

goki



Backgammon

Бакгаммон

双陆棋

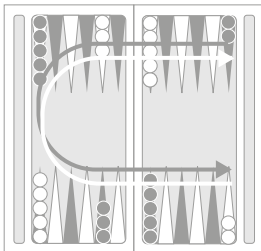
Backgammon

Taktik- und Würfelspiel für 2 Spieler

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

Ziel des Spiels

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



Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält 15 Steine einer Farbe.

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

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

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

Spielbeginn

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

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

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

Kann ein Spieler eine Augenzahl nicht verwenden, so verfällt sie. Kann von den beiden gewürfelten Augenzahlen nur eine verwendet werden, muss der Spieler die höhere Augenzahl ziehen.

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

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

Züge beim Pasch

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

- 1 Stein in viermal fortgesetztem Zug insgesamt 12 Zungen weiter
- 4 Steine je 3 Zungen weiter
- 2 Steine jeweils in einem fortgesetzten Zug 6 Zungen weiter

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

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

Bänder

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

Schlagen

Eine Spitze, die nur mit einem einzelnen Stein besetzt ist, nennt man „Blot“ (Schandfleck). Wenn ein gegnerischer Stein auf dem „Blot“ landet, wird dieser geschlagen und muss auf die „Bar“ gelegt werden.

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

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

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

Hineinspielen

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

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

Hinausspielen

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

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

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

Ende des Spiels (Gammon und Backgammon)

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

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

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

Du möchtest mehr über goki erfahren,
dann scanne den QR-Code und lerne uns kennen:



Backgammon

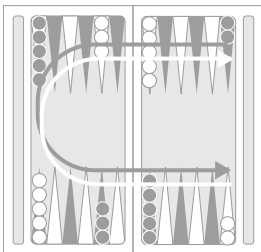
A game of tactics and dice for 2 players

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

Aim of the game

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

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



Preparation

Each player receives 15 checkers of one colour.

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

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

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

Beginning the game

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

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

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

If a player cannot use his throw of the dice it is forfeit. If out of the two dice, only one can be used, then the player must take the higher number. If a player cannot use either of his throws they are both forfeit and it is his opponent's turn.

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

Moving if you throw a double

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

- 1 checker can be moved four times three in succession, so a total of 12 points
- 4 checkers can each be moved 3 points further
- 2 checkers can each be moved twice in succession, so each move 6 points

- 1 checker can be moved six points (two times three) and two other checkers can each be moved 3 points further
- 1 checker can be moved nine points (three times three in succession) and 1 other checker can be moved three points further

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

Closed points

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

Hitting

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

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

If it is a player's turn and he has a checker on the bar, he must first bring this checker into play on the board again before continuing play as usual. We call this "entering". Checkers which are on the bar must always be brought into your opponent's home quadrant: therefore white must bring his checkers on to the points 1 to 6 and black on to points 24 to 19. When entering, you must count as if the checker were outside the board, so the first point must be counted.

Entering

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

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

Bearing off

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

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

The end of the game (Gammon and Backgammon)

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

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

We wish you many interesting and entertaining hours playing Backgammon.

If you want to find out more about goki, scan the QR code and get to know us:



Backgammon

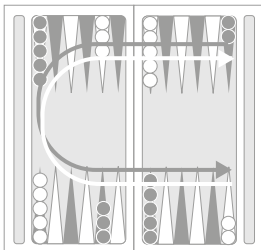
Jeu de stratégie et de dés pour deux joueurs

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

But du jeu

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

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



Préparation du jeu

Chaque joueur possède 15 pions d'une couleur.

