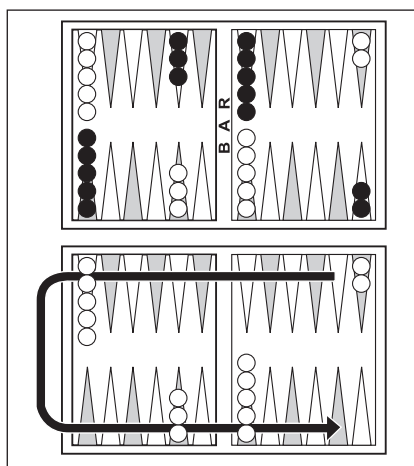


Deluxe

D	Spielanleitung	2
GB	Playing instructions	3
F	Règle du jeu	4
I	Istruzioni del gioco	5
NL	Spelhandleiding	6
E	Instrucciones de juego	7
P	Regras do jogo	8
DK	Spillevejledning	9
S	Spelregler	10
FIN	Peliohje	11
N	Spilleregler	12
H	Játékleírás	13
CZ	Návod ke hře	14
PL	Opis gry	15
GR	Οδηγίες παιχνιδιού	16
RUS	Описание игры	17
TR	Oyun kuralları	18
SI	Pravila igre	19
HRV	Uputa za igru	20
SK	Návod na hru	21
BG	Указание за игра	22
RO	Instructiuni de joc	23
UA	Опис гри	24
EST	Mängujuhend	25
LT	Žaidimo instrukcija	26
LV	Kā spēlēt	27
AR	طريقة اللعب	28

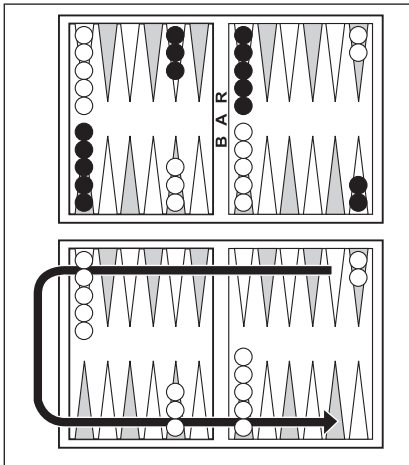
D Backgammon Koffer



Spielanleitung: Startaufstellungen und Spielrichtungen siehe Abbildung. Mit einem Würfel wird ausgeknobelt, wer die weißen oder schwarzen Steine bekommt. Weiß beginnt. Von der Startaufstellung weg versucht jeder Spieler, seine 15 Steine möglichst schnell in sein Homeboard zu bringen, um nun die Steine als erster herauszuwürfeln. Dieser Spieler hat gewonnen. Durch kluges kombinieren der geworfenen Punktzahlen und gegenseitiges blockieren versuchen beide Spieler, sich in die bessere Position zu bringen und den Gegner am schlagen der eigenen Steine zu hindern. Der beginnende Spieler würfelt und kann je nach geworfener Punktzahl der beiden Würfel mit seinen Steinen in Spielrichtung vorrücken. Der Spieler entscheidet hierbei selbst über die Reihenfolge der Züge. Es kann mit 2 Steinen gerückt oder auch das Wurfresultat zusammengefasst werden. Dann kann man mit nur einem Stein mit großen Sprüngen das Feld durcheilen. Nun ist Schwarz an

der Reihe. Jeder Spieler kommt abwechselnd mit dem Werfen dran. Bis zu dem Augenblick, in dem sich die Steine eines Spielers alle im Homeboard befinden, besteht Zugzwang (soweit möglich). Kann man nur eine der gewürfelten Punktzahlen vorrücken, muß es die höhere sein. Ist keine der gewürfelten Punktzahlen zu ziehen, muß auf das Ziehen für diesen Wurf ganz verzichtet werden und der Gegner ist an der Reihe. Endet ein Zug auf einem Zackenfeld, das von nur einem gegnerischen Stein belegt ist, wird dieser geschlagen. Es können auch bei einem Zug mehrere Steine geschlagen werden, bei einem Pasch bis viermal. Die geschlagenen Steine werden vom Spielfeld genommen. Der Besitzer der Steine darf erst weiterspielen, wenn er alle seine Steine wieder zurückgewürfelt hat. Beim Wurf eines Paschs (beide Würfel zeigen die gleiche Punktzahl) wird das Wurfresultat eines Würfels vervierfacht. Beim Viererpasch darf sogar 4 x 4 Zacken weitergezogen werden. Man kann aber auch mit einem Stein 16 Felder weiterziehen. Wenn nach dem Wurf eines Pasch nicht alle Züge ausgeführt werden können, so müssen aber alle möglichen Züge gezogen werden. Die verbliebenen Punktzahlen verfallen. Mehr als zwei Steine auf einem Zackenfeld bilden ein Band. Dieses darf und soll vom Gegner nicht angespielt oder besetzt werden. Geschieht dieses trotzdem mit nur einem gegnerischen Stein, gilt dieser selbst als geschlagen. Diese Bänder müssen vom Gegner also übersprungen werden. Hat ein Spieler alle 15 Steine in sein Homeboard gespielt, kann er mit dem Ausspielen beginnen. Auch beim Ausspiel zählt der Pasch vierfach. Das Auswürfeln darf nur mit der genauen Punktzahl erfolgen. Ist das angewürfelte Zackenfeld leer, kann der Spieler den Wurf verfallen lassen, oder mit einem beliebigen anderen Stein innerhalb des Homeboards den Zug ausführen. Wenn während des Ausspielens ein Stein im Homeboard durch den Gegenspieler geschlagen wird, kann das Auswürfeln erst dann fortgesetzt werden, wenn sich wieder alle Steine im Homeboard befinden. Spielende: Derjenige Spieler ist Sieger, der alle seine Steine als erster ausgewürfelt hat. Einfacher Sieg ist, wenn der Gegner einige Steine auswürfeln konnte. Doppelter Sieg ist, wenn der Gegner noch keinen Stein auswürfeln konnte. Dreifacher Sieg (Backgammon) ist, wenn der Gegner mindestens noch einen Stein im Homeboard der Gewinner liegen hat oder einen geschlagenen Stein noch nicht wieder einwürfeln konnte. Spiel mit dem Dopplerwürfel: Wenn um einen Einsatz gespielt wird, kann dieser mit dem Dopplerwürfel vervielfacht werden. Nach Spielbeginn kann jeder Spieler vor seinem Wurf die Verdopplung ankündigen, wenn er dadurch an einen Vorteil glaubt. Die Ankündigung erfolgt dadurch, daß der Dopplerwürfel mit der Zahl 2 nach oben gelegt wird. Der Gegenspieler kann diese Herausforderung zum doppelten Einsatz annehmen oder das Spiel verlorengeden, wenn er glaubt, dadurch keine Siegeschance mehr zu haben. Spielt er weiter und die Spielsituation ändert sich günstig für ihn, so kann er nun seinerseits den Dopplerwürfel mit der Zahl 4 nach oben legen. Auch hier kann sein Gegner wieder entscheiden, ob er aufgibt oder um vierfachen Einsatz weiterspielt. Das nächste Verdopplungsrecht liegt dann wieder bei ihm. Kein Spieler kann also mehrfach hintereinander Verdoppeln, dies ist nur abwechselnd möglich. Wird bereits um den achtfachen Einsatz gespielt und ein Spieler gewinnt mit „Backgammon“, wird der Einsatz nochmals verdreifacht.

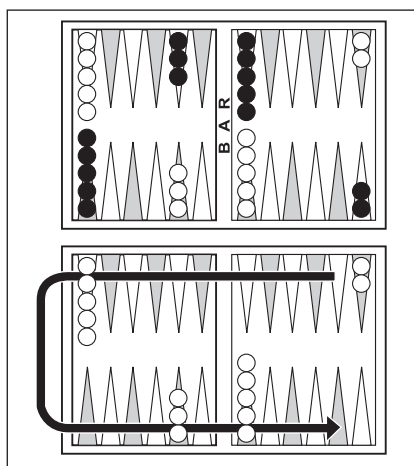
GB Backgammon case



Playing instructions: for set-up and directions of movement please see illustration. Players throw a die to decide who gets the white or black checkers. White starts. Starting from the set-up position, players try to move their 15 checkers to their own home boards as quickly as possible, and then to be the first to bear their checkers off the board. This player is the winner. By clever combining of the points thrown and by blocking each other, both players try to get themselves into the better position and prevent their opponent from bearing off his or her own checkers. The starting player throws the dice and moves his or her checker(s) in the direction of movement according to the number of points shown on both dice. The player decides the sequence of moves for him or herself. The player may move two checkers or the score of the two dice can be used to enable the player to move quickly across the board with just one checker. Now it's black's turn. Players take turns to throw

the dice. Until play reaches the point where all of one player's checkers are in the home board, players must always move (wherever possible). If it is only possible to move one of the numbers indicated on the dice, it must be the higher one. If neither number can be used, the player loses his turn and play passes to the other player. If a move finishes on a point that is occupied by just one of the opponent's checkers, it is captured. Several checkers can be captured in one move, up to four in the case of doubles. The captured checkers are removed from the board. The owner of the checkers may only continue play once he has thrown the dice to enter all of his checkers back onto the board. If doubles are thrown (both dice show the same number of points), the points score of one dice is multiplied by four. For example, if double four is thrown, the player may advance four checkers by four points, or he or she may advance one checker by 16 points. If a double is thrown and it is not possible to play all four numbers, the player must play as many numbers as he or she can and forfeits the remaining points. More than two pieces on a point form a barrier. This must not be moved onto or occupied by an opponent. However, if the opponent does move his or her piece onto a point occupied by two pieces, the opponent's own checker is captured. The opponent must therefore jump over these barriers. Once a player has all 15 checkers on his home board he may start to bear them off. Doubles are also counted four times during bearing off. The exact number of points must be scored to bear off checkers. If the point corresponding to the number thrown is empty, the player can choose to forfeit the throw, or move the respective number of points with any checker within the home board. If a checker on the home board is captured by the player's opponent during bearing off, bearing off can only continue once all of the checkers are back on the home board. End of the game: the winner is the first player to bear off all of his or her checkers. A simple win is when the opponent has been able to bear off some of his or her checkers. It is a double win if the opponent hasn't been able to bear off any of his or her checkers, and it is a triple win (Backgammon) if the opponent still has at least one checker in the winner's home board or if he or she has been unable to re-enter a captured checker into the game. Game with the doubling cube: If playing for a stake, the stake can be multiplied with the doubling cube. After the start of the game, each player can announce his or her intention to double before his or her throw if he or she thinks it will be to his or her advantage. The declaration is made by placing the doubling cube with the number 2 uppermost. The opponent can accept this challenge for a doubled stake or declare the game lost if he or she believes that he or she has no chance of winning. If he or she continues to play and the playing situation changes itself favourably for him or her, the player now places the doubling cube with the number 4 uppermost. Once again the opponent can decide to give up or to continue playing for a four-fold stake. The next opportunity for doubling once again rests with him or her. So no player can double several times one after the other, it can only be taken in turns. If an eight-fold stake is being played for and a player wins with „Backgammon“, the stake is trebled.

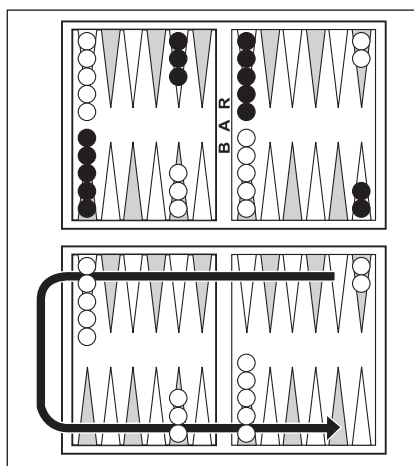
F Valise de backgammon



Règle du jeu: disposition de départ et sens du jeu, voir illustration. L'attribution des pions noirs ou blancs est décidée par lancer de dé. Les blancs commencent. En partant de la disposition initiale, chaque joueur doit amener le plus rapidement possible ses 15 pions dans son jan intérieur puis de les faire sortir du plateau le premier. Le joueur qui y parvient a gagné. Chaque joueur tente par la combinaison réfléchie des résultats des dés et des blocages réciproques de prendre l'avantage et d'empêcher son adversaire de prendre ses pions. Le premier joueur lance les dés et déplace ses pions dans le sens du jeu en fonction des résultats des deux dés. Le joueur décide lui-même de l'ordre des coups. Il est possible de déplacer deux pions ou un seul en faisant la somme des deux dés. Un pion peut ainsi parcourir rapidement le jeu en effectuant de grands déplacements. Ensuite, c'est aux noirs de jouer. Chaque joueur lance les dés à tour de rôle. La prise est obligatoire (si possible) jusqu'à

ce que les pions d'un joueur se trouvent tous sur son jan intérieur. Si un seul des résultats des dés peut être joué, ce doit être le résultat le plus élevé. Si aucun coup n'est possible, le joueur doit passer son tour et c'est à l'adversaire de jouer. Si un coup s'achève sur une flèche occupée par un pion adverse, celui-ci est frappé. Plusieurs pions peuvent être frappés d'un coup, jusqu'à quatre fois lors d'un doublet. La pièce frappée est retirée du jeu. Le propriétaire des pions ne peut rejouer qu'après avoir libéré tous ses pions. En cas de doublet (les deux dés indiquent le même chiffre), le résultat d'un dé est quadruplé. En cas de double quatre, il est possible de déplacer ses pions de 4×4 flèches. Il est également possible de faire avancer un pion de 16 cases. Si après un doublet, tous les coups ne peuvent pas être joués, tous les coups possibles doivent être joués. Les points restants sont perdus. Plus de deux pions sur une flèche forment une bande. Cette flèche ne peut pas être jouée ou occupée par le joueur adverse. Si cela se produit tout de même avec un seul pion adverse, celui-ci même est considéré comme frappé. Ces bandes doivent être sautées par l'adversaire. Une fois qu'un joueur a rentré ses 15 pions dans son jan intérieur, il peut débiter la sortie. Lors de la sortie, la valeur des doublets est quadruplée. La sortie ne peut se faire qu'avec le nombre exact de points. Si la flèche visée est vide, le joueur peut passer son tour ou exécuter le coup avec un autre pion dans l'espace du jan intérieur. Si un pion est frappé par l'adversaire pendant la sortie, celle-ci ne peut se poursuivre qu'une fois que tous les pions sont rentrés dans le jan intérieur. Fin du jeu : Le gagnant est celui qui parvient en premier à faire sortir tous ses pions. La victoire est simple lorsque l'adversaire a réussi à faire sortir quelques-uns de ses pions. La victoire est double lorsque l'adversaire n'a réussi à faire sortir aucun pion. La victoire est triple (backgammon) lorsque l'adversaire a encore au moins un pion dans le jan intérieur du gagnant ou une pièce frappée qu'il n'a pas pu remettre en jeu. Jeu avec le dé doubleur: Pour les parties avec mise, celle-ci peut être multipliée avec le dé doubleur. Une fois le jeu commencé et avant son tour, chaque joueur peut annoncer un double s'il sent qu'il a l'avantage. L'annonce s'effectue en posant le dé doubleur avec le chiffre 2 vers le haut. L'adversaire peut accepter le défi de doubler la mise ou concéder le jeu s'il croit ne plus avoir de chance de gagner. S'il continue de jouer et que la situation évolue en sa faveur, il peut, de son côté, poser le dé doubleur avec le chiffre 4 vers le haut. Là aussi, l'adversaire peut décider s'il abandonne ou s'il continue de jouer pour une mise quadruplée. Le prochain droit de doubler la mise lui revient. La mise ne peut pas être doublée plusieurs fois de suite par le même joueur, cela n'est possible qu'en alternance. Si la mise a déjà été multipliée par huit et qu'un joueur remporte la partie avec „backgammon“, la mise est encore une fois multipliée par trois.

