

Kellékek:

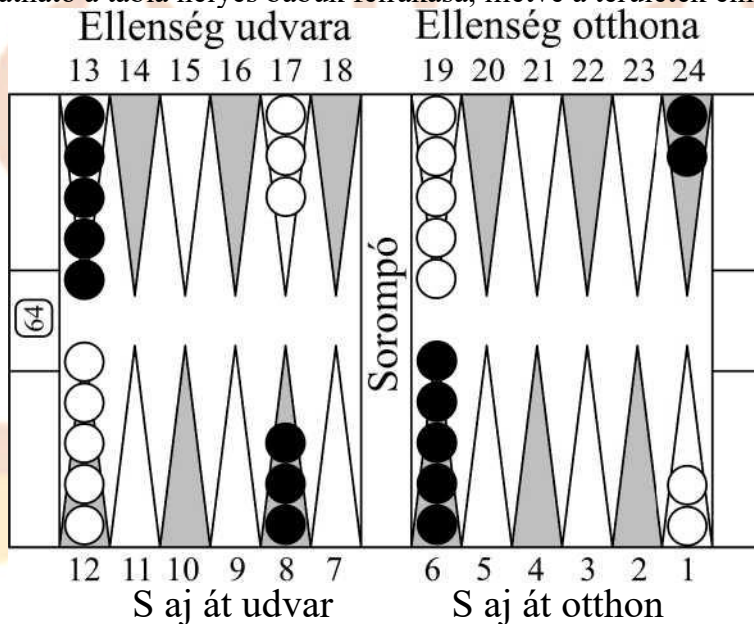
1 db Backgammon tábla

4 db hagyományos hatoldalú dobókocka (de 2 db is elég)

1 db duplázó kocka (oldalain: 2, 4, 8, 16, 32, 64 számok szerepelnek)

15-15 db világos és sötét korong

A következő ábrán látható a tábla helyes bábuk felrakása, illetve a területek elnevezései.



A játékos mindig azzal a színnel játszik, amelyik az ellenség otthonának a legszélén van.

Mindkét játékosnak az a célja, hogy az összes bábuját eljuttassa a saját otthonába és aztán kiléptesse őket. A példában a sötét játékos az óra járásával ellenkező, míg a világos az óra járásával megegyező irányban halad.

Kezdő dobás:

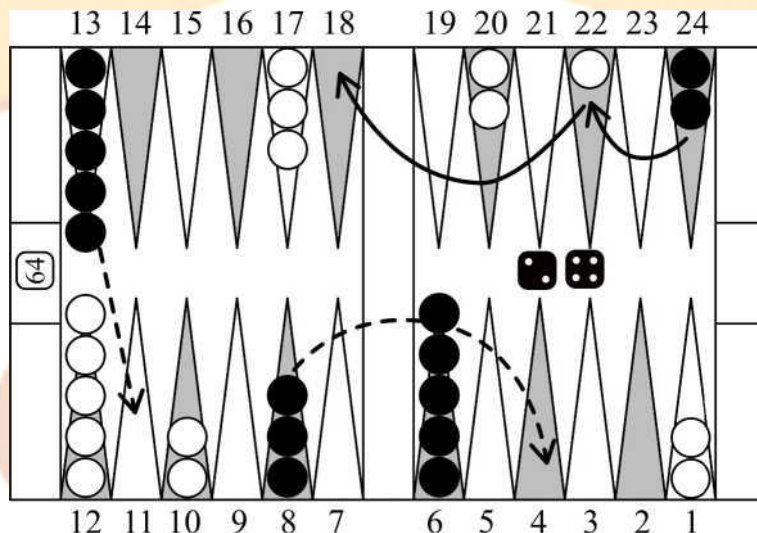
Mindkét játékos dob egy-egy kockával és aki a nagyobb értéket dobja az kezdi a játékot a két kocka értékével.