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

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

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

Début du jeu

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

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

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

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

Déplacement en cas de doubles chiffres

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

- 1 pion avance de 4 fois d'affilée le montant des dés, soit une avancée de 12 pointes
- 4 pions avancent chacun de 3 pointes
- 2 pions avancent chacun de 6 pointes d'affilée

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

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

Bandes

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

Prise de pions

Une pointe sur laquelle se trouve un seul pion est appelée un „blot”(une 'tache'). Si un joueur ayant un pion sur la barre prend son tour de jeu, son pion doit d'abord être remis en jeu sur le plateau. Les pions sur la barre doivent obligatoirement être joués dans la zone de départ de l'adversaire, à savoir sur les pointes 1 à 6 pour les blancs et 24 à 19 pour les noirs. Au moment de l'entrée en jeu, on compte comme si le pion se trouvait à l'extérieur du plateau, et donc il faut inclure aussi la première pointe.

Entrée en jeu des pions

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

Sortie des pions

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

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

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

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

Fin du jeu (Gammon et Backgammon)

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

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

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

Vous souhaitez en savoir plus sur goki ?
Scannez le QR code pour faire notre connaissance :



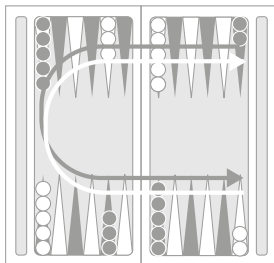
Backgammon

Juego de dados para 2 jugadores

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

Objetivo del juego

Cada jugador mueve sus 15 peones sobre el tablero e intenta llevarlos lo más rápidamente posible a su último cuarto (su dominio). Después debe retirar todos sus peones del tablero a través del lanzamiento de los dados. Para conseguirlo, el jugador intenta aprovechar lo mejor posible los números del dado. El juego tiene que seguir siempre el sentido indicado en la ilustración. Los adversarios juegan en sentidos opuestos y procuran dificultarse mutuamente el juego, bloqueando los triángulos y capturando piezas. El vencedor es aquel que retira primero sus fichas del tablero.



Preparación del juego

Cada jugador recibe 15 piezas de un color

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

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

La posición inicial también indicada en la ilustración. El jugador blanco juega en el sentido contrario a las agujas del reloj, el jugador negro en el sentido opuesto, o sea, en el sentido de las agujas del reloj.

Inicio del juego

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

Para seguir los dos jugadores lanzan alternadamente los dos dados. Cada jugador lanza los dados dos veces y coloca los peones según el número de puntos. En cada jugada cuentan tanto los triángulos ocupados por los propios peones como por los peones contrarios, siempre desplazándose hacia los extremos del tablero.

Los dos lanzamientos pueden ser utilizados por dos peones diferentes o bien sumados para mover un solo peón. Si un jugador no puede utilizar la cifra de uno de los dados, esta cifra queda anulada. Si de las dos cifras obtenidas solo se puede jugar una, se jugará la mayor. Si un jugador no puede utilizar ninguna cifra obtenida por los dados, pierde su turno y le toca al otro jugador.

Cada triángulo o flecha solo puede recibir dos peones del mismo color, o sea que solo puede ponerse en las fechas vacías o con un peón de otro color, el cual queda capturado y enviado al bar, pudiendo sacar de allí a un peón suyo en caso de que estuviese.

Movimiento con los dobles

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

- 1 peón avanza 4 veces la cifra obtenida haciendo un avance de 12 flechas.
- 4 peones avanzan cada uno 3 flechas
- 2 peones avanzan cada uno 6 flechas

- 1 peón avanza 6 flechas y 2 peones avanzan cada uno 3 flechas
- 1 peón avanza 9 flechas y 1 peón avanza 3 flechas

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

Bandas

Sobre una misma flecha se pueden encontrar muchos peones del mismo color. Dos peones o mas forman una banda, Una banda impide al contrario colocarse en esa flecha. En caso de movimiento dicha flecha puede ser contada y sobrepasada. Cuando se crean varias bandas unas detrás de otras, hablamos de puentes. Un puente puede ser un obstáculo importante para el adversario, que no podrá hacer avanzar a sus peones.

Capturar

Una flecha en la que se encuentra un solo peón se llama Blot.