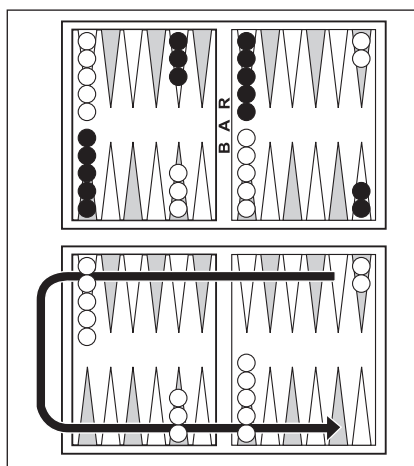
I Valigia Backgammon



Istruzioni del gioco – per disposizione iniziale e direzioni di gioco vedi figura. Si tira il dado per stabilire a chi vengano assegnate le pedine bianche e nere. Comincia il bianco. Lo scopo è far compiere alle 15 pedine un certo percorso portandole fuori dal tavoliere, dopo essere entrati nel proprio campo d'uscita. Il giocatore che riesce a fare ciò ha vinto il gioco. Combinando strategicamente i punti ottenuti e tentando di bloccare le pedine dell'avversario, i giocatori cercano di portarsi nella posizione migliore e di impedire agli altri di "mangiare" le proprie pedine. Il giocatore che comincia il gioco tira i dadi e, a seconda del punteggio ottenuto, fa avanzare le proprie pedine. Il giocatore può decidere autonomamente con quali delle sue pedine avanzare. Può infatti avanzare con due diverse pedine o sommare il risultato e muoverne una sola. In questo modo può far avanzare una sola pedina e raggiungere il traguardo a grandi passi. Ora tocca al nero. Ogni giocatore tira a

turno i dadi e, fino al momento in cui tutte le pedine sono posizionate nel proprio campo, queste devono essere mosse obbligatoriamente (per quanto possibile). Qualora sia possibile muovere sulla base di uno solo dei punteggi ottenuti, occorre scegliere quello più elevato. Qualora non sia possibile muovere con alcuno dei due, occorre rinunciare alla mossa e passare il turno al giocatore successivo. Se la mossa termina su una freccia occupata da una sola pedina dell'avversario, questa viene "mangiata". Possono essere "mangiate" anche più pedine con un tiro e, nel caso di un punteggio doppio, fino a quattro. Le pedine "mangiate" vengono rimosse dal gioco. Il proprietario delle pedine può ricominciare a muovere solo quando tutte le sue pedine sono tornate in gioco. Se si ottiene un punteggio identico con entrambi i dadi, il risultato ottenuto con un dado viene moltiplicato per quattro. Con un doppio quattro si possono muovere le pedine su 4 x 4 frecce. Si può però anche scegliere di muovere una sola pedina su 16 caselle. Se dopo aver ottenuto un punteggio doppio non è possibile eseguire tutte le mosse, devono essere eseguite tutte quelle possibili. I punti non utilizzati decadono. Due o più pedine su una freccia costituiscono un "fascio". Una freccia occupata da un "fascio" non può ospitare l'avversario. Qualora nonostante ciò una pedina avversaria esegua tale mossa, essa viene "mangiata". Questi "fasci" devono quindi essere saltati dall'avversario. Quando un giocatore ha raccolto tutte le sue pedine nel proprio campo può cominciare a far uscire le pedine dal gioco. Anche in questa fase di gioco il punteggio doppio vale per quattro. Le mosse di uscita possono essere eseguite solo con un punteggio esatto. Nel caso in cui la casella corrispondente al punteggio sia vuota, il giocatore può rinunciare alla mossa o muovere una delle proprie pedine all'interno del suo quarto di gioco. Se una delle pedine viene "mangiata" dall'avversario all'interno del campo di uscita, il giocatore può continuare a fare uscire le proprie pedine dal gioco solo dopo aver riportato la pedina "mangiata" nel campo finale. Fine del gioco: vince chi riesce a fare uscire dal gioco tutte le proprie pedine prima dell'avversario. Il vincitore ha conseguito una vittoria semplice quando riesce a far uscire dal gioco le proprie pedine mentre l'avversario è anch'egli in tale fase di gioco. Una vittoria doppia è quella conseguita nel caso in cui l'avversario non abbia ancora cominciato la fase finale di gioco. Una vittoria tripla (backgammon) è quella ottenuta qualora l'avversario abbia ancora almeno una pedina del vincitore rimasta nel quarto finale del giocatore o nel caso in cui una pedina "mangiata" si trovi ancora fuori dal gioco. Gioco con dado del raddoppio: se si gioca con una puntata, questa può essere moltiplicata con il dado del raddoppio. Dopo l'inizio del gioco ogni giocatore può annunciare il raddoppio prima di tirare il dado, se pensa di avere un vantaggio. L'annuncio viene realizzato disponendo il dado del raddoppio con il numero 2 rivolto verso l'alto. L'avversario può accettare la sfida o considerare il gioco come perso, se pensa di non avere possibilità di vincita. Se continua a giocare e la situazione di gioco cambia a suo vantaggio, può disporre anch'egli il dado del raddoppio con il numero 4 rivolto verso l'alto. Anche qui l'avversario può decidere se rinunciare o continuare a giocare con una puntata moltiplicata per quattro. Il successivo diritto di raddoppio è suo. Nessun giocatore può quindi raddoppiare la puntata per due volte di seguito, si tratta di un diritto di cui avvalersi a turno. Se si gioca già con una puntata moltiplicata per otto e un giocatore vince con „backgammon“, la puntata viene triplicata.

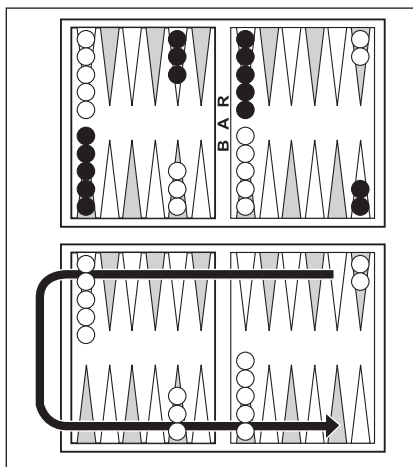
NL Backgammon-koffer



Spelhandleiding: Zie voor startopstellingen en speelrichtingen afbeelding. Met een dobbelsteen wordt uitgemaakt, wie de witte of zwarte schijven krijgt. Wit begint. Van de startopstelling uit probeert iedere speler, om zijn 15 schijven zo snel mogelijk in zijn homeboard te brengen, om nu de schijven als eerste eruit te gooien. Deze speler heeft gewonnen. Door slim combineren van de geworpen punten en wederzijds blokkeren proberen beide spelers, zich in de beste positie te manoeuvreren en de tegenstander te hinderen bij het slaan van de eigen schijven. De speler die begint, gooit en kan al naar gelang het gegooide aantal punten van de beide dobbelstenen met zijn schijven in de speelrichting naar voren gaan. De speler beslist hierbij zelf over de volgorde van de zetten. Er kan met 2 schijven naar voren gegaan worden of het resultaat van de worp kan worden opgeteld. Dan kan men met slechts een schijf met grote sprongen door het veld gaan. Nu is zwart aan de beurt. Iedere speler komt op zijn beurt

met het gooien aan de beurt. Tot op het ogenblik, waarop de schijven van een speler zich allemaal in het homeboard bevinden, bestaat er zetdwang (voor zover mogelijk). Als men maar één van de gegooide punten vooruit kan, moet het het hoogste zijn. Als geen van de gegooide punten gegooid kan worden, moet er van zetten voor deze worp geheel worden afgezien en is de tegenstander aan de beurt. Als een zet eindigt op een punt, die door slechts een vijandelijke schijf bezet is, wordt die geslagen. Er kunnen ook bij een zet meerdere stenen worden geslagen, bij een dubbelworp tot viermaal toe. De geslagen schijven worden van het speelveld genomen. De eigenaar van de schijven mag pas verder spelen, als hij al zijn schijven weer teruggeworpen heeft. Bij het gooien van een dubbele worp (beide dobbelstenen laten hetzelfde aantal punten zien) wordt het resultaat van de worp van een dobbelsteen verviervoudigd. Bij een vervierdubbeling mag zelfs 4 x 4 punten verder gezet worden. Men kan echter ook met een schijf 16 velden verder zetten. Als na het gooien van een dubbele worp niet alle zetten kunnen worden uitgevoerd, moeten echter alle mogelijke zetten gedaan worden. De overgebleven punten vervallen. Meer dan twee schijven op een punt vormen een band. Daar mag en moet de tegenstander niet op spelen of hem bezetten. Gebeurt dit niettemin met slechts één vijandelijke schijf, dan geldt die zelf als geslagen. Over deze banden moet de tegenstander dus heen springen. Als een speler alle 15 schijven in zijn homeboard heeft gespeeld, kan hij beginnen met het afspelen. Ook bij het afspelen telt de dubbele worp vierdubbel. Afspelen mag slechts met het precieze aantal punten gebeuren. Als de punt waarop is gegooid leeg is, kan de speler de worp laten vervallen, of met een willekeurige andere schijf binnen het homeboard de zet doen. Als gedurende het afspelen een schijf in het homeboard door de tegenspeler wordt geslagen, kan het afspelen pas worden voortgezet, als alle schijven zich weer in het homeboard bevinden. Einde van het spel: Die speler is winnaar, die al zijn schijven als eerste heeft afgespeeld. Enkelvoudige winst is, als de tegenstander een paar schijven heeft kunnen afspelen. Een dubbele winst is, als de tegenstander nog geen schijf heeft kunnen afspelen. Een drievoudige winst (backgammon) is, als de tegenstander ten minste nog een schijf in het homeboard van de winnaar heeft liggen of een geslagen schijf nog niet opnieuw heeft kunnen inspelen. Spel met de dubbelsteen: als er om een inzet wordt gespeeld, kan die met de dubbelsteen worden gedoubleerd. Na het begin van het spel kan iedere speler voor zijn worp een doublet aankondigen, als hij daardoor aan een voordeel gelooft. De aankondiging gebeurt doordat de dubbelsteen met het getal 2 naar boven wordt gelegd. De tegenspeler kan deze uitdaging tot de dubbele inzet aannemen of het spel opgeven, als hij gelooft, daardoor geen kans op winst meer te hebben. Speelt hij verder en de spelsituatie verandert gunstig voor hem, dan kan hij nu van zijn kant de dubbelsteen met het getal 4 naar boven leggen. Ook hierbij kan zijn tegenstander weer beslissen, of hij opgeeft of om de viervoudige inzet verder speelt. Het volgende recht op doubleren heeft hij dan weer. Geen speler kan dus meerdere malen achter elkaar doubleren, dit is slechts om de beurt mogelijk. Wordt er al om de achtvoudige inzet gespeeld en een speler wint met „backgammon“, dan wordt de inzet nogmaals verdrievoudigd.

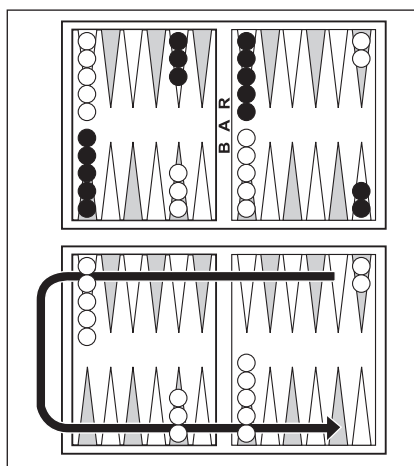
E Maletín de Backgammon



Instrucciones de juego: Alineación inicial y dirección de juego, véase ilustración. Con un dado se decide quién juega con las fichas blancas y quién con las negras. Empiezan las blancas. Desde la alineación inicial, los jugadores intentan colocar sus 15 fichas en su parte del tablero para sacarlas primero. Éste es el jugador que gana. Combinando con inteligencia los puntos sacados y bloqueándose mutuamente, ambos jugadores intentan colocarse en una posición mejor y evitar que el contrario capture sus fichas. El jugador que empieza tira el dado y puede, dependiendo de los puntos sacados en los dos dados, avanzar con sus fichas. El jugador puede decidir sobre el orden de los movimientos. Se puede avanzar con 2 fichas o sumar el resultado de los dados. De este modo se pueden dar saltos más grandes por el tablero con una sola ficha. Ahora le toca a las negras. Se juega por turnos alternativos. Hasta el momento en el que las fichas de un jugador se encuentren en

su tablero existe la obligación de mover (siempre y cuando sea posible). Si sólo se puede avanzar con uno de los puntos sacados, hay que elegir el más alto. Si no se puede mover con ninguna de las puntuaciones obtenidas, no se puede jugar esa ronda y le toca al contrario. Si uno de los movimientos termina en uno de los triángulos que está ocupado sólo por una ficha contraria, a ésta se la captura. En un movimiento se pueden capturar varias fichas en una pareja hasta cuatro veces. Las piezas capturadas se retiran del tablero de juego. El dueño de la ficha puede volver a jugar cuando haya vuelto a sacar todas sus fichas. Si cuando se tira sale una pareja (ambos dados tienen la misma puntuación) el resultado de un dado se cuadruplica. Con parejas de cuatro se puede avanzar hasta 4 veces 4 triángulos. Pero también se puede adelantar 16 casillas con una pieza. Si después de sacar una pareja no se pueden hacer todos los movimientos, hay que realizar todos los posibles. La cantidad de puntos restante se pierde. Si hay más de dos fichas en un triángulo forman una cadena que el contrario no puede eludir ni ocupar. Sin embargo si esto ocurre con una sola ficha contraria, se la captura. El contrario tiene que saltar las cadenas. Si un jugador tiene las 15 fichas en su tablero, puede empezar a sacarlas. También ahora valen las parejas el cuádruple. Las fichas sólo se pueden sacar del tablero con la puntuación exacta. Si la casilla que ha salido está vacía, el jugador puede dejar la tirada sin utilizar o mover cualquier otra ficha dentro de su tablero de juego. Si mientras el jugador saca las fichas, el contrario captura una ficha del tablero, se puede seguir sacando cuando todas las piezas se encuentren en el tablero de juego propio. Fin del juego: Gana el jugador que consiga sacar primero todas las fichas del juego. La victoria simple es cuando el contrario ha podido sacar algunas fichas. La victoria doble es cuando el contrario no ha podido sacar ninguna ficha. La victoria triple (Backgammon) es cuando el contrario aún tiene al menos una ficha en el tablero del ganador o aún no ha podido volver a poner en juego una pieza capturada. Si se juega con dados dobles: Si se apuesta, ésta se puede multiplicar con el dado doble. Después de empezar, los jugadores pueden anunciar que doblan su tirada si creen poder sacar provecho de ello. El anuncio se realiza colocando el dado doble con la cifra 2 hacia arriba. El jugador contrario puede aceptar la apuesta doble o dar la jugada por perdida si cree no tener ninguna oportunidad de ganar. Si sigue jugando y el juego cambia de tal forma que sea favorable para él, puede por su parte poner el dado doble con la cifra 4 hacia arriba. En este momento el contrario también puede decidir si abandona o continúa jugando por el cuádruple. Ahora él vuelve a tener el derecho a doblar la apuesta. Ningún jugador puede doblar varias veces seguidas, esto siempre se hace por turnos. Si la apuesta ya se ha multiplicado por ocho y un jugador gana con „Backgammon“, la apuesta se vuelve a triplicar.