Pl- Offl

Ebben az esetben a világos játékos kezd 6-4 értékkel.

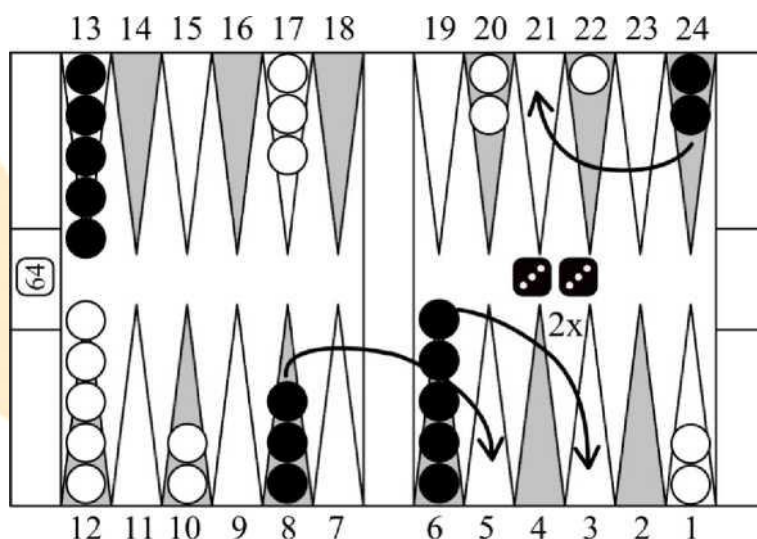
Mindkét kockával dobunk és lelépjük az értékeket egy vagy két bábuval. (Ha tudunk, akkor kötelező

lépni!) Olyan helyre nem léphetünk ahol az ellenségnek legalább két bábuja van.



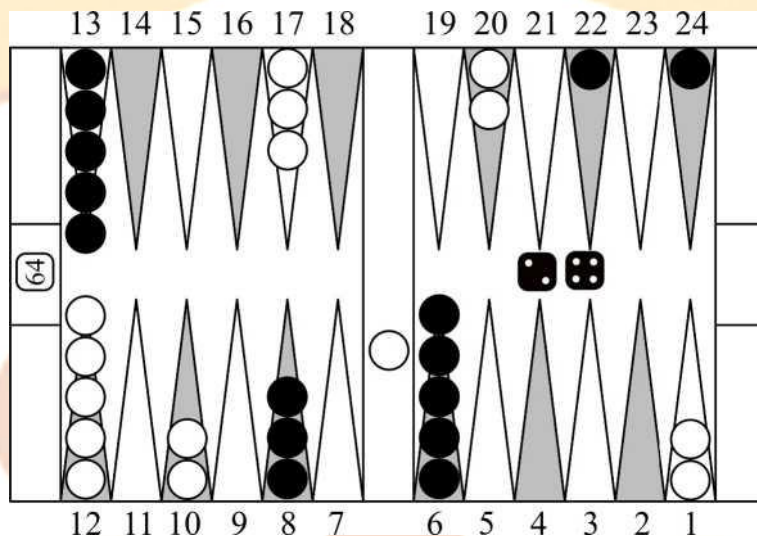
A fenti ábrán két példa látható: a fekete játékos, ha 2-4-et dob, akkor az egyik esetben a 24-esen álló bábúval kétszer léphet, először a 22-re utána pedig a 18-as mezőre. A 24-es mezőről nem léphet a 20-ra mert ott az ellenségnek több mint egy bábuja van. A másik esetben az egyikkel a 13-ról a 11-re, illetve a 8-ról a 4-es mezőre léphet.

Ha duplát dobunk akkor az 4 azonos értékű dobásnak számít és azokat is tetszés szerint léphetjük le. Pl. Ha 3-3-at dobunk akkor összesen 4-szer léphetünk 3-at.