Si un peon contrario llega a un blot, el primer peón queda capturado y se le envía al bar y el jugador puede hacer volver al juego al peón que tenga capturado. Los peones que vuelven al juego van a la zona de salida del adversario, que corresponde a las flechas 1 a 6 para las blancas y a las flechas 24 a 19 para las negras. A su regreso se cuenta el movimiento como si el peón se encontrase en el exterior justo al lado de la primera flecha.

Vuelta

Para que un jugador situado en el bar pueda volver al juego, el juego lanza los dos dados. El jugador entra a su peón desplazándolo desde el bar hacia una flecha libre que corresponda a la cifra indicada por los dados. El jugador utiliza la cifra del segundo dado como desee. En cuanto vuelven pueden volver a ser capturados. Si el peón que está en el bar no puede volver, se anula el lanzamiento de los dados y le toca al otro jugador.

Salida

Cuando el jugador consigue juntar sus 15 peones en su ultimo cuarto puede empezar a retirarlas del tablero. La retirada puede efectuarse solo si alguno de sus peones se encuentra detrás del ultimo cuarto ni sobre el bar. Un peón que ya ha salido, no puede volver a entrar en el juego.

Al retirar los peones se cuentan las flechas como si estuviésemos moviendo los peones. Ejemplo: El jugador tienen en su último cuarto piezas en todos sus triángulos, al lanzar los dados obtiene un 5 y un 3. Con esto puede retirar fuera un peón del triángulo 3 y otra del 5.

Si el numero de puntos fuese mas alto, que el triángulo mas distante, se pueden retirar los peones de esas flechas igualmente. El jugador saca un 6, por ejemplo, pero no hay peones en el triángulo 6, pero si en el 5, entonces puede sacar el peón de la flecha 5.

Final del juego

Si el blanco saca todos sus peones antes que el negro, el blanco gana la partida. El ganador se lleva el valor obtenido por el dado doble.

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

Backgammon

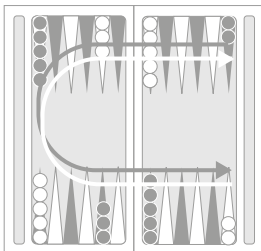
Tactisch dobbelspel voor 2 spelers

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

Doel van het spel

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

De speler die als eerste al zijn stenen van het bord speelt, is de winnaar.



Spelvoorbereiding

Elke speler krijgt 15 stenen in 1 kleur.

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

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

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

Spelbegin

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

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

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

Als een speler een aantal ogen van een worp niet kan gebruiken, vervalt de zet. Als de speler het aantal ogen van slechts één dobbelsteen kan gebruiken, dient hij een zet uit te voeren met het hoogste aantal. Als een speler het aantal ogen van geen van beide dobbelstenen kan gebruiken, vervallen ze allebei en is de tegenspeler weer aan de beurt.

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

Zetten bij een doublet

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

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

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

Banden

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

Slaan

Een punt die door slechts één steen wordt bezet, noemt men een blot (schandvlek). Als een speler aan de beurt is die een steen op de bar heeft, dan dient hij die steen eerst opnieuw in het spel of op het bord te brengen. Stenen op de bar moeten altijd in het thuisveld van de tegenspeler binnenkomen: voor wit zijn dat de punten 1 tot 6 en voor zwart de punten 24 tot 19.

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

Binnenkomen

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

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

Uitspelen

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

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

Einde van het spel (gammon en backgammon)

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

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

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

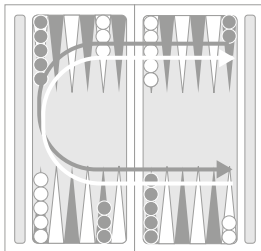
Backgammon

Taktik- og terningspil for 2 spillere

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

Formålet med spillet

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



Forberedelse af spillet

Hver spiller får 15 brikker i en bestemt farve.