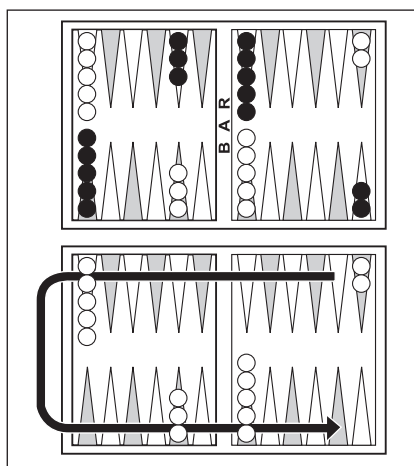
P Estojo para gamão



Regras do jogo: ver imagem para iniciar o jogo e variantes do jogo. Lançando um dado decide-se quem fica com as peças brancas ou pretas. Quem tem as peças brancas começa o jogo. Após o início do jogo, cada jogador tenta movimentar as suas 15 peças o mais rápido possível para o seu lado do tabuleiro, para então as retirar do tabuleiro em primeiro lugar. O primeiro jogador a conseguir retirar todas as peças é o vencedor. Os jogadores tentam colocar-se na melhor posição e evitar que o adversário retire as suas próprias peças, combinando os pontos que saem nos lançamentos dos dados de forma inteligente e bloqueando as jogadas mutuamente. O jogador que inicia o jogo lança o dado e, conforme os pontos de ambos os dados, pode avançar com as duas peças no sentido do jogo. O jogador tem de decidir sozinho a sequência dos movimentos das peças. Pode recuar-se com duas peças ou somar o resultado dos dois dados. Nesse caso, pode mover-se apenas uma peça, fazendo um movimento maior. Agora é a vez das peças pretas.

Os jogadores lançam os dados sempre alternadamente. É obrigatório continuar a jogar (se isso for possível), até as peças de um dos jogadores se encontrarem todas no seu quadrante interior do tabuleiro. Se o jogador apenas puder avançar o número de pontos de um dos dados, tem de ser o número maior. Se não for possível avançar o número de pontos de nenhum dos dados, a jogada passa para o adversário. Quando uma peça de um jogador cai sobre uma casa ocupada por uma peça sozinha do adversário, esta é capturada. Podem ser capturadas várias peças numa jogada, no caso de doubles (valores iguais em ambos os dados) até quatro vezes. As peças capturadas são retiradas do tabuleiro. O jogador a quem essas peças pertencem só pode continuar a jogar quando todas as suas peças se encontram novamente no tabuleiro. Ao obter um double (valores iguais em ambos os dados), o resultado é multiplicado por quatro. Se obter dois quatros, pode avançar-se 4 x 4. Também é possível avançar 16 casas com uma peça. Se, ao obter um double, não puder avançar as vezes previstas, tem de se avançar o máximo possível. Os restantes pontos não são utilizados. Mais do que duas peças numa casa formam uma barreira. Estas não podem nem devem começar a ser jogadas ou ser ocupadas pelo adversário. Se, no entanto, isto acontecer com apenas uma peça do adversário, esta é considerada como capturada. Estas barreiras têm de ser avançadas pelo adversário. Assim que um dos jogadores conseguiu colocar as 15 peças no seu quadrante interior do tabuleiro, pode começar a retirar as peças. Os doubles valem também o quádruplo na retirada das peças. A retirada das peças tem de ser efectuada de acordo com os pontos exactos do lançamento dos dados. Se a casa correspondente aos pontos dos dados estiver vazia, o jogador pode ignorar a jogada ou executar a jogada com outra peça que se encontre no seu quadrante interior do tabuleiro. Se durante a retirada das peças, uma das peças no quadrante interno for capturada pelo adversário, apenas se pode prosseguir com a retirada, quanto todas as peças se encontrarem novamente no quadrante interior do tabuleiro. Final do jogo: Vence o jogador que conseguir retirar primeiro todas as peças do tabuleiro. Há uma vitória simples, quando o adversário conseguiu retirar algumas peças. Há uma vitória dupla (gamão), se o adversário não tiver conseguido retirar nenhuma peça. A vitória tripla (Backgammon) acontece quando o adversário tem pelo menos uma peça no quadrante interno do vencedor ou se ainda não tiver conseguido recuperar todas as peças capturadas. Jogar com dado de apostas: Se se estiver a jogar a uma aposta, esta pode ser multiplicada com o dado de apostas. Após o início do jogo, cada jogador pode propor a dobra dos pontos em disputa antes de lançar o dado, se achar que isso lhe pode dar vantagem. Neste caso o dado de apostas é lançado para que a face com o número 2 fique voltada para cima. O adversário tem de escolher entre aceitar a nova aposta ou desistir do jogo, se achar que já não tem qualquer hipótese de vencer. Se escolher continuar a jogar e a situação do jogo se alterar a seu favor, pode então decidir lançar o dado de apostas para tentar conseguir que saia o número 4. O adversário pode voltar a optar entre desistir ou continuar a jogar e redobrar. O próximo direito a dobrar pertence exclusivamente ao jogador que mais recentemente aceitou a dobra neste jogo. Não é permitido que o jogador que propôs o dobro proponha o dobro na sequência, mas sim apenas alternadamente. Se se estiver a jogar a apostas com 8 vezes o valor inicial e um dos jogadores vencer com „Backgammon“, a aposta é novamente triplicada.

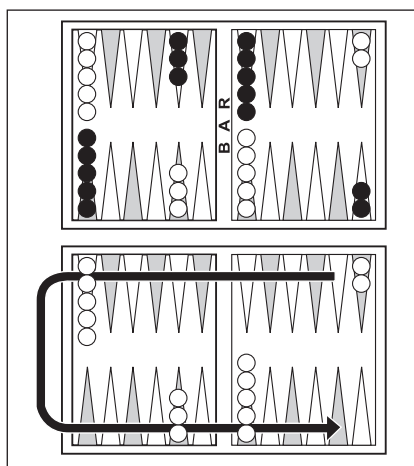
DK Backgammon kuffert



Spillevejledning: startopstillinger og spilleretninger, se billede. Hver spiller kaster en terning, for at finde ud af hvem der får de hvide eller sorte brikker. Hvid begynder. Fra startopstillingen af forsøger hver spiller nu så hurtigt som muligt, at få sine 15 brikker i sit hjemland, for så som første at udtage brikkerne. Denne spiller har vundet. Gennem klog kombination af de kastede antal øjne og gensidig blokering forsøger hver spiller at bringe sig i den bedste position og at hindre modstanderen i at slå hans egne brikker. Den begyndende spiller kaster og kan alt efter det kastede antal øjne på begge terninger trækker frem med sine brikker i spilleretning. Herved bestemmer spilleren selv i hvilken rækkefølge han trækker. Der kan trækkes med 2 brikker eller med antallet af øjne på begge terninger. Så kan man med kun én brik komme hurtigt gennem feltet i store spring. Nu er det sort's tur. Hver spiller kaster afvekslende. Indtil det øjeblik, hvor en spillers brikker alle befinder sig i hans

hjemland, er det tvunget at trække (hvis muligt). Kan man kun trække med et af de kastede antal øjne, skal det være det højeste. Kan der ikke trækkes med nogle af de kastede antal øjne, må der gives helt afkald på dette kast og det er så modstanderens tur. Ender trækningen på en spids, hvor der kun står én af modstanderens brikker, bliver denne slået. Der kan også slås flere brikker med en trækning, ved en pasch op til fire gange. De slåede brikker fjernes fra spillepladen. Brikernes ejer må først spille videre, når han har spillet alle sine brikker tilbage. Kastes der en paschs (begge terninger viser det samme antal øjne) bliver en ternings antal øjne firdoblet. Ved en firdobbelt pasch må der endda trækkes 4 x 4 spidses videre. Man kan dog også trække 16 felter videre med én brik. Hvis alle træk ikke kan udføres efter at man har kastet en pasch, skal alle mulige træk udføres. De tiloversblevne antal øjne forfalder. Mere end to brikker på en spids danner et såkaldt bånd. Dette må og er dog tabu for modstanderen, og må ikke besættes. Sker dette alligevel med kun én af modstanderens brikker, har denne brik slået sig selv. Modstanderen skal altså springe over disse bånd. Har en spiller spillet alle 15 brikker i sit hjemland, kan han begynde med at udtage dem. En pasch tæller også firdobbelt ved udtagning. Udtagning må kun ske med det nøjagtige antal øjne. Er den spids der spilles mod tom, kan spilleren lade kastet forfalde, eller udføre trækket med en hvilken som helst anden brik i hjemlandet. Bliver en brik slået af modstanderen i hjemlandet under udtagningen, kan udtagningen først fortsættes, når alle brikker igen befinder sig i hjemlandet. Spilleafslutning: Vinder er den spiller, der som første har udtaget alle sine brikker. En enkeltsejr er, hvis modstanderen kunne udtage enkelte brikker. En dobbeltsejr er, hvis modstanderen kunne udtage enkelte brikker. En tredobbeltsejr (Backgammon) er, hvis modstanderen har mindst én brik liggende i vinderens hjemland eller hvis han ikke kunne få en slået brik tilbage i spillet. Spil med doble terning: Hvis der spilles om en indsats, kan denne mangedobles med doble terningen. Efter spillestart kan enhver spiller annoncere fordoblingen inden hans kast, hvis han derved tror på en fordel. Annonceringen sker ved, at doble terningen lægges med 2 øjne opad. Modstanderen kan gå med på denne udfordring om dobbelt indsats eller give spillet tabt, hvis han tror, at han ikke har nogen chance for at vinde mere. Spiller han videre og ændre spillesituationen sig til hans gunst, kan han nu lægge doble terningen med 4 øjne opad. Også her kan hans modstander afgøre, om han giver op eller spiller videre om den firdobbelte indsats. Den næste ret til fordobling ligger så igen hos ham. En spiller kan altså ikke fordoble flere gange efter hinanden, dette kan kun ske afvekslende. Bliver der allerede spillet om den ottedobbelte indsats og vinder en spiller med "Backgammon", bliver indsatsen tredobbelt en gang mere.

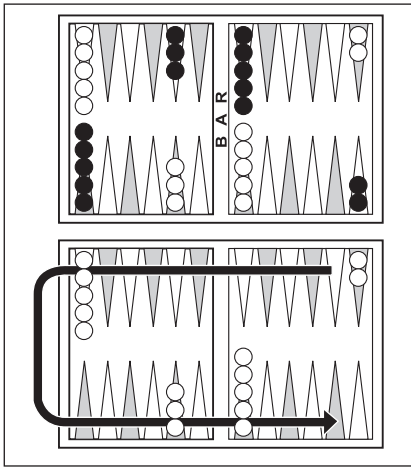
S Backgammon-väska



Spelregler: startpositioner och spelriktningar, se bild. Med hjälp av en tärning bestämmer man vem som får de vita och de svarta brickorna. Vit börjar. Varje spelare börjar på startpositionen och försöker att förflytta sina 15 brickor till hemmaplanen så snabbt som möjligt för att sedan få börja flytta ut sina brickor. Den spelare som är först med detta har vunnit. Med genomtänkt kombination av poäng från tärningskast och ömsesidig blockering försöker båda spelare få en bättre position och förhindra att motståndaren kan förflytta sina brickor. Den spelare som börjar slår tärningen och förflyttar sina brickor i spelriktningen med så många poäng som de båda tärningarna visar. Spelaren bestämmer själv i vilken ordningsföljd dragen utförs. Man kan spela med två brickor eller använda sig av det sammanlagda tärningsresultatet. Med en ensam bricka kan man då förflytta sig med stora steg över spelfältet. Nu är det svart spelares tur. Spelarna turas om att slå tärningen. Fram till det

ögonblick när en spelares alla brickor befinner sig på hemmaplan måste man flytta (så långt detta är möjligt). Kan man bara använda det ena tärningsresultatet till framflyttning måste man välja den högre poängen. Om inte något av de kastade poängtalerna kan användas till att flytta fram är det motståndarens tur. Om ett drag slutar på en tunga där en motståndarbricka ligger så slås denna. Det är möjligt att slå flera brickor med ett drag, upp till fyra gånger vid doublets, även kallat "allor", vilket betyder att tärningarna hamnar på samma poäng. De slagna brickorna tas bort från spelfältet. Spelaren som har dessa brickor får inte fortsätta spela förrän han har hämtat tillbaka sina spelpjäser med tärningens hjälp. En tärnings poängresultat fyrdubblas om man slår och tärningarna hamnar på samma poäng. Vid fyrdubbling får man till och med flytta 4 x 4 tungor. Man kan även flytta 16 fält med en bricka. Om alla drag inte kan göras efter ett kast där tärningarna fått samma poäng så måste de drag som är möjliga utföras. De poäng som inte kan utnyttjas förloras. Mer än två brickor på en tunga bildar ett ankare. Motståndaren får, och ska, inte spela eller blockera detta. Om detta ändå inträffar med bara en motståndarbricka är denna slagen. Motståndaren måste alltså hoppa över dessa ankare. Om en spelare har lyckats ta hem alla 15 brickorna till sin hemmaplan kan han börja spela ut. Om tärningar får samma poäng räknas detta fyrdubbelt även här. Utkastet får bara ske med jämnt poängtal. Om tärningskastet gör att man hamnar på en tom tunga kan spelaren låta kastet förfalla eller utföra draget med annan, valfri bricka på hemmaplan. Om motståndaren slår en bricka på hemmaplan under utspelet kan utspelet inte fortsätta förrän alla brickor befinner sig på hemmaplan igen. Spelslut: den spelare som först har flyttat ut alla sina brickor har vunnit. Enkel seger innebär att motståndaren kunde slå ut några brickor. Dubbel seger betyder att motståndaren inte lyckades slå ut någon bricka. Tredubbel seger (Backgammon) vinner man om motståndaren fortfarande har minst en bricka på vinnarens hemmaplan, eller inte kunde hämta tillbaka en slagen bricka. Spel med fördubblingstärning: när man spelar om en insats kan denna fyrdubblas med hjälp av fördubblingstärningen. När spelet har börjat kan varje spelare begära fördubbling om han tror att detta innebär en fördel. Man visar detta genom att lägga fördubblingstärningen med siffran två uppåt. Motspelet kan anta utmaningen att fördubbla insatsen eller medge att han är besegrad om han inte längre tror sig ha någon chans att vinna. Om han fortsätter spelet och spelläget förändras i positiv riktning för honom så kan han istället själv lägga fördubblingstärningen med siffran fyra uppåt. Även nu kan motståndaren bestämma sig för om han ger upp eller fortsätter spela med fyrdubbel insats. Han har då rätt att fördubbla nästa gång. Ingen spelare kan alltså fördubbla flera gånger i följd; detta kan bara ske omväxlande. Om insatsen har dubblats åtta gånger och en spelare vinner med „Backgammon“, så tredubblas insatsen igen.