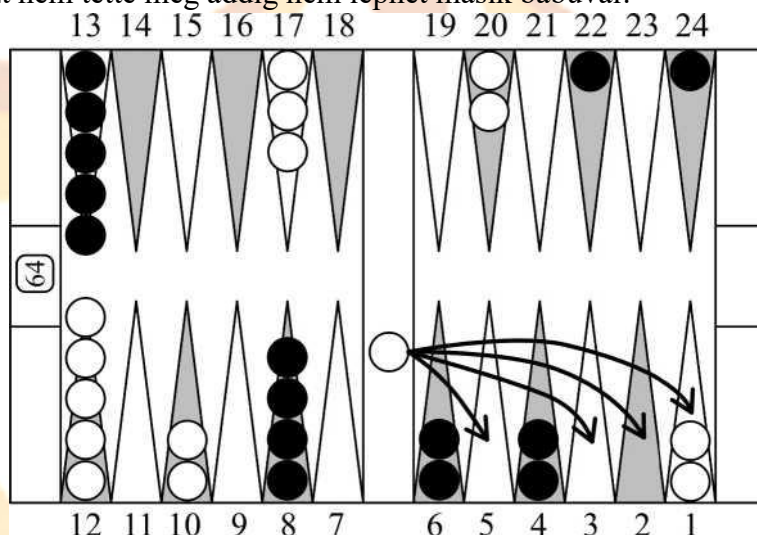


Ha olyan mezőre lépünk ahol az ellenségnek 1 db bábuja van, akkor azt kiütjük és a sorompóra

helyezzük. Olyan is előfordulhat, hogy mindkét lépéssel kiütünk egy-egy bábút. A 2-4 dobásos ábrán a fekete játékos kiüti a 22-sen álló fehér bábút.



Ekkor a kiütött játékosnak az első dolga, hogy játékba hozza a sorompón lévő bábuját az ellenség otthonában, amíg ezt nem tette meg addig nem léphet másik bábuval!



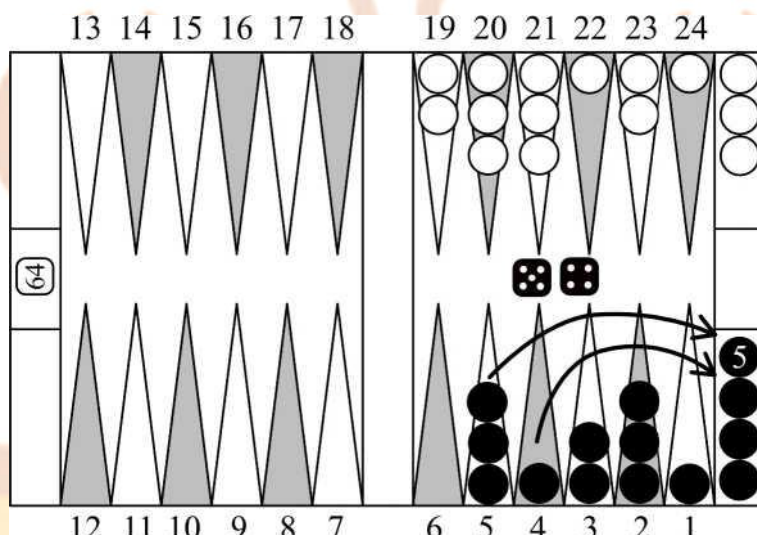
A fehér játékos csak az 1, 2, 3 és 5 dobással tudja játékba hozni a bábuját. Természetesen a beléptetésnél is tud bábút ütni a játékos.