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

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

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

Start af spillet

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

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

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

Hvis spilleren ikke kan spille øjentallet, går det tabt. Hvis det kun er den ene af terningerne, der kan bruges, skal den højeste terning spilles. Hvis ingen af terningslagene kan spilles, overgår turen til modstanderen.

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

Ryk i forbindelse med dobbeltslag

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

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

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

Bånd

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

At slå en brik

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

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

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

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

Spille brikker ind

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

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

Udtagning af brikker

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

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

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

Gammon og backgammon

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

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

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

① Backgammon

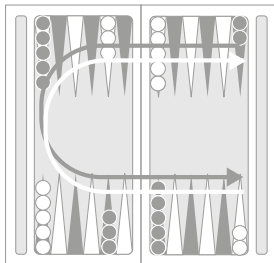
Gioco di tattica e dadi per 2 persone

Il gioco comprende 15 pedine di 2 colori, due dadi e la tavola di gioco all'interno della cassetta in legno.

Scopo del gioco

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

Vince il giocatore che porta per primo le proprie pedine fuori dalla tavola.



Preparazione

Ogni giocatore riceve 15 pedine di un colore.

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

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

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

Inizio del gioco

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

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

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

Se un giocatore non può utilizzare un numero ottenuto, lo perde. Se può essere utilizzato soltanto uno dei due numeri ottenuti, il giocatore deve giocare il numero più alto.

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

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

Mosse con numeri doppi

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

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

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

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

Case

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

Colpire

Una punta occupata da una sola pedina è chiamata "blot" (macchia di vergogna). Se è il turno di un giocatore che ha una pedina sul bar, questi deve innanzitutto riportare la pedina sulla tavola.

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

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

Rientrare

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

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

Portare fuori le pedine

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

Nel portare fuori si conta come se si dovesse raggiungere la prima punta al di fuori della tavola di gioco. Esempio: il nero ha pedine su tutte le punte della sua tavola interna. Lancia un 5 e un 3. Può portare fuori una pedina dalla punta 5 ed una dalla punta 3. Se un giocatore ottiene un numero più alto della punta più lontana occupata da una propria pedina, può portare fuori una pedina da questa punta. Esempio: il nero lancia un 6, ma non ha più una pedina lì. Può invece portare fuori una pedina dalla punta 5.

Fine del gioco (gammon e backgammon)

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

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

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

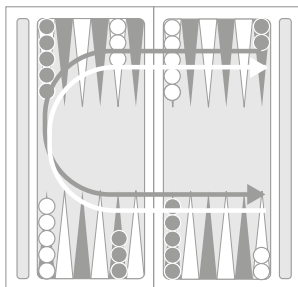
Backgammon (Jogo de Gamão)

Jogo de dados para 2 jogadores

Este gamão está guardado numa caixa de madeira decorativa e estável. É composto por 15 peças em duas cores, dois dados pretos e dois brancos.

Objectivo do jogo

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



Preparação do jogo

Cada jogador recebe 15 peças de uma cor.

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

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

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

Início do jogo

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

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

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

Se o número de pontos não puder ser utilizado, este perde a validade. Se só puder ser utilizado um número de pontos, o jogador tem de jogar com o número mais elevado.

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

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

Deslocamento em caso de número duplo

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

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

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

Linhas

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

Capturar

Um triângulo com só uma peça, é chamada “Bloí” (mancha).

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

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

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

Deslocamento do Bar para o tabuleiro (recolocação)

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

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

Retirada do tabuleiro

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

Ao retirar peças, contam-se as casas, como se se tivesse de alcançar o primeiro triângulo fora do tabuleiro. Exemplo: O jogador preto tem peças em todos os triângulos da sua secção interna. Ao lançar os dados, obtém um 5 e um 3. Agora, pode retirar para fora uma peça do triângulo 5 e outra do triângulo 3. Se o número dos pontos for mais alto do que o triângulo mais distante com peças próprias, pode retirar uma peça desse triângulo. Exemplo: O jogador preto obtém um 6, mas já não existem peças no triângulo 6. Então ele pode retirar uma peça do triângulo 5.

