linia: Wierzchołki trójkąta (języczki na planszy)

Cel gry

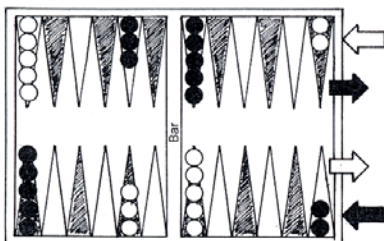
Celem gry jest doprowadzenie swoich pionków do swojego domu i wyprowadzenie ich stamtąd. Wygrywa gracz, który jako pierwszy wyprowadzi swoje pionki z planszy.

Ustawienie początkowe:

Ponieważ istnieją różne rodzaje gry w tryktraka, wyjaśniono tutaj tylko te najbardziej znane podstawowe zasady.

Pionki układają na pozycjach startowych w sposób przedstawiony na poniższej ilustracji. Biały gra tutaj od góry z prawej do lewej, potem w dół w lewo i stamtąd w prawo do swojego domu (czyli w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara). Czarny porusza się w odwrotnym kierunku (w kierunku wskazówek zegara). Podany kierunek poruszania się jest obowiązkowy, poruszanie się w przeciwnym kierunku jest niedozwolone.

zewewnętrzne czarne pole wewnętrzne czarne pole



zewewnętrzne białe pole wewnętrzne białe pole

Początek gry:

Najpierw każdy z zawodników rzuca kostką, by ustalić, kto rozpoczyna grę. Gracz z najwyższą liczbą wyrzuconych oczek rozpoczyna. Jeśli obaj gracze wyrzucą tę samą liczbę oczek, to należy powtarzać rzuty tak długo, aż wyrzucona zostanie różna liczba oczek. W pierwszym ruchu swoimi pionkami gracz musi wykorzystać liczbę oczek z obydwu rzutów, które wykonał on i jego przeciwnik.

Rzucanie kostką:

Po starcie do każdego rzutu można wykorzystywać dwie kostki. Obydwaj gracze rzucają i wykonują ruchy na zmianę. Podczas rzucania kostki należy kierować odpowiednio na prawą połowę planszy. Pionki przesuwa się o liczbę oczek, jaka wypadła na kostkach. Do wyboru są dwie możliwości poruszania się.

Poruszanie się:

Można poruszać się jednym pionkiem o wyrzuconą liczbę oczek obydwu kostek. W tym przypadku trzeba pamiętać, że wyrzuconych oczek nie można po prostu sumować. Przesunięcia wykonuje się jedno po drugim, o liczbę oczek z każdej kostki z osobna, z możliwością zatrzymania się po drodze na linii. Jeśli miejsce zatrzymania jest zajęte przez pionki przeciwnika, wówczas taki ruch jest niemożliwy. Jednak gracz ma prawo wybrania kolejności liczby oczek. W przeciwnym razie należy przesunąć dwa różne pionki o różne ilości oczek z kostek.

Przykład: Wypadło 2 i 5. Gracz może przesunąć jednym pionkiem o 2 i 5 linii lub 5 i 2 linie.

Uwagi dotyczące przesuwania:

Podczas przesuwania można zajmować wszystkie linie, z wyjątkiem linii, na których stoją dwa lub więcej pionków przeciwnika. Zasadniczo przesuwanie jest obowiązkowe. Trzeba więc przesunąć się o obie liczby wyrzuconych oczek. Jeśli gracz może wykonać przesunięcie o liczbę oczek tylko z jednej lub drugiej kostki, wówczas wykonuje przesunięcie o większą liczbę oczek. Niższa wartość oczek przepada. Jeśli niemożliwe jest wykonanie przesunięcia o jakąkolwiek liczbę oczek, wówczas rzut całkowicie przepada i kolej przechodzi na przeciwnika.

Nieprawidłowe przesunięcie:

Jeśli gracz nieprawidłowo przesunie pionek, wówczas przeciwnik może domagać się poprawienia przesunięcia. Poprawić przesunięcie można tylko wtedy, gdy przeciwnik jeszcze nie rzucił kostką.

Zbijanie pionka:

Jeśli na linii znajduje się jeden jedyny pionek, wówczas przeciwnik może go zbić, w momencie, gdy trafi na tę samą linię lub na tej samej linii zatrzymuje się pomiędzy przesunięciami. Zbity pionek należy odstawić na bandę.

Ponowne włączenie pionka do gry:

Gracz, którego jeden lub więcej pionków stoi na bandzie, nie może tak długo poruszyć żadnym pionkiem, aż wprowadzi on wszystkie swoje pionki z bandy do gry. Pionki z bandy trzeba postawić w domu przeciwnika. Pionki można postawić w domu tylko wtedy, gdy gracz może przesunąć się o wyrzuconą liczbę oczek w wolne miejsce w domu przeciwnika. Jeśli na danym polu stoi pionek przeciwnika, wówczas może on również zbić go z bandy. Jeśli nie uda się wprowadzenie pionka do gry po jednym rzucie, kolejka przepada i przechodzi na przeciwnika.