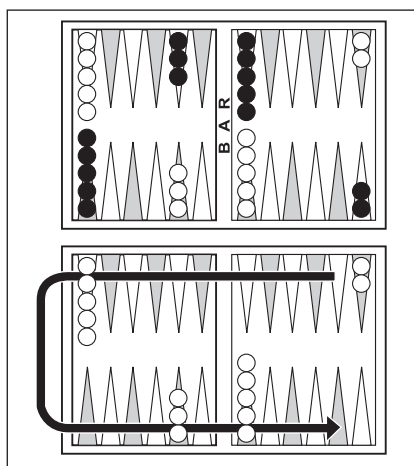
FIN Backgammon-salkku



Peliohje: Aloitusasetelma ja pelisuunnat, katso kuva. Nopalla ratkaistaan, kuka pelaajista saa valkoiset ja kuka mustat pelinappulat. Valkoinen aloittaa. Alkuasetelmasta käsin kumpikin pelaaja yrittää siirtää kaikki 15 nappulaansa mahdollisimman nopeasti kotilaudalleen heittämällä nappulat nopalla ensimmäisenä ulos. Tämä pelaaja on voittanut. Heitettyjä silmälukuja järkevästi yhdistelemällä ja toisiaan estelemällä pelaajat yrittävät saattaa omat nappulansa parempiin paikkoihin ja estää vastustajaansa lyömästä nappuloitaan. Aloittava pelaaja heittää noppia ja voi siirtää nappuloitaan molemmilla nopilla heitetyn silmäluvun verran eteenpäin. Pelaaja päättää siirtojärjestyksen itse. Hän voi siirtää kahta eri nappulaa tai laskea heittotuloksen yhteen. Silloin laudalla voidaan siirtää ainoastaan yhtä nappulaa pitkiä harppauksia. Nyt on mustan vuoro. Pelaajat heittävät noppaa vuorotellen. Pelaajalla on siirtopakko (mikäli siirtäminen on mahdollista) aina siihen hetkeen saakka, kun yhden

pelaajan kaikki nappulat sijaitsevat kotilaudalla. Jos ainoastaan yksi heitetystä silmäluvusta voidaan siirtää, sen on oltava silmäluvusta suurempi. Jos kumpaakaan heitetystä silmäluvusta ei voida siirtää, pelaajan on jätettävä siirtämättä ja on vastustajan vuoro heittää noppaa. Jos siirto päättyy sellaiseen sakaraan, jossa on ainoastaan yksi vastustajan nappula, se lyödään. Yhdellä siirrolla voidaan myös lyödä useampia nappuloita, tuplaheitolla jopa neljä kertaa. Lyödyt nappulat poistetaan pelilaudalta. Nappuloiden omistaja saa jatkaa peliä vasta, kun on heittänyt nopalla kaikki nappulansa takaisin peliin. Kun nopilla heitetään tuplaheitto (molemmat nopat näyttävät samaa silmälukua), yhden nopan tulos kerrotaan neljällä. Nelostuplalla voidaan siten siirtää jopa 4 x 4 sakaraa eteenpäin. Pelaaja voi kuitenkin myös siirtää ainoastaan yhtä nappulaa 16 sakaraa eteenpäin. Jos tuplaheiton kaikkia siirtoja ei voida suorittaa, on kuitenkin suoritettava kaikki mahdolliset siirrot. Jäljelle jääneet silmäluvut jätetään käyttämättä. Jos yhdessä sakarassa on enemmän kuin kaksi nappulaa, ne muodostavat blokin. Tätä ei vastustaja saa eikä voi lyödä tai siirtää tähän omaa nappulaansa. Jos vastustaja kuitenkin siirtää tähän ainoastaan yhden nappulansa, nappula lyödään itse. Vastustajan on siis hypättävä näiden blokkien yli. Kun pelaaja on pelannut kaikki 15 nappulaansa kotilaudalleen, hän voi aloittaa niiden ulospelaamisen. Myös ulospelattaessa tuplaheitto lasketaan nelinkertaiseksi. Ulosheitto saa tapahtua ainoastaan täsmällisellä pisteluvulla. Jos heitettävä sakara on tyhjä, pelaaja voi jättää heiton väliin, tai siirtää muuta haluamaansa nappulaa kotilaudalla silmäluvun verran. Jos vastustaja lyö ulospelattaessa pelinappulan kotilaudalla, voidaan ulospelaamista jatkaa vasta, kun kaikki pelinappulat sijaitsevat jälleen kotilaudalla. Pelin loppu: Voittaja on se pelaaja, joka on ensimmäisenä pelannut kaikki pelinappulansa ulos. Voitto on yksinkertainen, jos vastustaja on onnistunut pelaamaan ulos muutamia nappuloita. Voitto on kaksinkertainen, jos vastustaja ei ole vielä onnistunut pelaamaan ulos yhtään nappulaa. Voitto on kolminkertainen (Backgammon), jos vastustajalla on vielä vähintään yksi nappula voittajan kotilaudalla tai vastustaja ei ole onnistunut heittämään lyötyä pelinappulaansa takaisin peliin. Pelaaminen tuplausnopalla: Jos pelataan panoksilla, panos voidaan moninkertaistaa tuplausnopan avulla. Pelin aloittamisen jälkeen pelaaja voi ilmoittaa tuplauksesta ennen heittoa, jos luulee saavuttavansa etua tuplauksella. Ilmoitus tapahtuu kääntämällä tuplausnopan luku 2 ylöspäin. Vastapelaaja voi joko ottaa vastaan tuplapanoshaasteen tai luovuttaa pelin, jos luulee, ettei hänellä ole enää voitonmahdollisuuksia. Jos vastustaja jatkaa pelaamista ja pelitilanne muuttuu hänelle suosiolliseksi, hän voi puolestaan asettaa tuplausnopan numeron 4 ylöspäin. Myös tällöin hänen vastustajansa voi jälleen päättää, luovuttaako vai jatkaako peliä nelinkertaisella panoksella. Seuraava tuplaus oikeus on sitten jälleen hänellä. Yksikään pelaaja ei siis voi tuplata useampaa kertaa peräkkäin, tuplaus on mahdollista ainoastaan vuorotellen. Jos peliä pelataan jo kahdeksankertaisella panoksella ja pelaaja voittaa „Backgammonilla“, panos vielä kolminkertaistetaan.

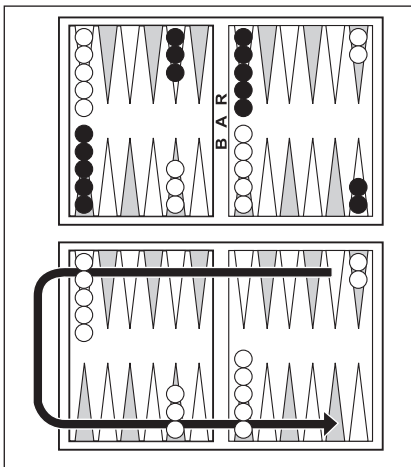
N Backgammon koffert



Spilleregler: oppstilling og spilleretning vises på illustrasjonen. Hvem som får sorte og hvem som får de hvite brikkene bestemmes med terningkast. Hvit begynner. Fra startposisjonen skal hver spiller forsøke å få de 15 brikkene sine så raskt som mulig inn i sitt Homeboard, for så som første mann å få slått alle av brettet. Den spilleren som greier det, har vunnet. Gjennom å kombinere det antall øyne som blir slått og gjensidig forsøke å blokkere hverandre, prøver begge spillerne å komme i best mulig posisjon samtidig som motstanderen hindres i å slå egne brikker. Spilleren som begynner kaster terningene og flytter brikkene sine med det antall øyne som terningene viser. Spilleren bestemmer selv i hvilken rekkefølge trekkene skal gjøres. Han kan gå fram med to brikker eller legge sammen øynene og gå med én brikke. På den måten kan man bevege seg raskt over feltet. Så er det sorts tur. Spillerne er avvekslende for tur. Inntil en av spillerne har samlet alle brikkene sine inne

på sitt Homeboard, er det trekkvang (i den grad det er mulig). Dersom det bare er mulig å gå med en av terningene, må det være den som har høyest antall øyne. Dersom det ikke er mulig å gå på noen av terningene, må spilleren stå over trekket. Hvis trekket ender på et punktfelt der det bare står én motstander-brikke, kan den slås ut. I ett trekk kan det slås ut flere brikker, ved to like inntil fire ganger. Brikkene som slås ut tas vekk fra spillebrettet. Den som eier brikkene får ikke fortsette spillet før alle brikkene er tilbake på brettet. Hvis det slås to like (likt antall øyne på begge terningene) ganges antall øyne på hver terning med fire. Ved en dobbel 4 er det til og med lov å gå 4 x 4 punkter videre. Eller man kan gå 16 felt med én brikke. Selv om det ikke er mulig å gjennomføre alle trekkene etter å ha slått to like, må det gjennomføres så mange som mulig. Øynene som "ikke blir bruk opp", forfaller. Flere enn to brikker på ett punkt danner et bånd. Et bånd kan og skal ikke besettes av motspillerens brikker. Dersom dette likevel skjer med en av motspillerens brikker, anses den so slått. Slike bånd må altså hoppes over av motspilleren. Når en spiller har fått alle 15 brikkene sine inn på Homeboard, kan han begynne med uttagning fra brettet. To like teller fire ganger ved uttagningen også. Uttakning kan bare skje med nøyaktig riktig antall øyne på terningen. Hvis punktfeltet som antallet terningøyne tilsvarer er tomt, kan spilleren enten la være å bruke trekket, eller han kan bruke kastet til å flytte en av brikkene inne på Homeboard. Hvis en brikke blir slått ut av motspilleren når den er inne på Homeboard, kan uttagningen ikke fortsette før brikken er tilbake slik at alle brikkene igjen er inne på Homeboard. Avslutning: Den av spillerne har vunnet som først får tatt alle brikkene av brettet. Det er en enkel seier hvis motspilleren også fikk tatt ut noen av brikkene sine. Det er en dobbelt seier hvis motspilleren ikke fikk tatt ut noen av sine brikker. En tredobbel seier (Backgammon) er det når motspilleren fremdeles har minst én brikke i vinnerens Homeboard eller en utslått brikke som ennå ikke er tilbake på brettet. Spill med doblerterning: hvis det spilles om en innsats, kan denne økes med doblerterningen. Etter spillets begynnelse kan hver spiller, før han kaster, si at han vil bruke doblerterningen hvis han tror at han oppnår noe med det. Han signaliserer dette ved å legge doblerterningen med tallet 2 opp. Motspillerne kan ta i mot denne utfordringen til dobbelt innsats eller si seg slått, dersom han ikke tror at han har noen sjanse til å vinne. Spiller han videre og spillet utvikler seg gunstig for ham, kan han på sin side legge doblerterningen med tallet 4 opp. også her kan motspilleren da bestemme, om han gir seg eller spiller videre med firedobbel innsats. Han har da neste mulighet til å doble. Ingen av spillerne kan fordoble flere ganger etter hverandre, dette skjer alltid etter tur. Dersom det allerede spilles med åttedoblet innsats og en spiller vinner med „Backgammon“, tredobles innsatsen ytterligere.

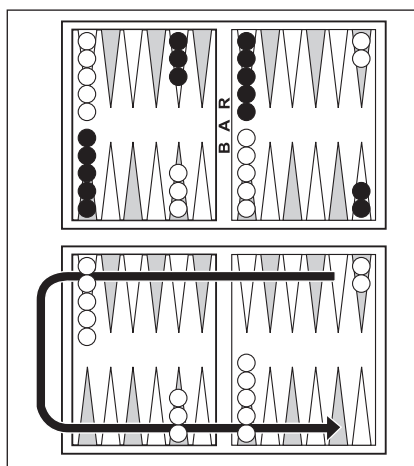
H Backgammon koffer



Játékleírás: A startfelállásokat és játékirányokat lásd az ábrán! Dobókockával kell kisorsolni, hogy ki kapja a fehér ill. fekete korongokat. A fehér kezd. Minden játékos megpróbálja a startfelállásból 15 korongját a lehető leggyorsabban a belső körzetébe vinni, hogy a korongokat elsőként kiléptethesse. Ez a játékos nyert. Mindkét játékos megpróbál a dobott pontszámok okos kombinálásával és az ellenfél akadályozásával jobb pozícióba kerülni és azt kiütni, ill. saját korongokkal akadályozni. A kezdő játékos dob és a két dobókockán dobott pontszámok alapján a korongjaival a játék irányába előre halad. A játékos itt maga dönthet a lépések sorrendjéről. Lehet két koronggal lépni vagy a dobások eredményét összevonni. Ekkor csak egy koronggal, de nagy ugrásokkal lehet a mezőn keresztülhaladni. Most a fekete következik. Minden játékos felváltva követi egymást a dobásban. Addig a pillanatig, amíg egy játékos összes korongja a belső táblán található lépéskényszer áll fenn

(ameddig lehetséges). Ha valaki a dobott pontszámok közül csak az egyiket tudja lelépni, akkor annak a nagyobbak kell lennie. Ha a dobott pontszámok közül egyiket sem lehet lelépni, akkor erről teljes egészében le kell mondania, és az ellenfél következik. Ha egy lépés olyan mezőn végződik, amelyen az ellenfélnek egy korongja áll, akkor azt kiüti. Egy lépésnél több korongot is ki lehet ütni, egy pasnál akár négyet is. A kiütött korongokat a játékmezőről le kell venni. A korongok tulajdonosa csak akkor játszhat tovább, ha az összes korongja visszakerül. Pas dobásánál (mindkét dobókockán ugyanaz a pontszám áll) a pontszám megnégyszereződik. Négyespasnál akár 4 x 4 mezőt is lehet lépni, de akár egy koronggal 16 mezőt is. Ha egy pas dobása után nem lehet minden lépést végrehajtani, akkor az összes lehetségest kell megpróbálni. A visszamaradt pontszámok elvesznek. Több mint két korong egy mezőn „szövetséget” képez. Ezt a blokkolt mezőt az ellenfél nem foghatja játékba, és nem foglalhatja el. De ha ezen az ellenfélnek csak egy korongja áll, akkor azt kiüti. Ezeket a „szövetségeket” az ellenfélnek tehát át kell ugrani. Ha egy játékos mind a 15 korongját a belső körzetbe vitte, megkezdheti a kiléptetést. A kiléptetésnél is négyszeresen számít a pas. A kiléptetés csak pontos pontszámmal lehetséges. A játékos a dobást veszni hagyhatja, ha a dobott számú mező üres vagy egy tetszőleges másik koronggal a belső körzetén belül végrehajthatja a lépést. Ha kiléptetés közben a belső körzetben egy korongot az ellenfél kiüt, a kiléptetést csak akkor lehet folytatni, ha ismét az összes korong a belső körzetben található. A játék vége: A játékot az a játékos nyeri, aki elsőként kilép az összes korongjával. A győzelem egyszeres, ha az ellenfél néhány korongot ki tudott már léptetni. A győzelem kétszeres, ha az ellenfél még egy korongot sem tudott kiléptetni. A győzelem háromszoros (backgammon), ha az ellenfélnek legalább még egy korongja a győztes belső körzetében van, vagy egy kiütött korongot még nem tudott visszahozni. Játék a páros számokkal ellátott dobókockával: Ha egyszeres tétben játsszák, akkor ezt meg lehet négyszerezni a páros számokkal ellátott dobókockával. A játék megkezdése után a dobás előtt minden játékos kihirdetheti a duplázást, ha ezáltal előnyt remél. A kihirdetés úgy történik, hogy a páros számokkal ellátott dobókockát a 2-es számmal felfelé helyezi le az egyik játékos. Az ellenfél erre a kihívásra vagy dupla tét rakásával válaszol, vagy hagyja a játékot veszni, ha azt hiszi, hogy így a győzelemre nincs már esélye. Amennyiben tovább játszik és a játék menete számára kedvezően változik, akkor a páros számokkal ellátott dobókockát a 4-es számmal felfelé lefektetheti. Ekkor az ellenfele ismét eldöntheti, hogy feladja, vagy egy négyszeres tétért tovább játszik. A következő duplázásra való jog így ismét nála van. Egyik játékos sem tud többször egymás után duplázni, ez csak felváltva lehetséges. Ha már a nyolcszoros tétért játszanak és az egyik játékos nyer „backgammon”-nal, a tét még egyszer megháromszorozódik.