Final do jogo (gamão e gamão triplo)

Se o jogadpr branco tiver retirado todas as suas peças, enquanto jogador preto só tiver retirado algumas, o jogador branco é um vencedor simples. No caso de jogar por dinheiro, o vencedor ganha a aposta simples.

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

Backgammon

Taktyczna gra planszowa dla 2 osób.

Zestaw zawiera po 15 pionków każdego koloru, dwie kości do gry oraz planszę wewnątrz drewnianego opakowania.

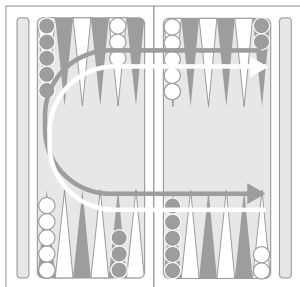
Cel Rozgrywki

Gracze przesuwają swoje 15 pionków z pozycji startowej, aby jak najszybciej dotrzeć do swojej bazy a następnie rzucają kostkami, aby zdjąć wszystkie swoje pionki z planszy. Aby to osiągnąć należy odpowiednio wykorzystywać rzuty kośćmi.

Gracze muszą zawsze poruszać się w kierunku wskazanym na schemacie.

Gracze poruszają się w przeciwnych kierunkach i starają się przeszkadzać przeciwnikowi blokując pozycje i zbijanie pionków przeciwnika.

Zwycięża gracz, który szybciej usunie swoje pionki z planszy.



Przygotowanie do gry

Każdy gracz ma 15 pionków jednego koloru.

Plansza składa się z 24 pól o kształcie wąskiego trójkąta. Sposób ubarwienia pól ułatwia liczenie i nie ma wpływu na zasady gry. Plansz podzielona jest na dwie połowy, co zaznaczone jest linią zgięcia planszy. Ma to również funkcję rozjaśniającą. Na każdej połowie znajdują się dwa obszary, każdy z 6 polami, które ponumerowaliśmy na schemacie. Nazwaliśmy pola, w kierunku ruchu danego gracza, jako 1., 2., 3., i 4. (baza) ćwiartkę.

Przedstawiamy także pozycję startową. Gracz „biały” porusza się w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara, podczas gdy gracz „czarny” porusza się w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek.

Początek rozgrywki

Przed rozpoczęciem gry, każdy gracz rzuca jedną kostką. Jeśli obaj wyrzucą tą samą wartość, rzucają jeszcze raz. Gracz, który wyrzucił większą wartość rozpoczyna grę i porusza się o wartość obu kości.

Od tego czasu, gracze rzucają dwiema kośćmi. Gracze zawsze wykonują dwa ruchy zgodnie z wartościami kości. Przy każdym ruchu, liczą się wszystkie pola, bez względu na to czy są zajęte przez danego gracza czy przeciwnika. Całość pola jest obszarem gry, ale przyjmuje się, że zawsze spychamy pionki do krawędzi planszy.

Dwa ruchy mogą być wykonane przez dwa różne pionki lub kolejno przez ten sam pionek.

Jeśli gracz nie może wykorzystać swojego ruchu to traci kolejkę. Jeśli z obu rzutów można wykorzystać tylko jeden, gracz musi wykorzystać ten o wyższej wartości. Jeśli gracz nie może wykorzystać żadnego ze swoich ruchów, traci kolejkę i następuje kolej przeciwnika.

Każde pole może być zajęte tylko przez jeden kolor. Dlatego też, pionek można umieścić na polu zajmowanym przez własny pionek lub puste pole. Możliwy jest również ruch na pole, jeśli możliwe jest zabicie pojedynczego pionka przeciwnika (patrz Zbijanie).