Kipakolás:

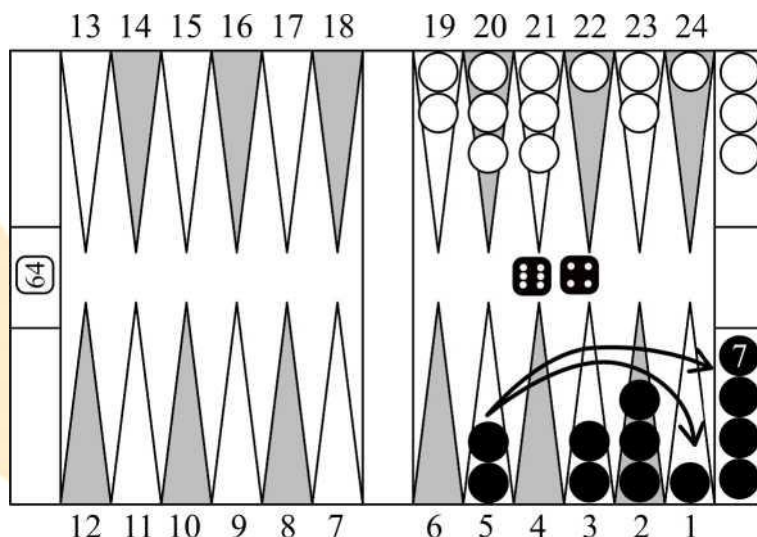
Ha a játékos összes bábuja az otthonában van, akkor elkezdheti kipakolni őket.

1. A dobott számnak megfelelően lép ki az adott mezőről egy bábu.
2. Ha a dobott szám, nagyobb mint a legnagyobb helyen álló bábu, akkor a legnagyobb helyen álló bábuval léphetünk ki.
3. Többi esetben le kell lépni a dobott értékeket.

Nem kötelező kilépni a bábuval, dönthetünk úgy is, hogy inkább lelépjük helyette a dobott értéket.



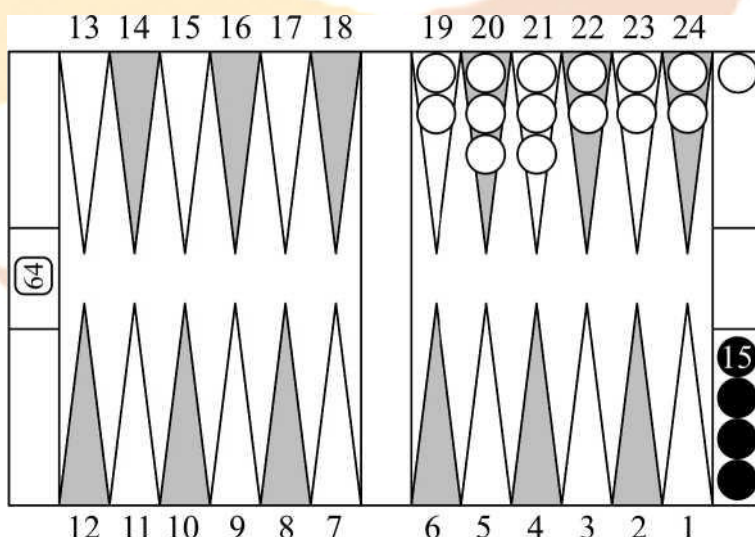
A fekete 5-4-es dobással kilép a 4 és 5 helyen álló bábuval.



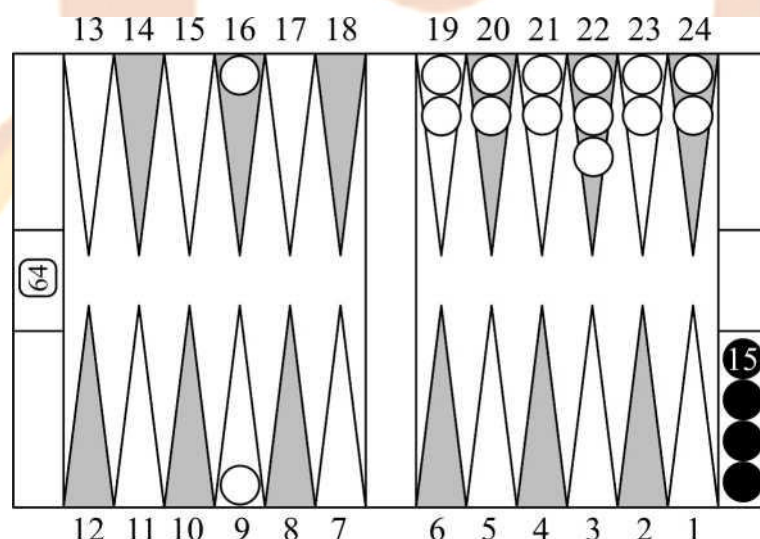
Ha a fekete 6-4 -et dob, akkor az 5-ön állóval kilép, de mivel nincs 4-sen bábuja, ezért az 5-ön álló másik bábuval kell lépnie az egyes mezőre.