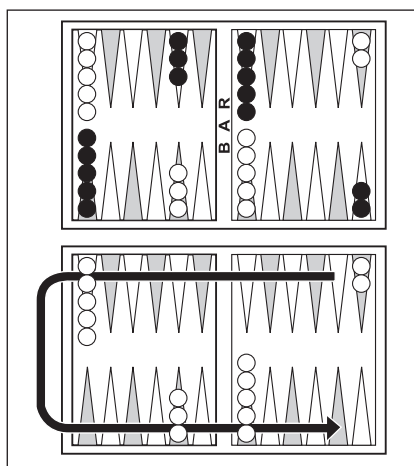
CZ Kufřík na vrhcáby



Návod ke hře: Postavení při zahájení hry a směry hry viz obrázek. Kostkou se nejprve vylosuje, kdo bude hrát bílými nebo černými kameny. Začíná hráč s bílými kameny. Každý hráč se snaží ze základního postavení na startu umístit co nejrychleji svých 15 kamenů do svého domovského pole, aby je jako první vyvedl. Tento hráč potom vyhrává. Chytrou kombinací počtu bodů, které padnou, a vzájemným blokováním se oba hráči snaží dostat se do lepší pozice a zabránit protihráči vyhodit soupeřovy kameny. Hráč, který zahajuje hru, hodí kostkami a podle počtu bodů obou kostek může posunout svými kameny ve směru hry. Hráč přitom sám rozhodne o pořadí tahů. Může posunout 2 kameny nebo se může výsledek hodu sečíst. Potom je možné táhnout pouze jedním kamenem velkými skoky přes pole. Nyní je na řadě černá barva. Každý hráč hází kostkou střídavě. Až do okamžiku, kdy se všechny kameny hráče nacházejí v domovském poli, existuje nutnost rozhodnout se (pokud je

to možné). Pokud může hráč táhnout pouze jednou z padlých hodnot na kostce, musí zvolit vyšší hodnotu na kostce. Pokud není možné táhnout žádnou z padlých hodnot, musí se hráč vzdát tohoto tahu a na řadě je jeho protihráč. Pokud skončí tah na klínovém poli obsazeném pouze jedním soupeřovým kamenem, tento kámen se vyhodí. Při jednom tahu se může vyhodit i více kamenů, při paši dokonce až čtyřikrát. Vyhozené kameny se odejmou z hracího pole. Majitel kamenů smí pokračovat ve hře teprve tehdy, až všechny své kameny opět vrátí zpět do hry. Pokud padne paš (na obou kostkách stejné číslo), výsledek hodu kostky se čtyřnásobí. Při hodu stejných čísel čtyřikrát se smí táhnout dokonce na klínových polích 4 x 4. Hráč však může táhnout rovněž s jedním kamenem 16 polí. Pokud po hodu paše není možné provést všechny tahy, musí se provést všechny možné tahy. Zbýlý počet bodů propadne. Pokud jsou na jednom klínovém poli více než dva kameny, nesmí soupeř na toto pole táhnout a obsadit ho. Pokud je na tomto klínovém poli pouze jeden soupeřův kámen, má se za to, že je tento kámen vyhozený. Soupeř musí tedy tato pole přeskočit. Pokud hráč umístí všech 15 kamenů do svého domovského pole, může začít s vyváděním kamenů. Rovněž při vyvádění má paš hodnotu čtyřnásobku. Může se hrát pouze s přesným počtem bodů, které padnou. Pokud na daném klínovém poli neleží žádný kámen, může hráč nechat hod propadnout, nebo provede tah jiným libovolným kamenem v rámci domovského pole. Pokud je soupeřem při vyvádění vyhozen kámen v domovském poli, může se pokračovat v házení kostkou teprve tehdy, až se opět nacházejí všechny kameny v domovském poli. Konec hry: Vítězí ten hráč, který jako první vyvede z desky všechny své kameny. Běžná výhra je, když soupeř stihl vyvést několik kamenů. Dvojnásobná výhra je, když soupeř nevyvedl ještě žádný kámen. Trojnásobná výhra (Backgammon) je, když má soupeř alespoň jeden kámen v domovském poli vítěze nebo nestačil vrátit do hry ani jeden vyhozený kámen. Hra se sázcí kostkou: Pokud se hraje o sázku, může se sázka sázcí kostkou zčtyřnásobit. Po zahájení hry může každý hráč oznámit před hodem zdvojnásobení, když se domnívá, že je ve výhodné situaci. Učiní to tak, že položí sázcí kostku číslem 2 nahoru. Soupeř může tuto výzvu k dvojnásobné sázce přijmout nebo odmítnout a tím ztratit, když se domnívá, že tím nemá šanci na výhru. Když hraje dál a herní situace se obrátí v jeho prospěch, může nyní položit sázcí kostku číslem 4 nahoru. I v tomto případě se může jeho soupeř rozhodnout, zda se vzdá, nebo zda bude hrát dále o čtyřnásobnou sázku. Právo na další zdvojnásobení má opět on. Žádný hráč tedy nesmí zdvojnásobovat vícekrát po sobě, hráči se mohou pouze střídát. Pokud se hraje již o osminásobnou sázku a hráč vyhraje „Backgammon“, sázka se ještě ztrojnásobí.

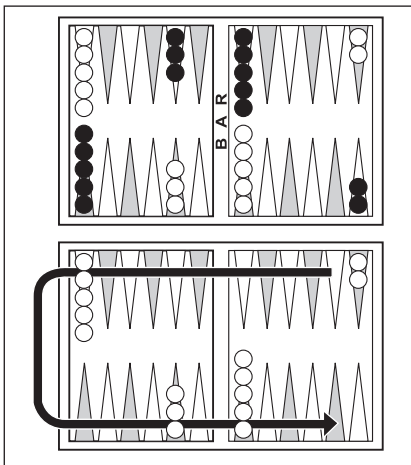
PL Tryktrak pudełkowy



Opis gry - Ustawienia początkowe i kierunki gry – patrz rysunek. Rzut jedną z kostek decyduje o tym, kto otrzyma białe, a kto czarne pionki. Rozpoczyna kolor biały. Począwszy od ustawienia początkowego każdy z graczy próbuje doprowadzić swoje 15 pionków możliwie szybko do swojej bazy, aby je następnie jako pierwszy ściągnąć. Ten gracz wygrywa. Poprzez rozsądne kombinacje wyrzuconych ilości oczek i wzajemne blokowanie obaj gracze próbują znaleźć się na lepszej pozycji i przeszkadzać przeciwnikowi w zbijaniu własnych pionków. Gracz rozpoczynający rzuca kostką i w zależności od ilości wyrzuconych oczek na obu kostkach może posuwać się swymi pionkami do przodu w kierunku gry. Przy tym gracz sam decyduje o kolejności ruchów. Może poruszać się 2 pionkami, bądź zsumować wynik z obu kostek. Może wtedy za pomocą jednego pionka wykonać większy ruch na planszy. Teraz kolej na gracza z czarnymi pionkami. Każdy z graczy rzuca kostkami na

przemian. Aż do momentu, w którym wszystkie pionki danego gracza znajdują się w bazie, ruchy muszą być wykonywane (o ile jest to możliwe). Jeśli można się przesunąć tylko o jedną z wyrzuconych liczb, musi to być liczba większa. Jeśli wyrzucona liczba oczek nie umożliwia żadnego ruchu, należy zupełnie zrezygnować z wykonania ruchu w tej kolejce i przeciwnik przejmuje kostki. Jeśli ruch zakończy się na czubku trójkąta, którym znajduje się tylko jeden pionek przeciwnika, jest on zbijany. Jednym ruchem można też zbijać większą ilość pionków, przy dublecie do czterech razy. Zbite pionki zdejmowane są z planszy. Posiadacz tych pionków może zacząć dopiero ponownie grać, gdy ściągnął wszystkie swoje pionki z powrotem. Przy wyrzuceniu dubletu (obie kostki pokazują taką samą liczbę oczek), wynik z jednej kostki zwiększa się czterokrotnie. Przy poczwórnym dublecie można się przesunąć 4 x 4 trójkąty. Można jednak też przesunąć się jednym pionkiem o 16 pól. Gdy po wyrzuceniu dubletu nie można wykonać wszystkich ruchów, muszą być wykonane wszystkie możliwe ruchy. Pozostałe liczby oczek przepadają. Więcej niż dwa pionki na jednym trójkącie tworzą bandę. Przeciwnik nie powinien i nie wolno mu na nią grać ani jej zajmować. Jeśli mimo to jeden z pionków przeciwnika tam stanie, uważa się jego samego za zbity. Bandy te przeciwnik powinien przeskakiwać. Jeśli jeden z graczy wprowadził wszystkie 15 pionków do swojej bazy, może rozpocząć ich ściągnięcie. Również przy ściągnięciu dubletu liczy się poczwórnienie. Ściąganie może nastąpić tylko dokładną liczbą oczek. Gdy wyrzucony trójkąt jest pusty, gracz może zrezygnować z rzutu, lub wykonać ruch wewnątrz bazy dowolnym innym pionkiem. Jeśli podczas rozgrywania jeden z pionków w bazie zbity zostanie przez przeciwnika, ściągnięcie można kontynuować dopiero wtedy, gdy wszystkie pionki znajdą się ponownie w bazie. Koniec gry: Zwycięzcą jest ten z graczy, który jako pierwszy ściągnął wszystkie swoje pionki. O zwycięstwie zwykłym mówi się wtedy, gdy przeciwnik zdołał ściągnąć kilka pionków, o zwycięstwie podwójnym, gdy przeciwnik nie zdołał ściągnąć jeszcze żadnego pionka, a o zwycięstwie potrójnym (Backgammon) wtedy, gdy przeciwnik posiada jeszcze przynajmniej jeden pionek w bazie zwycięzcy, lub nie zdołał jeszcze ponownie wprowadzić do bazy zbitego pionka. Gra z kostką dublującą: jeśli gra toczy się o daną stawkę, można ją pomnażać za pomocą kostki dublującej. Po rozpoczęciu gry każdy gracz przed wykonaniem rzutu kostką może zapowiedzieć podwojenie, jeśli sądzi, że będzie to dla niego pozytywne. Zapowiedzenie podwojenia odbywa się w ten sposób, że kostka dublująca kładziona jest cyfrą 2 do góry. Przeciwnik może przyjąć wyzwanie do podwojenia stawki, lub oddać grę, jeśli sądzi, że przez to nie będzie miał już szans na wygraną. Jeśli będzie grał dalej i sytuacja odwróci się na jego korzyść, może wtedy sam kostkę dublującą postawić liczbą 4 do góry. Również wtedy jego przeciwnik może zdecydować, czy oddać grę, czy ją kontynuować z poczwórną stawką. Ma on znowu prawo do następnego podwojenia. Żaden z graczy nie może więc wielokrotnie podwajać raz po raz, jest to możliwe tylko na zmianę. Jeśli gra toczy się o ośmiokrotną stawkę, a jeden z graczy wygrywa „Backgammonem”, stawkę jeszcze raz się potraja.

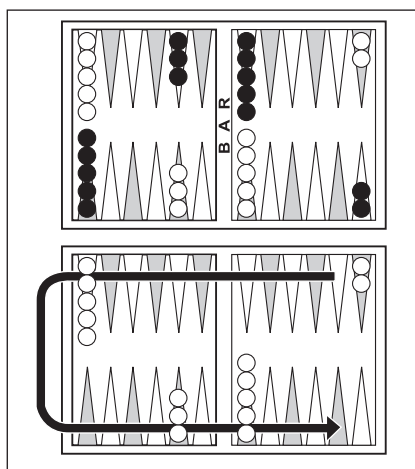
GR Tryktrak pudełkowy



Οδηγίες παιχνιδιού: για εικόνες αρχικής διάταξης και φορές παιχνιδιού βλέπε εικόνες. Το ζάρι θα αποφασίσει ποιος θα πάρει τα λευκά και ποιος τα μαύρα πούλια. Από την αρχική διάταξη, ο κάθε παίχτης προσπαθεί να φέρει όσο πιο γρήγορα γίνεται τα 15 του πούλια στη δική του γωνία. Ο πρώτος που θα το καταφέρει είναι ο νικητής. Με έξυπνους συνδυασμούς των αριθμών των ζαριών και με μπλοκαρίσματα, οι παίχτες προσπαθούν να έρθουν στην καλύτερη θέση και να εμποδίσουν την πορεία των πουλιών του αντιπάλου. Ο παίχτης που ξεκινάει πρώτος ρίχνει τα ζάρια και ανάλογα με τον αριθμό που έφερε μπορεί να προχωρήσει τα πούλια του στη φορά του παιχνιδιού. Ο παίχτης είναι αυτός που θα αποφασίσει την αλληλουχία των κινήσεων. Μπορεί να προχωρήσει 2 πούλια ή να προχωρήσει ένα πούλι κατά το άθροισμα του αριθμού των ζαριών. Έτσι ο επόμενος μπορεί να προχωρήσει μόνο ένα πούλι με μεγάλο άθροισμα αριθμών πάνω από την περιοχή αυτή. Τώρα παίζουν