Ruch przy dublecie

Jeśli wyrzucisz dublet, możesz poruszyć się cztery razy więcej niż liczba na jednej z kości. Na przykład:, jeśli wyrzucisz dwie trójki, możesz wykonać następujące ruchy:

- 1 pionek można przesunąć cztery razy po kolei o trzy pola, czyli 12 pól
- 4 pionki można poruszyć o trzy pola
- 2 pionki można poruszyć dwa razy po 3 pola, czyli łącznie 6 pól na pionek
- 1 pionek można poruszyć o sześć pól a dwa inne pionki po trzy pola każdy
- 1 pionek można poruszyć o dziewięć pól oraz 1 inny pionek o trzy pola

Jeśli po wyrzuceniu dubletu nie możesz wykonać wszystkich czterech ruchów, musisz wykonać wszystkie możliwe ruchy, podczas gdy pozostałe ruchy zostają utracone.

Pola zamknięte

Możesz umieścić dowolną ilość pionków jednego koloru na jednym polu. Minimum dwa pionki jednego koloru na jednym polu skutkują zamknięciem pola. To pole staje się zablokowane dla przeciwnika i nie może tam stanąć. Jednakże, należy wciąż liczyć pole w liczbie ruchów.

Kilka sąsiadujących zamkniętych pól tworzy mostek. Jeśli jest on odpowiednio duży, może stwarzać poważne problemy przeciwnikowi, ponieważ jego pionki będą się gromadzić z przodu mostka.

Zbijanie

Pole zajęte przez tylko jeden pionek nazywamy plamą.

Jeśli pionek przeciwnika znajdzie się na plamie, pionek zostaje zбитy i ląduje na pasku połowy.

Jeśli następuje kolejka danego gracza, którego pionek jest na pasku zgięcia, musi on wprowadzić pionek do gry przed kontynuowaniem gry. Nazywamy to wejściem. Pionki na pasku zawsze należy umieścić na ćwiartce bazy przeciwnika: dlatego też, gracz biały musi umieścić swoje pionki na polach od 1 do 6 a czarny od 24 do 19. Przy wejściu, należy uwzględnić pierwsze pole.

Wejście

AbY wprowadzić pionek na planszę, należy rzucić obiema kośćmi. Jeśli na jednej kości masz liczbę, która umożliwi ci wyjście z zewnątrz planszy w normalnym kierunku gry, do pola, w którym możesz skończyć, możesz tam przesunąć pionek. Następnie, możesz wykorzystać numer z drugiej kości tak jak chcesz. Możesz także zbić plamy.

Jeśli nie możesz wejść na planszę, tracisz kolejkę i następuje kolejka przeciwnika.

Odbicie

Jeśli gracz umieścił wszystkie 15 pionków w swoich bazach, może rozpocząć odbicie ich z planszy. Możliwe to jest jedynie, gdy nie posiadasz pionków poza bazą lub na pasku. Odbity pionek nie może powrócić na planszę.

Przy odbijaniu, liczysz tak samo, aby osiągnąć pierwszy punkt poza planszą. Na przykład: gracz czarny ma wszystkie pionki w bazie. Wyrzuca 5 i 3. Teraz, może wyjść po pionku z pola 5 i 3. Jeśli gracz wyrzuci wartości wyższe niż najdalsze pole zajmowane przez jego pionki, może zdjąć pionek z najdalszego pola. Na przykład: gracz czarny wyrzuca 6 ale nie ma pionków na polu numer 6. Może wtedy zdjąć pionek z pola 5.

Koniec gry (Gammon i Backgammon)

Jeśli gracz biały zdjął wszystkie pionki z planszy a czarny tylko kilka, gracz biały odnosi zwykłe zwycięstwo. Jeśli gracie na pieniądze, wygrywasz normalną stawkę. Stawkę liczymy podwójnie (Gammon) jeśli przeciwnik nie zdjął żadnego ze swoich pionków, oraz potrójnie (Backgammon) jeśli przeciwnik ma wciąż pionki w pierwszej ćwiartce lub na pasku.