Dublet:

W przypadku, gdy zostanie wyrzucony dublet (dwie kostki wskazują tę samą liczbę oczek), gracz przesuwa pionki o podwójną liczbę oczek.

Przykład: Jeśli gracz wyrzuci dwa razy 2, to ma on możliwość wykonania różnych kombinacji. Może on przesunąć tylko jeden pionek cztery razy o 2 linie. Lub przesunąć jeden pionek trzy razy o 2 linie, a inny pionek o 2 linie. Lub przesunąć jeden pionek dwa razy o 2 linie i inny pionek również dwa razy o 2 linie.

Wyprowadzanie (wyjście z gry poprzez rzut kostką)

Wyprowadzanie można rozpocząć dopiero, gdy wszystkich 15 pionków znajduje się w domu gracza. Wyprowadzanie oznacza, że wyprowadza się własne pionki poza planszę poprzez rzut kostką. Pionek można wyprowadzić z planszy, jeśli liczba oczek na kostce jest wystarczająca do tego, aby przesunąć pionek poza krawędź pola gry. Można wykorzystać część oczek lub całą liczbę oczek również do tego, aby przesunąć swoje pionki w domu, zamiast je wyprowadzać z planszy. Może to mieć sens, gdy przeciwnik ma jeszcze jeden pionek w bandzie, i może on zbić własnego pionka w domu. W takim przypadku, gdy podczas rozgrywania pionków gracza zostanie zbity przez pionek przeciwnika, wówczas należy najpierw przywrócić go do gry w domu przeciwnika i przejść tym pionkiem do własnego domu, aż pojawi się możliwość wyprowadzenia tego pionka z pola.

Koniec gry i zwycięstwo**Proste zwycięstwo:**

Wygrywa ten, kto wyprowadzi wszystkie swoje pionki, zanim przeciwnik usunie swój ostatni pionek z planszy. W tej sytuacji również przeciwnik może wcześniej wyprowadzić jeden lub kilka pionków.

Wygrana Gammon:

Zwycięzcą jest gracz, który wyprowadzi wszystkie pionki z planszy. W takim przypadku przeciwnik nie może wyprowadzić żadnego pionka z planszy.

Wygrana Backgammon:

Zwycięzcą jest gracz, który wyprowadzi wszystkie pionki z planszy. Przeciwnikowi nie udało się wyprowadzić żadnego pionka z planszy i jeden lub kilka pionków przeciwnika znajduje się jeszcze w bandzie lub w domu zwycięzcy.

Uwaga:

W niektórych wersjach Backgammona dołączona jest kostka podwajająca. Za pomocą tej kostki można podwoić liczbę punktów podczas gry. Ten wariant gry oraz częściowo odmienne zasady turniejowe nie mogą zostać omówione w niniejszej instrukcji.

Нарды

RU

Принадлежности для игры:

Доска для игры, 15 белых и 15 черных шашек, кубики

Терминология:

У каждого игрока на игровой доске есть «двор» и «дом».

Бар: вертикальная полоса с центре для разделения доски на игровые половины

Пункт: остроконечные треугольники (выступы на игровом поле)

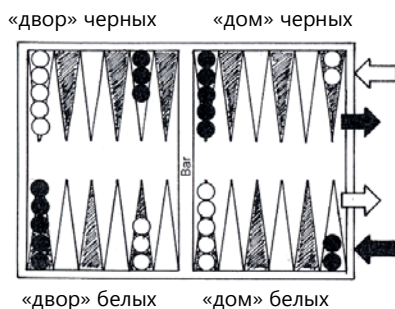
Цель игры:

Цель игры состоит в том, чтобы перевести свои шашки в свой «дом» и там снять их с доски. Выигрывает тот участник, который первым уберет с доски свои шашки.

Исходная позиция:

Поскольку существуют различные варианты игры в нарды, здесь разъясняются лишь самые распространенные основные правила.

Шашки расставляются в исходную позицию, как изображено на следующем рисунке. Белые здесь ходят от правого верхнего угла влево, затем в нижний левый угол и оттуда направо в свой «дом» (то есть против часовой стрелки). Черные ходят в обратном направлении (по часовой стрелке). Установленное направление движения должно соблюдаться, перемещение в противоположном направлении не разрешено.



Начало игры:

Сначала каждый игрок бросает только один кубик. Игрок, у которого выпало большее число очков, делает первый ход. Если у обоих игроков выпадает одинаковое число очков, они бросают кубик до тех пор, пока у них не выпадет разное число очков. Для первого хода шашками игрок использует сумму очков, выпавших на кубиках у него и у его соперника.