τα μαύρα. Οι παίχτες ρίχνουν τα ζάρια και παίζουν εναλλάξ. Μέχρι το σημείο, κατά το οποίο όλα τα πούλια θα βρίσκονται στη γωνία του παίχτη, πρέπει να παίζονται όλες οι ζαριές (εφόσον κάτι τέτοιο είναι δυνατό). Αν κάποιος παίχτης μπορεί να προχωρήσει μόνο έναν εκ των αριθμών ζαριών, τότε αυτός πρέπει να είναι και ο μεγαλύτερος. Αν δεν μπορεί να παίξει κανέναν από τους δύο, τότε δεν παίζει και έρχεται η σειρά του αντιπάλου. Αν μία ζαριά τελειώνει πάνω σε θέση, η οποία είναι κατειλημμένη από πούλι του αντιπάλου, τότε ο παίχτης χτυπάει το πούλι. Με μία ζαριά μπορεί να χτυπηθούν πάνω από ένα πούλι, σε ότι αφορά στις διπλές έως και τέσσερα. Τα χτυπημένα ζάρια βγαίνουν από το παιχνίδι. Ο παίχτης που έχει τα ζάρια αυτά επιτρέπεται να παίξει ξανά όταν επαναφέρει με ζαριές όλα τα πούλια του. Σε περίπτωση διπλής ζαριάς (και τα δύο ζάρια δείχνουν τον ίδιο αριθμό), τετραπλασιάζεται το αποτέλεσμα των ζαριών. Σε διπλή στα τεσσάρια επιτρέπεται να προχωρήσετε κατά 4 πούλια x 4 θέσεις. Μπορείτε όμως να προχωρήσετε ένα πούλι κατά 16 θέσεις. Αν μετά από διπλή δεν έχετε ολοκληρώσει όλες τις κινήσεις, πρέπει να πραγματοποιήσετε τουλάχιστον όλες τις κινήσεις που είναι δυνατές. Χάνεται όμως τις εναπομένουσες κινήσεις. Πάνω από δύο πούλια σε μία θέση σχηματίζουν μία ομάδα. Η θέση αυτή δεν είναι διαθέσιμη και δεν μπορεί να καταληφθεί από τον αντίπαλο. Αν όμως αυτό συμβεί με πούλι του αντιπάλου, τότε θεωρείται ως χτύπημα. Ο αντίπαλος ως εκ τούτου πρέπει να υπερπηδήσει τις ομάδες αυτές. Αν ένας παίχτης φέρει και τα 15 πούλια στη δική του γωνία, τότε ξεκινάει το μάζεμα. Και στο μάζεμα, οι διπλές τετραπλασιάζονται. Το μάζεμα πραγματοποιείται μόνο με τον ακριβή αριθμό. Αν η θέση που δείχνει ο αριθμός του ζαριού είναι κενή, ο παίχτης θα χάσει την κίνηση ή πρέπει να κινήσει άλλο πούλι εντός της γωνίας του. Αν κατά τη διάρκεια του μαζέματος χτυπηθεί κάποιο πούλι μέσα στη γωνία του από τον αντίπαλο, τότε το μάζεμα επιτρέπεται να συνεχιστεί μόνο όταν όλα τα πούλια βρεθούν εκ νέου μέσα στη γωνία τους. Παιχνίδι: Ο παίχτης που θα ανακηρυχθεί νικητής είναι αυτός που θα έχει μαζέψει όλα τα πούλια του πρώτος. Απλή νίκη είναι όταν ο αντίπαλος έχει ακόμα πάνω στο τάβλι μερικά πούλια. Διπλή νίκη είναι όταν ο αντίπαλος δεν έχει προλάβει να μαζέψει κάποιο από τα πούλια του. Τριπλή νίκη (τάβλι) είναι όταν ο αντίπαλος έχει τουλάχιστον ένα πούλι στη γωνία του νικητή ή όταν δεν έχει καταφέρει να βάλει μέσα στο παιχνίδι ένα χτυπημένο πούλι. Παιχνίδι με διπλό ζάρι: Αν παίζεται στοίχημα, υπάρχει δυνατότητα απλούστευσης με το διπλό ζάρι. Μετά την έναρξη του παιχνιδιού, ο κάθε παίχτης μπορεί να ανακοινώνει το διπλασιασμό πριν από το ρίξιμο της ζαριάς του, εφόσον πιστεύει ότι έχει προβάδισμα. Η ανακοίνωση γίνεται τοποθετώντας το διπλό ζάρι με τον αριθμό 2 να δείχνει προς τα πάνω. Ο αντίπαλος μπορεί να αποδεχτεί την πρόκληση ή να δώσει το παιχνίδι, αν πιστεύει ότι δεν έχει πλέον δυνατότητες να κερδίσει το παιχνίδι. Αν συνεχίσει να παίζει και η κατάσταση αλλάξει θετικά για εκείνον, μπορεί από το μέρος του να τοποθετήσει το διπλό ζάρι με τον αριθμό 4 να δείχνει προς τα πάνω. Ακόμα και σε αυτό το σημείο, ο αντίπαλος μπορεί να αποφασίσει να θα παραιτηθεί ή να θα συνεχίσει να παίζει με τετραπλό στοίχημα. Το επόμενο δικαίωμα διπλασιασμού είναι δικό του. Κανένας παίχτης δεν μπορεί να διπλασιάσει κατ' εξακολούθηση, ο διπλασιασμός είναι δυνατός μόνο εναλλάξ. Αν παίζεται τώρα το οκταπλό στοίχημα και ένας παίχτης κερδίσει με „Τάβλι“, τότε το στοίχημα τριπλασιάζεται.

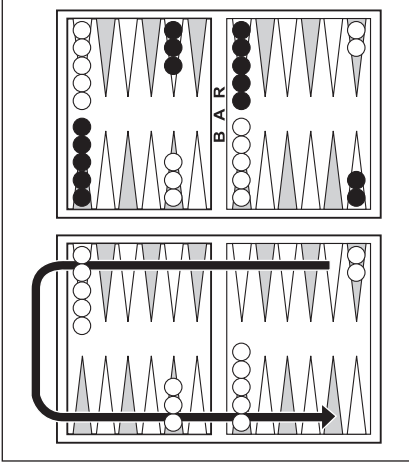
RUS Нарды в кейсе



Описание игры: исходные позиции и направления движения см. на рисунке. Броском игральной кости решается, кому достанутся белые шашки, а кому - черные. Белые начинают. Начиная с исходной позиции, каждый игрок пытается как можно быстрее провести все свои 15 шашек в „дом“, а затем первым снять их с доски. Этот игрок выигрывает. Благодаря умелому комбинированию выброшенных очков и обоюдному блокированию, оба игрока пытаются занять лучшую позицию и помешать сопернику сбивать свои шашки. Игрок, который начинает, бросает кости и, согласно выброшенному числу очков, двигает свои шашки в игровом направлении. Игрок самостоятельно принимает решение о порядке ходов. Можно передвинуть две шашки или сложить результат на обоих костях вместе. Тогда можно большими прыжками пересечь поле одной шашкой. Теперь очередь черных. Каждый игрок бросает по очереди. Только в случае, когда

все шашки одного из игроков находятся в „доме“, возможен принудительный ход (если игра позволяет). Если может быть использовано лишь одно из двух выпавших чисел, это число должно быть большим из них. Если невозможно использовать для хода ни одно из выпавших чисел, игрок обязан отказаться от хода по данному броску, а ход переходит к сопернику. Если ход заканчивается на поле-треугольнике, которое занято шашкой соперника, то эта шашка бьется. Можно также за один ход побить несколько шашек, если выпал дубль („паш“) - то до четырех. Сбитые шашки снимаются с доски. Владелец шашек имеет право продолжить игру только после того, как он, бросая кости, вернул свои шашки на доску. При выбрасывании дубля („паш“) (обе кости показывают одинаковое число очков), результат броска умножается на четыре. При четверочном дубле можно сразу же передвинуть 4 шашки на 4 поля каждую. Или же можно передвинуть одну шашку на 16 полей. Если после выбрасывания дубля невозможно выполнить все ходы, нужно сделать хотя бы все возможные ходы. Неиспользованные очки пропадают. Более двух шашек на одном поле-треугольнике образуют ряд. Соперник не может ходить на это поле или занимать его. Если такое случится хотя бы с одной шашкой соперника, она считается сбитой. Итак, соперник обязан перепрыгивать эти ряды. После того, как игрок собрал все 15 шашек в своем „доме“, он может начинать выставлять их „на двор“. Также при выбрасывании дубля („паш“) считается в четырехкратном размере. Выбрасывать шашки разрешается только в точном соответствии с выпавшим количеством очков. Если выпавшее число соответствует пустому полю-треугольнику, игрок может отказаться от хода или выполнить ход любой другой шашкой внутри своего „дома“. Если при выбрасывании одна из шашек в „доме“ будет побита соперником, снова выбрасывать шашки можно лишь после того, как все шашки будут снова заведены в „дом“. Конец игры Победителем считается тот, кто первым выбросил „на двор“ все свои шашки. Простой выигрыш, когда сопернику удалось выбросить несколько шашек. Двойной выигрыш, когда сопернику еще не удалось выбросить ни одной шашки. Тройной выигрыш (бакгаммон), когда хотя бы одна шашка соперника еще находится в „доме“ победителя или выбитая из игры шашка еще не возвращена на доску броском кости. Игра с кубиком удвоения: Если игра идет на ставки, можно повысить ставку при помощи кубика удвоения. После начала игры каждый игрок может объявить перед броском об удвоении, если он рассчитывает на выигрыш. Он сообщает об этом положив кубик удвоения числом 2 кверху. Соперник может при этом принять вызов и согласиться с удвоением ставок, или же пропустить игру, если он считает, что не имеет шансов на выигрыш. Если он продолжает играть и игровая ситуация изменилась в его пользу, то он может со своей стороны повернуть кубик удвоения числом 4 кверху. Также и в этом случае его соперник может решать, сдается ли он или продолжает играть с четырехкратной ставкой. Тогда в следующий раз право на удвоение снова принадлежит ему. Никто из игроков не может многократно раз за разом удваивать ставки, это возможно только поочередно. Если игра идет на восьмикратные ставки и кто-то из игроков выигрывает с результатом „бакгаммон“, то сумма ставки еще и утраивается.

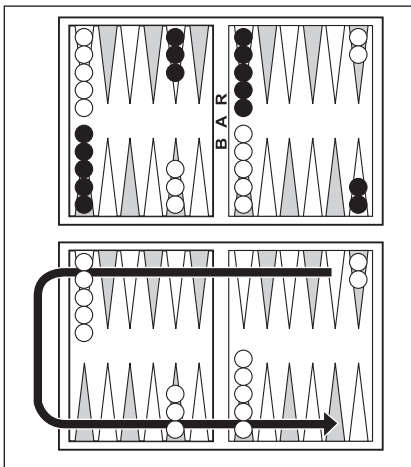
TR Tavla Tahtası



Oyun kuralları: başlangıç hazırlığı ve oyun yönü resimdeki gibidir. Bir zar ile hangi oyuncuya, beyaz veya siyah taş düşeceği belirlenir. Beyaz başlar. Oyuncular başlangıç dizilişini terk etmeye çalışır, 15 taşını da mümkün olduğu kadar çabuk kendi ev tahtasına toplamaya çalışır. Buradan da ilk olarak taşlarını zar atarak, dışarıya çıkarmayı dener. Bunu ilk olarak başaran oyuncu kazanır. Atılan zar sayılarına göre, akıllı kombinasyon yaparak, her iki oyuncu da birbirini karşılıklı olarak bloke ederek, kendine daha iyi bir pozisyon yaratmayı dener. Bu şekilde kendi taşlarının rakip tarafından vurulmasını da önlemeye çalışacaktır. Başlayan oyuncu zarı atar ve her iki zar sayısına göre de kendi taşları ile oyun yönünde ilerler. Bu sırada oyuncu hamlesinin sıralamasını kendi belirler. 2 taş ile ilerleyebilir veya zar sonucunu birleştirip, oynayabilir. Bu durumda tek bir taş ile büyük adımlar ile alanı hızlı biçimde geçebilir. Artık sıra siyahta. Her oyuncu dönüşümlü olarak zar atar. Ta ki bir oyuncunun taşları

kendi ev tahtasında toplandığı ana kadar, o zaman toplama zorunluluğu doğar (eğer mümkünse). Eğer sadece bir zarın sayılarına göre ilerleniyorsa, bu daha yüksek olan sayı olmalıdır. Eğer atılan zarlar ile toplama yapılamıyorsa, bu atıştaki hamleden tamamen vazgeçilmesi gerekir. Sıra karşı oyuncuya geçer. Eğer hamlenin son bulacağı bar üzerinde karşı oyuncunun taşları varsa, bu taşlar vurulur. Bir hamlede birden fazla taş da vurulabilir. Düşüş geldiğinde dört defa vurulabilir. Vurulan taşlar oyun alanından çıkarılır. Taşların sahibi ancak taşları zar atarak, oyuna döndürdükten sonra oynamaya devam edebilir. Çift atıldığı zaman (her iki zarın sayısı aynı) atış sonucu zarların sayısı dörde katlanır. Dört zar atıldığı zaman 4 x 4 bar ilerlenebilir. Ancak bir taş ile 16 alan da geçebilirsiniz. Eğer çift atıldıktan sonra bütün hamleler gerçekleştirilemiyorsa, bu durumda mümkün olan bütün hamleler geri çekilmelidir. Geriye kalan sayılar geçerliliğini yitirir. İki den fazla taş bir bar üzerine bir bant oluşturur. Bu bant karşı oyuncu tarafından işgal edilemez veya bu alana oynanamaz. Yine de böyle bir durum karşı oyuncunun sadece bir taşıyla gerçekleşirse, o zaman kendi taşlarını vurmuş kabul edilir. Karşı oyuncu bu bantların üzerinden geçip, gitmek zorundadır. Eğer bir oyuncu bütün 15 taşını da ev tahtasına toplamışsa, o zaman oyun tahtasının dışına çıkarmak üzere, taş toplamaya başlayacaktır. Toplama sırasında da yine çift atışlar dört kat sayılır. Atılan zarın sayı değerinin karşılığındaki bardan taşlar dışarıya toplanır. Eğer atılan zara karşılık gelen bar boş ise oyuncu atışı boş geçebilir, veya istediği başka bir taşını ev tahtasında oynatabilir. Eğer toplama sırasında karşı oyuncu tarafından bir taş vurulursa, oyuna devam etmesi için tekrar bütün taşlarını ev tahtasına toplaması gerekir. Oyun sonu: Bütün taşlarını en çabuk dışarıya alarak, toplayan oyuncu birinci gelir. Tek katlı bir galibiyette, karşı oyuncu bazı taşlarını dışarıya toplayabilmiştir. Çift katlı galibiyette karşı oyuncu hiçbir taşını toplayamamıştır. Üç katlı galibiyette (backgammon) karşı oyuncunun en az bir taşı halen kazanan oyuncunun ev tahtasında kalmış ise veya vurulan taşını henüz oyuna geri döndürememiştir. Çifte zar ile oyun: Eğer bahisli oyun oynanırsa, bu çifte zar çoğaltılabilir. Oyun başladıktan sonra her oyuncu, eğer bunun bir avantaj getireceğine inanıyorsa, atışından önce katlama oranını bildirir. Katlama bildirildiğinde, çifte zarda 2 sayısı üste gelecek şekilde yere konulur. Karşı oyuncu bu talebi ikiye katlayarak kabul edebilir, veya oyunu verebilir, eğer bu teklife karşı kazanma şansının olmadığını düşünürse. Eğer oynamaya devam ederse ve oyunun durumu kendi lehine gelişirse, bu durumda kendi açısından çifte zarı, dört sayısı üste gelecek şekilde koyabilir. Bu durumda da karşı oyuncu yine reddedebilir veya dörde katlayarak teklifi kabul edebilir. Bir sonraki katlama hakkı yine kendisine ait olur. Hiçbir oyuncu birçok defa arka arkaya katlama teklifi veremez. Bu sadece dönüşümlü olarak yapılabilir. Eğer sekize katlama teklifi verilecek hale gelirse oyun, ve bir oyuncu „backgammon“ ile oyunu kazanırsa, teklifi tekrar üçe katlanır.