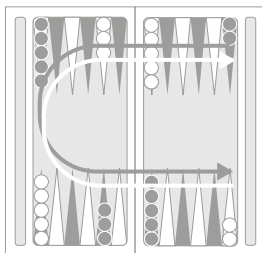
Życzymy wam wielu interesujących i ciekawych godzin rozrywki z grą!

Тактическая игра с кубиками на 2 игроков

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

Цель игры

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



Подготовка к игре

Каждый игрок получает 15 шашек своего цвета.

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

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

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

Начало игры

Для начала каждый из игроков бросает один кубик. При одинаковом числе выпавших очков игроки снова бросают кубик. У кого выпало больше очков, выигрывает начало и при своем первом ходе использует число очков, выпавшее на обоих кубиках. Затем оба игрока по очереди бросают по два кубика. Игроки каждый раз выполняют по два хода по очкам, выпавшим на кубиках. При любом ходе считаются также все пункты, занятые своими шашками или шашками противника. Длина пункта – все игровое поле, однако, как правило, шашки ставятся у края доски.

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

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

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

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

Ход при дубле

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

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

- 1 шашка на 6 пунктов дальше и две другие шашки по 3 пункта дальше
- 1 шашка на 9 пунктов дальше и 1 шашка на 3 пункта дальше

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

Связки

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

Выбивание

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

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

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

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

Ввод в игру

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

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

Вывод шашек с доски

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

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

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

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

Конец игры (гаммон и бакгаммон)

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

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

Желаем вам много интересных и увлекательных часов за игрой бакгаммон.

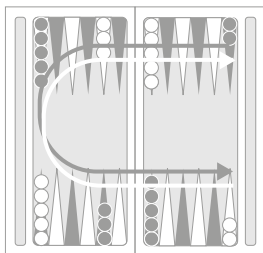
双陆棋

适合 2 名玩家的战术和骰子游戏。

这款双陆棋游戏由两种颜色的棋子（各 15 颗）、两个骰子和木盒内的棋盘组成。

游戏目标

每位棋手以最快的速度将自己的 15 颗棋子从棋盘布局中移到最后一个游戏区域，然后将所有棋子从棋盘上移出。为了做到这一点，需尽可能娴熟地利用骰子上的数字。必须始终按照图中所示的方向移动棋子。双方以相反的方向移动各自的棋子，并试图通过锁定舌区和攻击来阻碍对方的前进。以最快的速度将棋子移出棋盘的玩家即为赢家。



游戏准备

每位玩家各有 15 颗同一颜色的棋子。

棋盘上显示 24 个三角尖区，即所谓的“舌区”。舌区的颜色可以简化对棋步的计算，但是对棋局的进展没有影响。

棋盘分为两半，可以对折起来，也可以使棋盘看起来更加清晰。棋盘中间的区域称为“分界”位置。每侧各有两个分区，每个分区有 6 个三角舌区，我们在图纸上对其进行了编号。我们将这些分区称为第一、第二、第三和第四分区，以玩家的移动方向为准。

图中显示了基本的游戏布局。“白色”玩家沿逆时针方向走棋，“黑色”玩家则沿顺时针方向走棋。

游戏开始

游戏开始时，每位玩家都掷出一个骰子。如果骰子的数字相同，则需要重新掷骰子。点数较大的玩家赢得开局，并在第一轮根据两个骰子显示的点数走棋。

然后两位玩家轮流掷出两个骰子，并且根据两个骰子上的数字各走两次。在所有的棋步中，对方或己方的棋子所占据的舌区都被计算在内。整个舌区都属于游戏区域，但通常棋子会被移到棋盘的边缘。