Бросание кубиков:

После начала для каждого броска могут использоваться два кубика. Оба игрока теперь поочередно бросают кубики и перемещают шашки. Каждый игрок кидает кубики на правую от себя половину доски. В соответствии с выпавшим числом очков осуществляется перемещение шашек. Можно выбирать между двумя возможностями перемещения.

Перемещение шашек:

На выпавшее число очков обоих кубиков перемещают только одну шашку. В этом случае необходимо учитывать, что очки нельзя просто сложить. Перемещение на расстояние, равное числу выпавших очков каждого кубика, должно совершаться отдельно и промежуточный пункт для начала второго перемещения должен быть свободным. Если он занят шашкой противника, такой ход невозможен. Однако игрок может сам выбирать очередность перемещений на выпавшие на обоих кубиках значения. Вторая возможность состоит в перемещении двух разных шашек, каждой – на выпавшее на одном кубике значение.

Пример: На кубиках выпали «2» и «5». Теперь игрок вправе выбирать сам: либо сделать ход одной шашкой с промежуточной остановкой (на 2 и 5 или 5 и 2 пункта), либо совершить ходы двумя разными шашками, одной на 2 пункта, а другой на 5 пунктов.

Что следует учитывать при перемещении:

При совершении ходов могут быть заняты все пункты за исключением тех, на которых находятся две или более шашек противника. При возможности сделать ход он должен быть совершен, т.е. необходимо сделать перемещения, соответствующие обоим выпавшим на кубиках значениям. Если возможно перемещение только на одно из выпавших значений, то для хода необходимо выбрать из обоих чисел большее. Меньшее число сгорает. Если невозможно ни одно перемещение, то выпавшие значения полностью сгорают и ход переходит к сопернику.

Недопустимые ходы:

Если один из игроков сделал шашкой неправильный ход, то соперник имеет право отребовать переходить. Потребовать этого он может только в том случае, если сам еще не успел бросить кубики.

Взятие шашки:

Если в пункте находится одна шашка, то противник может ее побить, если он переходит в этот пункт своей шашкой или делает там промежуточную остановку. Побитая шашка кладется на бар.

Возврат шашки в игру:

Игрок, у которого одна или несколько шашек находятся на баре, не имеет права перемещать никаких шашек на игровом поле, пока не вернет все свои шашки с бара в игру. Шашки с бара должны быть перемещены в «дом» противника. Шашка может быть перемещена туда лишь в том случае, если с выпавшим на кубиках значением может сделать ход в свободный пункт в «доме» противника. Если в каком-то пункте находится шашка противника, то перемещаемая с бара шашка также может ее побить. Если после бросания кубиков не удастся вернуть свою шашку в игру, то ход пропадает и теперь кубики бросает соперник.

Паш: Если на обоих кубиках выпадает одинаковое число очков («паш»), то выпавшие очки удваиваются.

Пример: Если игроку на обоих кубиках выпадает «двойка», то у него есть различные возможности комбинирования. Он может переместить только одну шашку четыре раза на 2 пункта. Или одну шашку 3 раза на 2 пункта и другую шашку один раз на 2 пункта. Или одну шашку 2 раза на 2 пункта и другую шашку тоже 2 раза на 2 пункта.

Снятие шашек с поля

Начинать снятие своих шашек игрок может только тогда, когда все 15 шашек находятся в его «доме». Снятие шашек означает их удаление с помощью броска кубиков за пределы игровой доски. Шашку можно снять, если выпавших на кубике очков хватает, чтобы эта шашка совершила ход за пределы игрового поля. Выпавшие на одном или на обоих кубиках очки можно также использовать для того, чтобы перемещать свои шашки внутри «дома» ближе к краю вместо удаления их с доски. Это может оказаться целесообразным в том случае, если у противника еще есть шашка на баре и она могла бы взять свою единственную шашку в «доме». Если это происходит и шашка противника бьет шашку игрока, который уже снимает свои шашки с поля, то побитую шашку необходимо сначала вновь ввести в игру, поместив с бара в «дом» противника и проведя в свой «дом», и лишь после этого можно будет продолжить снятие шашек с поля.

Окончание игры и победа

Простая победа:

Побеждает тот, кто убирает все шашки с поля, прежде чем противнику удалось убрать свою последнюю шашку. В данном случае противник также смог убрать одну или несколько шашек.

«Марс» (Gammon):

Побеждает тот, кто убирает все шашки с поля, а противнику при этом не удалось убрать с поля ни одной шашки.

«Кокс» (Backgammon):

Побеждает тот, кто убирает все шашки с поля, а противнику при этом не удалось убрать с поля ни одной шашки и одна или несколько его шашек все еще находятся на баре или в «доме» победителя.

Примечание:

В некоторых версиях игры «нарды» в набор входит так называемый «кубик удвоения». С его помощью во время игры ставка может быть удвоена. Этот вариант игры, а также частично отличающиеся правила игры в нарды при проведении турниров здесь не рассматриваются.