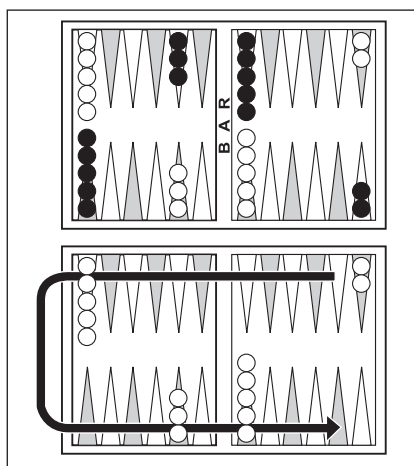
SI Komplet za igro Backgammon



Pravila igre: začetne postavitve in smeri igre so prikazane na sliki. Kocka določi, kdo dobi bele oz. črne figurice. Beli začne. Od začetne postavitve dalje poskuša vsak igralec kar najhitreje spraviti svojih 15 figuric v svoje domače polje in jih s pomočjo kocke kot prvi izpostaviti. Tak igralec zmagaja. S premišljenim kombiniranjem vrženega števila točk in vzajemnim oviranjem si poskušata igralca ustvariti boljši položaj in preprečiti nasprotniku premikanje svojih figuric. Igralec, ki začne igro, vrže kocki in lahko s svojimi figuricami napreduje v smeri igre skladno z vrženim številom točk. Pri tem samostojno odloča o zaporedju potez. Dovoljeno je premikanje dveh figuric ali seštevanje metov. Tedaj je možno napredovati v velikih skokih z eno samo figurico. Sedaj je na vrsti črni. Igralca mečeta izmenično. Do trenutka, ko so vse figurice enega izmed igralcev na domačem polju, velja prisilna poteza (če je to mogoče). Če je možno napredovanje le za število točk enega izmed metov, mora to

biti večji met. Če ni možno napredovanje za nobenega izmed metov, se mora igralec potezi odpovedati in na vrsti je nasprotnik. Če se poteza zaključi na nazobčanem polju, ki ga zaseda samo ena nasprotnikova figurica, se ta odvzame. Pri eni potezi je mogoče odvzeti tudi več figuric, pri pašu do štiri. Odvzete figurice se odstranijo z igralnega polja. Lastnik figuric sme nadaljevati z igro šele takrat, ko je ponovno vključil v igro vse svoje figurice. Pri pašu (enako število točk na obeh kockah) se število točk ene kocke početreri. Pri pašu s štirico se sme napredovati celo za 4 x 4 nazobčana polja. Možno pa je tudi napredovanje za 16 polj z eno figurico. Če pri metu paša ni mogoče povleči vseh potez, je treba povleči vse možne poteze. Preostale točke propadejo. Več kot dve figurici na nazobčanem polju tvori zvezo. Proti takšni zvezi nasprotnik ne sme igrati ali je zasesti. Če do tega kljub temu pride z eno samo nasprotnikovo figurico, je le-ta poražena. Te zveze mora torej nasprotnik preskočiti. Če je eden izmed igralcev spravil vseh 15 figuric na svoje domače polje, lahko začne z izstopanjem. Tudi pri izstopanju šteje paš četverno. Izstop je dovoljen le pri natančnem številu točk. Če je cilj nazobčano polje prazno, lahko igralec met preskoči ali pa opravi potezo s poljubno drugo figurico znotraj domačega polja. Če je med izstopanjem figurica na domačem polju odvzeta s strani nasprotnika, je nadaljevanje metanja dovoljeno šele tedaj, ko so vse figurice spet na domačem polju. Konec igre: zmagovalca je tisti igralec, ki je prvi izstopil z vsemi figuricami. Enostavna zmaga nastopi, ko je nasprotnik uspel izstopiti z nekaj figuricami. Dvojna zmaga nastopi, ko nasprotnik še ni izstopil z nobeno figurico. Trojna zmaga (backgammon) nastopi, ko še vsaj ena nasprotnikova figurica leži na domačem polju zmagovalca ali pa nasprotnik še ni uspel ponovno postaviti odvzete figurice. Igra s podvojitveno kocko: Kadar se igra za vložek, je mogoče le-tega pomnožiti s podvojitveno kocko. Po začetku igre lahko vsak igralec pred svojim metom napove podvojitve, če meni, da mu bo to prineslo prednost. Napoved se opravi s postavitvijo podvojitvene kocke s številko 2 navzgor. Nasprotnik lahko ta izziv k podvojitvi vložka sprejme, ali pa igro preda, če meni, da nima več možnosti za zmago. Če nadaljuje z igro in je potek igre zanj ugoden, lahko položi podvojitveno kocko s številko 4 navzgor. Tudi v tem primeru se lahko nasprotnik odloči, ali bo igro predal, ali pa jo bo nadaljeval s četvernim vložkom. Pravico do naslednje podvojitve ima spet on. Nobeden izmed igralcev torej ne more podvojiti vložka večkrat zapored, to je mogoče storiti le izmenično. Če se igra že za osemkratni vložek in eden izmed igralcev zmagaja z „backgammonom“, se vložek še potroji.

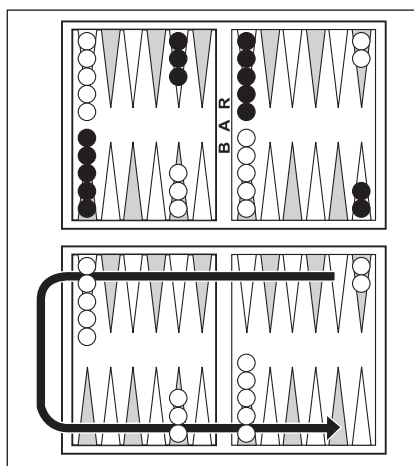
HRV Trik-trak, kovčeg



Uputa za igru: početne položaje i smjerove igre pogledajte na slici. Prvo se baca kocka kako bi se vidjelo tko će dobiti bijele ili crne žetone. Bijeli započinje igru. Iz početnog položaja svaki igrač pokušava svojih 15 žetona što brže dovesti u svoju kuću kako bi zatim što prije sve žetoni opet izveo iz kuće natrag na početni položaj. Pobjeđuje onaj kome prvome to uspije. Pametnim kombiniranjem dobivenih bodova i međusobne blokade, oba igrača pokušavaju postići bolju poziciju sa žetonima kako bi pobijedili protivnika i spriječili ga da uništi njegove vlastite žetone. Igrač koji počinje igru baca dvije kocke i nakon bacanja može, ovisno o zbroju, pomicati žetone u smjeru igre. Ovdje igrač sam odlučuje o redosljedu poteza. Može pomaknuti 2 žetona ili pokmanuti jedan žeton za zbroj bodova dvaju bacanja kocki. U tom slučaju može se samo jednim žetonom proći kroz polje velikim skokovima. Sada je na potezu crni. Svaki igrač dolazi naizmjenično na red za bacanje kocke. Žetoni se mo-

raju vući (ako je moguće) sve do trenutka kad se svi žetoni jednog igrača nađu u kući. Ako se može vući samo jedan žeton, on se povlači za veći broj bodova. Ako se žeton ne može vući niti s jednim od dobivenih brojeva, igrač mora odustati od bacanja i na redu je protivnik. Ako se potez završava na vrhu konusa na kojem se nalazi žeton protivnika, taj protivnički žeton se uništava. Pri jednom potezu može se uništiti više žetona, kod bacanja paša i do 4 puta. Uništeni žetoni povlače se s polja za igru. Vlasnik žetona smije nastaviti igru kad bacanjem kocke sve svoje žetone ponovno ubaci u igru. Kod bacanja paša (obje kocke pokazuju isti broj) rezultat bacanja jedne kocke se učtverostručuje. Kod četverostrukog paša smije se povlačiti na čak 4x4 konusa. Ali isto tako može se s jednim žetonom prolaziti kroz 16 polja. Ako se nakon bacanja paša ne mogu provesti svi potezi, moraju se vući svi mogući potezi. Ostatak bodova propada. Više od dva žetona na jednom konusu polja tvore jednu vezu (band). Ona ne smije biti protivnikov cilj niti je protivnik smije zauzeti. Ako se to ipak dogodi sa samo jednim protivničkim žetonom i on se smatra uništenim. Dakle, ove veze protivnik mora preskočiti. Kad igrač dovede svih 15 žetona u svoju kuću, može započeti sa "izlaženjem". Prilikom izlaženja iz kuće paš se također računa četverostruko. U obzir se uzima samo točan broj bodova kod bacanja kocke. Ako je polje konusa na koje se dovodi žeton prazno, igrač može preskočiti bacanje, ili povući željeni žeton za dotični broj unutar kuće. Ako tijekom izlaženja iz kuće protivnik uništi jedan žeton, izlaženje se može nastaviti tek kada su ponovno svi žetoni u kući. Kraj igre: Pobjednik je onaj igrač koji prvi izvede sve svoje žetone iz kuće natrag na početni položaj. Jednostruka pobjeda je kad protivnik uspije izbaciti nekoliko žetona. Dvostruka pobjeda je kad protivnik ne uspije izbaciti niti jedan žeton. Trostruka pobjeda (trik-trak) je kad protivnik ima u kući pobjednika najmanje još jedan žeton ili kad protivnik ne uspije već jednom poništenu žetom ponovno ubaciti u igru. Igra s dvostrukom kockom (kocka s brojevima 2, 4, 6, 8, 16, 32 i 64): kad se igra za ulog, on se bacanjem takve kocke može umnogostučiti. Nakon početka igre svaki igrač može prije prvog bacanja najaviti udvostručavanje ako misli da će mu to donijeti prednost. Najavljuje se tako što se dvostruka kocka položi na stol s brojem dva okrenutim prema gore. Protivnik može prihvatiti taj izazov s dvostrukim ulogom ili predati igru, ako smatra da više nema nikakvu šansu za pobjedu. Ako ipak nastavi igru i situacija se promijeni u njegovu korist, sad može on položiti kocku na stol s brojem 4 okrenutim prema gore. Sad protivnik može opet odlučiti da li predaje igru ili je nastavlja s četverostrukim ulogom. Hoće li ostvariti sljedeće pravo na udvostručavanje, odlučuje on sam. Niti jedan igrač ne može više puta uzastopce udvostručavati, već samo naizmjenično. Ako se već igra u osmostrukom ulogu i jedan igrač pobjedi sa „trik-trak“, ulog se još jednom utrostručuje.

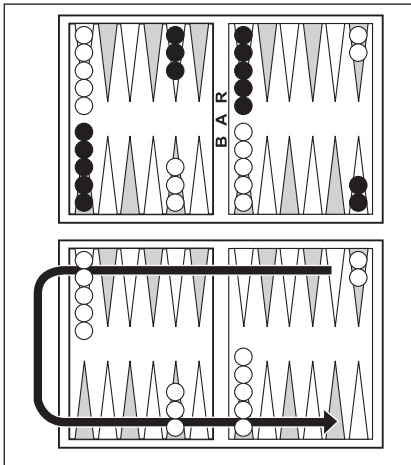
SK Puzdro na backgamon



Návod na hru: Postavenie na začiatku hry a smery hry pozri obrázok. Najskôr sa kockou vylosuje, kto bude hrať bielymi a kto čiernymi kameňmi. Začína hráč s bielymi kameňmi. Každý hráč sa snaží zo základného postavenia na štarte čo najrýchlejšie umiestniť svojich 15 kameňov do domovského poľa, aby ich ako prvý vyviedol. Tento hráč potom vyhráva. Šikovnou kombináciou počtu bodov, ktoré padnú, a vzájomným blokovaním sa obaja hráči snažia dostať do lepšej pozície a zabrániť protihráčovi, aby vyhodil kamene súpera. Hráč, ktorý začína hru, hodí kockami a podľa počtu bodov na oboch kockách môže posunúť svoje kamene v smere hry. Hráč pritom sám rozhodne o poradí ťahov. Môže posunúť 2 kamene alebo môže výsledok hodu spočítať. Potom je možné ťahať jedným kameňom podľa súčtu bodov na oboch kockách. Teraz je na rade čierna farba. Hráči sa v hodoch kockou striedajú. Až do okamihu, keď sa všetky kamene hráča ocitnú v domovskom poli, sa treba

rozhodovať (ak je to možné). Ak hráč môže ťahať len jednou z hodených hodnôt na kocke, musí zvoliť vyššiu hodnotu. Ak nie je možné ťahať žiadnou z hodených hodnôt, hráč sa musí tohto ťahu vzdať a na rade je jeho protihráč. Ak ťah skončí na klinovom poli obsadenom len jedným súperovým kameňom, tento kameň sa vyhodí. V rámci jedného ťahu sa môže vyhodiť i viac kameňov, pri pase dokonca až štyrikrát. Vyhodené kamene sa odstránia z hracieho poľa. Majiteľ kameňov smie pokračovať v hre až vtedy, keď všetky svoje kamene vráti späť do hry. Ak padne pas (na oboch kockách rovnaké číslo), výsledok hodu kocky sa zoštvornásobí. V prípade hodu rovnakých čísel štyrikrát sa smie ťahať dokonca na klinových poliach 4 x 4. Hráč však môže ťahať aj s jedným kameňom 16 polí. Ak po hode pasu nie je možné vykonať všetky ťahy, musia sa vykonať všetky možné ťahy. Zvyšný počet bodov prepadne. Ak sú na jednom klinovom poli viac než dva kamene, nesmie súper na toto pole ťahať a obsadiť ho. Ak je na tomto klinovom poli len jeden súperov kameň, má sa za to, že je tento kameň vyhodený. Súper musí tieto polia preskočiť. Ak hráč umiestni všetkých 15 kameňov do svojho domovského poľa, môže začať vyvádzať kamene. Aj pri vyvádzaní má pas hodnotu štvornásobku. Môže sa hrať len s presným počtom bodov, ktoré padnú. Ak na danom klinovom poli neleží žiadny kameň, môže hráč nechať hod prepadnúť alebo vykonať ťah iným ľubovoľným kameňom v rámci domovského poľa. Ak súper pri vyvádzaní vyhodí kameň v domovskom poli, môže sa pokračovať v hádzaní kockou až vtedy, keď sa opäť nachádzajú všetky kamene v domovskom poli. Koniec hry: víťazí ten hráč, ktorý ako prvý vyvedie z dosky všetky svoje kamene. Bežná výhra je, keď súper stihol vyviešť niekoľko kameňov. Dvojnásobná výhra je, keď súper nevyviedol ešte žiadny kameň. Trojnásobná výhra (Backgammon) je, keď má súper aspoň jeden kameň v domovskom poli víťaza alebo nestačil vrátiť do hry ani jeden vyhodený kameň. Hra so stávkovou kockou: ak sa hrá o stávkou, môže sa stávka kockou zoštvornásobiť. Po začiatku hry môže každý hráč oznámiť pred hodom zdvojnásobenie, keď sa domnieva, že je vo výhodnej situácii. Urobí to tak, že položí stávkovú kocku číslom 2 nahor. Súper môže túto výzvu na dvojnásobnú stávkou prijať alebo odmietnuť a tým stratiť, ak sa domnieva, že tak nezíska šancu na výhru. Ak hrá ďalej a situácia sa obráti v jeho prospech, môže položiť kocku číslom 4 nahor. I v tomto prípade sa môže jeho súper rozhodnúť, či sa vzdá alebo či bude hrať ďalej o štvornásobnú stávkou. Právo na ďalšie zdvojnásobenie má opäť on. Žiadny hráč teda nesmie zdvojnásobovať viackrát po sebe, hráči sa môžu len striedať. Ak sa hrá už o osemnásobnú stávkou a hráč vyhrá „Backgammon“, stávka sa ešte strojnásobí.