可以用两颗不同的棋子来走这两次棋，也可以用一颗棋子连续走两次。

如果玩家无法使用骰子上的点数，则无法走棋。如果掷出的两个点数中只有一个可以使用，那么玩家必须按照较大的点数移动。

如果玩家无法使用骰子上的任何一个点数，则表示本轮无法走棋。然后就轮到了对方。

每条舌区只能被一种颜色的棋子占据。因此，只能将一颗棋子移动到被自己的棋子占据或未被占据的舌区上。如果这步棋能将对方的一颗棋子吃掉，也视为有效（参见：攻击）。

骰子点数相同

如果掷出的两个骰子点数相同，那么这位玩家可以将这个点数移动四次。例如：如果掷出的点数是两个 3，则允许以下操作：

- 选择 1 颗棋子连续走四次，共走 12 步
- 选择 4 颗棋子，各走 3 步
- 选择 2 颗棋子，各走 6 步
- 选择 1 颗棋子连续走两次，共走 6 步；再选择 2 颗棋子，各走 3 步
- 选择 1 颗棋子连续走三次，共走 9 步；再选择 1 颗棋子，走 3 步

如果在两个骰子点数相同的情况下，无法走完四次，则必须尽可能完成所有可走的次数；剩余的次数则视为无效。

棋子成串

在一个舌区上可以放置任意数量的同色棋子。两颗或多颗同色棋子则形成一个“棋串”。棋串所在的舌区则是对方的禁区，不能被对方占领，但是可计算在步数之内或被跳

过。几个棋串连在一起就形成一个“桥”，如果足够大的话，会给对方带来很大的阻碍，因为可以将对方的棋子阻挡在外。

攻击

仅被一颗棋子占据的舌区被称为“弱区”。如果对方的棋子落在“弱区”上，可以将其吃掉，然后将这颗棋子放到“分界”位置。

如果有一方的棋子位于分界位置，就必须先把这颗棋子“打回去”，也就是重新移回棋盘。

分界位置的棋子必须要打到对方的主盘：也就是说，白色一方在 1 至 6 舌区，黑色一方在 24 至 19 舌区。

在移回棋盘时，要将棋子视为在棋盘之外，从主盘的第一个舌区开始计算棋步。

移回棋盘

若要将棋子从分界位置移回棋盘，需要让玩家掷出两个骰子。如果该玩家按照骰子点数走到了一个可以进入的舌区，就从棋盘之外按正常的移动方向将棋子移到哪里。然后按照自己的意愿使用第二个骰子的点数。在移回棋盘时，也可以攻击对方的弱区。

如果分界位置的棋子无法移回棋盘，则要放弃这次机会，然后轮到对方玩。

移离棋盘

如果一方玩家成功地在自己的主盘上收集了所有 15 颗棋子，就可以开始从主盘向外将棋子“移离棋盘”。只有在主盘之外和分界位置都没有棋子的情况下，才有可能移离棋盘。被移离的棋子不会再回到棋盘上。

移离棋盘时，需想象棋盘之外有一个舌区，而移离的棋子正好能走到该舌区。例如：黑方在其主盘的所有舌区上都有棋子。他掷出了 5 和 3，则可以从第 5 个舌区和第 3 个舌区上分别移离一颗棋子。在移离时，如果该玩家掷出的点数大于自己的棋子所在的最远舌区，则可以从该舌区移离棋子。

例如：黑方掷出一个 6，但那里已经没有棋子了。他现在可以从舌区 5 移离棋子。

游戏结束（全胜或完胜）

如果白方移离了所有的棋子，而黑方只移离了几颗，那么白方直接“获胜”。在这种情况下，则仅赢得本次的赌注。

如果对方还没有移离过任何棋子，则赢得双倍赌注，即“全胜” (Gammon)；如果对方的棋子还在其第一分区甚至还在分界位置，则赢得三倍赌注，即“完胜” (Gammon)。

我们祝你玩得愉快，在双陆棋中大获全胜！



goki

Roseburger Str. 30
21514 Guster
GERMANY
Art.-No: 56322