Pontozás:

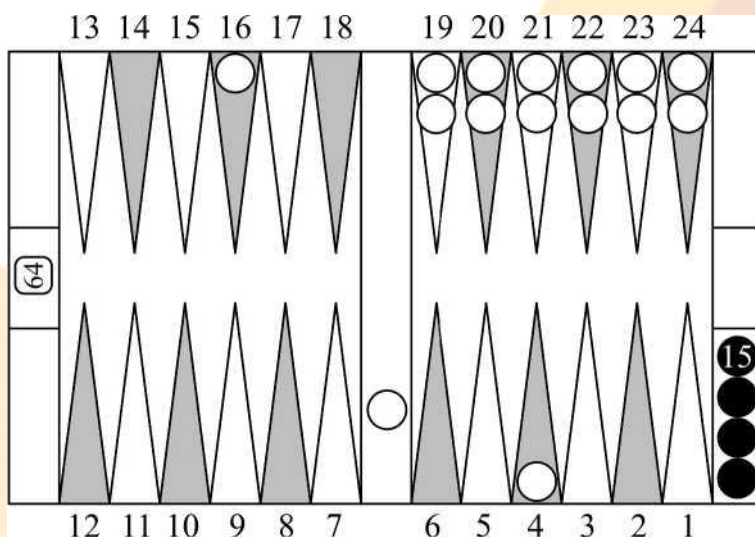
A győztes 1 pontot kap, ha a vesztes legalább egy bábuval kilépett.



A győztes 2 pontot kap, ha a vesztes egy bábuval sem tudott kilépni és sem az ellenség otthonában sem a sorompón nem maradt bábúja. Ekkor gammonnal nyer.



A győztes 3 pontot kap, ha a vesztes egy bábuval sem tudott kilépni és vagy az ellenség otthonában vagy a sorompón maradt bábuja. Ekkor backgammonnal nyer.



Duplázó kocka:

Mivel nagy szerepe van a szerencsének a játékban ezért többpontos játékokat szoktak játszani. (3, 5, 7, 9, stb...) A duplázó kockával lehet duplázni az egyes meccsek végeredményét. Azaz 1 pont 2 ér, 2 pont 4-et, 3 pont 6-ot.

Az első duplázást bárki megteheti. A duplázó kocka alap helyzete a tábla egyik oldala és a 64-es mező néz felfelé. Aki először dupláz, az a 2-es oldalával az ellenfele elé teszi. Ha az elfogadja, akkor elveszi és a saját oldalához a tábla széléhez teszi a kockát. Innentől kezdve csak ő kezdeményezhet duplázást és a 4-es oldalával kell majd felajánlania, ekkor 4-szereződik a tét. Ha nem fogadja el akkor vége a meccsnek és 1 pontot kap az aki felajánlotta.

A játékot pedig az nyeri aki hamarabb eléri a megbeszélte pontot.

Sok izgalmas játékot kívánok mindenkinek!

Jó játékot kívánunk hozzá! OKOSJATEK.HU

Okosjáték Játékbolt és Webáruház. Budapest 1163. Veres Péter út 99