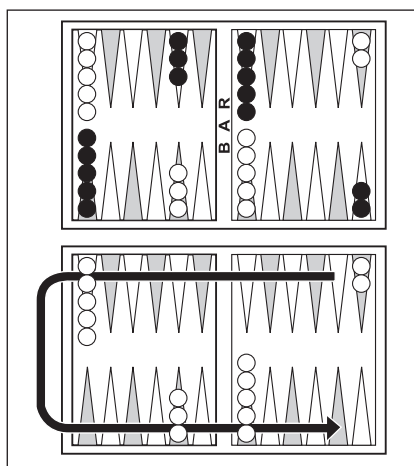
BG Табла в куфар



Указание за игра: стартово подреждане и посоки на игра виж изображението. С едното зарче се тегли жребий, кой да получи белите или черните пулове. Белите започват. От стартовото подреждане всеки един играч се стреми с помощта на заровете възможно най-бързо да прибере своите 15 пула до последния игрален сектор и първи да ги извади от там. Този играч е победител. Чрез умно комбиниране на хвърлените числа и взаимно блокиране двамата играчи се опитват да заемат по-добра позиция и да предотвратят удрянето на собствените им пулове от противника. Играчът който започва, хвърля заровете и въз основа на хвърлените числа от двете зарчета се придвижва със своите пулове по посока на играта. При това играчът взема самостоятелно решение за последователността на своите ходове. Може да се напредва с 2 пула или също така да се сумират хвърлените числа. В този случай човек може само с единия пул да се придвижи и с големи скокове през полето. Ето сега черните

са наред. При хвърляне на заровете играчите се редуват взаимно. До момента, в който всичките пулове на играча се намират на последния сектор, всеки ход е задължителен (доколкото е възможно). При възможност за придвижване само с едно от хвърлените числа, трябва да е с по-голямото. Ако няма възможност за преместване на хвърлените числа, трябва да се отложи ходът на това хвърляне и така идва ред на противникът. Ако ходът завършва върху назъбеното поле, което е заето само с един пул на противника, то той ще бъде ударен. Възможно е също да се ударят повече пулове при един ход, а при хвърляне на чифт до четири такива. Ударените пулове се вземат от полето. Притежателят на пуловете може да продължи играта едва тогава, когато успее при хвърляне да си възвърне всички пулове. При хвърляне на чифт (двете зарчета показват еднакви числа) се учетворява резултатът на едното хвърлено зарче. При чифт от четворки в възможно дори придвижването през 4 x 4 полета. Но е възможно също така предвижването да стане с един пул през 16 полета. Ако след хвърлянето на чифт не могат да се извършат всички ходове, то трябва обаче да се предвидят всички възможни хода. Оставащите числа изгарят. Повече от два пула върху назъбено поле образуват една капия. Това поле противникът не може и не трябва да играе и притежава. Ако това стане въпреки всичко само с един противников пул, то той сам се смята за ударен. Това означава, че тези полета трябва да се прескачат от противника. Изиграе ли единият играч всичките си 15 пула до последния сектор, може да започне с изваждането. Също и при изваждането чифтът се смята четворно. Изваждането може да се осъществява само с точно хвърлени числа. Ако полето на хвърленото число е празно, играчът може да се откаже от хода или може да придвижи друг произволен пул в очертанията на последния сектор. Ако някой пул бива ударен от противниковия играч по време на изваждането от последния сектор, изваждането може да продължи едва тогава, когато всички пулове се намират отново в последния сектор. Край на играта: Победител е този играч, който пръв успее да извади всички свои пулове. Обикновена победа е когато противникът успее да извади няколко пула. Двойна победа е когато противникът не успее да извади нито един пул. Тройна победа (бакгамон) е когато най-малко един пул на противника се намира в последния сектор на победителя или има един ударен пул, който все още не е успял да вкара в игра. Игра с двойното зарче: Ако се играе за определен залог, то той може да се увеличи многократно с двойния зар. След като е започнала играта всеки играч може да обяви «удвояване», преди да е хвърлил зарчетата ако смята, че ще има изгода от това. Обявяването става като двойното зарче се постави с числото 2 нагоре. Противниковият играч може да приеме това предизвикателство за удвояване на залога или да обяви играта за загубена, ако смята, че по този начин няма повече шанс за победа. Ако той продължи да играе и ситуацията в играта се промени в негова полза, тогава той самият може да постави удвояващото зарче с числото 4 нагоре. Тук също неговият противник отново може да реши, дали да се предаде или да продължи да играе за четворен залог. Следващото право за удвояване е тогава отново при него. Значи никой от играчите няма право да удвоява няколко пъти последователно. Това е възможно само чрез редуване. Ако се играе в момента за осем пъти по-голям залог и един от играчите победи с „бакгамон“, залогът се утроява още един път.

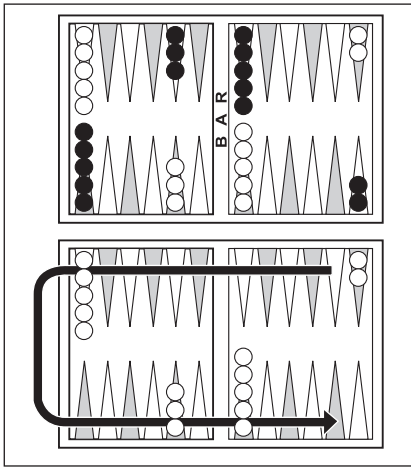
RO Geamantan table



Instrucțiuni de joc: pentru pozițiile de start și direcțiile de joc, a se vedea imaginile. Prin aruncarea zarului se hotărăște cine primește piesele albe și cine pe cele negre. Albele încep. Pornind de la poziția de start, fiecare jucător încearcă să-și aducă cât mai repede cele 15 piese de joc pe tabla proprie, spre a elimina primul piesele prin darea cu zarul. Acest jucător câștigă. Prin combinarea inteligenței a punctelor obținute la aruncarea zarurilor și blocarea reciprocă, ambii jucători încearcă să se aducă într-o poziție mai bună și să-l împiedice pe adversar la mutarea propriilor piese. Jucătorul care începe, aruncă ambele zaruri și, în funcție de punctajul dobândit, poate avansa cu piesele sale. În contextul acesta, jucătorul hotărăște singur privind ordinea mișcărilor. Mutarea poate fi efectuată cu 2 piese sau rezultatul aruncării zarului poate însumat într-o singură mutare. În această situație, întregul câmp poate fi străbătut în salturi mari cu o singură piesă. Apoi este rândul pieselor negre. Fiecărui jucător îi vine alternativ rândul la aruncarea

zarurilor. Până în momentul în care toate piesele unui jucător se află pe tabla proprie, mutarea este obligatorie (în măsura în care este posibil). În cazul în care se poate înainta numai în baza unuia din punctajele obținute prin aruncarea zarurilor, înaintarea se efectuează pe baza punctajului mai mare. În cazul în care nu se poate valorifica nici unul din punctajele obținute prin aruncarea zarului, se va renunța la mutarea rezultând din aceasta aruncare a zarului și la rând este adversarul. În cazul în care o mutare se încheie pe un triunghi ocupat de o singură piesă adversă, aceasta este bătută. Și în cadrul unei singure mutări pot fi bătute mai multe piese. În cazul unor zaruri cu număr identic, până la patru. Piesele bătute se scot de pe tabla de joc. Posesorului pieselor îi este permisă continuarea jocului numai după ce și-le-a redobândit prin aruncarea zarului. În cazul unor zaruri cu număr identic, rezultatul aruncării zarurilor se înmulțește cu patru. În cazul identității a patru zaruri, se poate înainta chiar 4 x 4 triunghiuri. Se poate înainta însă cu o singură piesă și 16 câmpuri. Dacă în cazul unor zaruri cu rezultate identice nu pot fi efectuate toate mutările, trebuie să se efectueze toate mutările posibile. Punctajele rămase nefolosite decad. Mai mult de două piese pe un triunghi formează o bandă. Nu este permisă ocuparea ei și nu urmează a fi ocupată de către adversar. În cazul în care acest lucru se întâmplă totuși cu o singură piesă adversă, aceasta însăși se consideră bătută. Aceste benzi trebuie să se scoată de adversar. În cazul în care un jucător și-a adus toate cele 15 piese în terenul propriu, poate începe cu scoaterea lor. Și la scoaterea pieselor, aruncările cu punctaj identic se înmulțesc cu patru. Scoaterea pieselor prin aruncarea cu zarul este permisă numai cu punctajul exact. În cazul în care câmpul pe care a avut loc aruncarea este gol, jucătorul poate lăsa să decadă aruncarea sau o poate efectua cu o altă piesă oarecare din cadrul tablei proprii. Dacă în timpul scoaterii pieselor, una din piese este bătută de adversar, scoaterea poate fi continuată numai dacă toate piesele se află din nou pe tabla proprie. Sfârșitul jocului: Câștigător este jucătorul care și-a scos primul piesele prin aruncări cu zarul. Se obține o victorie simplă atunci când adversarul a fost în măsură să-și scoată câteva piese. Se obține o victorie dublă atunci când adversarul nu a fost în măsură să-și scoată nici o piesă. Se obține o victorie triplă (Backgammon) când adversarul mai are încă o piesă în terenul învingătorului sau nu și-a putut readuce pe teren o piesă bătută prin aruncarea cu zarul. Jocul cu zarul dublu: când se joacă pentru o miză, aceasta poate fi multiplicată cu zarul dublu. După începerea jocului, înainte de aruncarea sa, fiecare jucător poate anunța dublarea, dacă consideră că obține astfel un avantaj. Anunțul are loc prin aceea că zarul de dublare este plasat cu cifra 2 în sus. Adversarul poate accepta această sfidare de dublare a mizei sau poate declara jocul pierdut dacă consideră că nu mai are nici o șansă de victorie. Dacă joacă mai departe și situația se modifică în mod favorabil pentru el, el poate pune la rândul său zarul de dublare cu cifra 4 în sus. Și în condițiile acestea, adversarul poate hotărî dacă renunță sau continuă jocul pentru o miză cvadruplă. Următorul drept de dublare se afla atunci din nou la el. Nici un jucător nu poate deci dubla consecutiv, acest lucru este posibil numai alternativ. În cazul în care s-a ajuns a se juca la de opt ori miza iar un jucător câștigă prin "Backgammon", suplimentar miza se triplează.

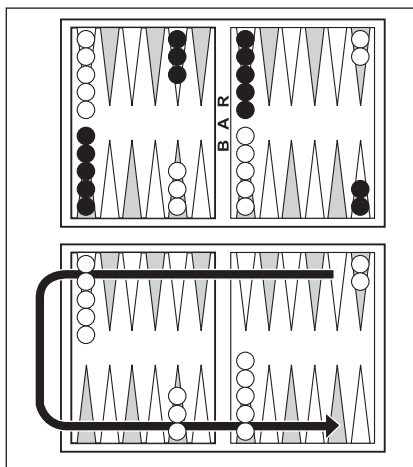
UA Нарди у кейсі



Опис гри: початкові позиції та напрямки руху див. на малюнку. Кидком гральної кості вирішується, хто отримає білі шашки, а хто - чорні. Білі починають. Починаючи з вихідної позиції, кожний гравець намагається якомога швидше провести всі свої 15 шашок в „дім“, а потім першим зняти їх з дошки. Цей гравець виграв. Завдяки вправному комбінуванню викинутих очок і взаємному блокуванню, обидва гравці намагаються зайняти кращу позицію і не дати супернику можливість збивати свої шашки. Гравець, який починає, кидає кості і, відповідно до кількості очок, яка випала, пересуває свої шашки в ігровому напрямку. Гравець самостійно приймає рішення про порядок ходів. Можна пересунути дві шашки і скласти результат на обох костях. Тоді можливо великими стрибками перетнути поле однією шашкою. Тепер черга за чорними. Кожний гравець кидає по черзі. Лише у випадку, коли шашки одного із

гравців знаходяться в „домі“, можливий примусовий хід (якщо гра дозволяє). Якщо може бути використано лише одне з двох чисел, що випали, це число повинно бути більшим із них. Якщо неможливо використати для ходу жодне з чисел, що випали, гравець зобов'язаний відмовитись від ходу за цим кидком, а хід переходить до суперника. Якщо хід закінчується на полі-трикутнику, що зайняте шашкою суперника, то ця шашка б'ється. Можна також за один хід побити декілька шашок, якщо випав дубль („паш“) - то до чотирьох. Побиті шашки знімаються з дошки. Господар шашок має право продовжувати гру тільки після того, як він, кидаючи кості, повернув свої шашки на дошку. При викиданні дубля („паш“) (обидві кості показують однакове число очок), результат кидка помножується на чотири. При четвертому дублі можна відразу ж пересунути 4 шашки на 4 поля кожна. Або ж можна пересунути одну шашку на 16 полів. Якщо після викидання дубля неможливо виконати всі ходи, потрібно виконати хоча б усі можливі ходи. Невикористані очки втрачаються. Більш ніж дві шашки на одному полі-трикутнику утворюють ряд. Суперник не може ходити на це поле або займати його. Якщо таке трапляється хоча б з однією шашкою суперника, вона вважається збитою. Отже, суперник зобов'язаний перестрибувати ці ряди. Після того, як гравець зібрав усі 15 шашок в своєму „домі“, він може починати виставляти їх „на двір“. Також при викиданні дублю („паш“) очка враховуються в чотирикратному розмірі. Викидати шашки дозволяється лише в точній відповідності до кількості очок, що випала. Якщо число, що випало, відповідає порожньому полю-трикутнику, гравець може відмовитись від ходу або ж виконати хід будь-якою іншою шашкою всередині свого „дому“. Якщо при викиданні одну з шашок буде побито суперником, знову викидати шашки можна буде лише після того, як усі шашки знову заведені в „дім“. Кінець гри. Переможцем вважається той, хто першим викинув „на двір“ усі свої шашки. Простий виграв, коли супернику вдалось викинути декілька шашок. Подвійний виграв, коли супернику ще не вдалось викинути ні однієї шашки. Потрійний виграв (бакгамон), коли хоча б одна шашка суперника ще знаходиться в „домі“ переможця, або вибита із гри шашка ще не була повернута на дошку кидком кості. Гра з кубиком подвоєння: Якщо гра йде на ставки, можна підвищити ставку за допомогою кубика подвоєння. Після початку гри кожний гравець може об'явити перед кидком про подвоєння, якщо він розраховує на виграв. Він повідомляє про це, поклавши кубик подвоєння числом 2 доверху. Суперник може при цьому прийняти виклик і погодитись з подвоєнням ставок, або ж пропустити гру, якщо він вважає, що не має шансів на виграв. Якщо він продовжує грати і ігрова ситуація змінилась на його користь, то він може, в свою чергу, повернути кубик подвоєння числом 4 доверху. Також і в цьому випадку його суперник може вирішувати, чи він визнає поразку, чи він продовжує гру за чотирикратною ставкою. Тоді в наступний раз право на подвоєння знову належатиме йому. Ніхто із гравців не може багаторазово раз за разом подвоювати ставки, це є можливим лише по черзі. Якщо гра йде на восьмикратні ставки і хто-небудь із гравців виграв із результатом „бакгамон“, то сума ставки до того ж збільшується втричі.

EST Triktrakk (Backgammon) kohvris

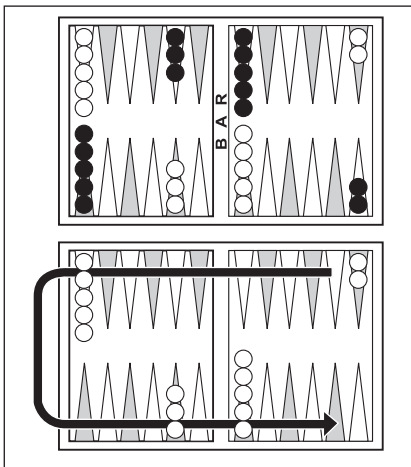


Mängujuhend: Stardipositsioone ning mängusuundi vt jooniselt.

Täringu veeretamisega loositakse välja, kes saab valged ja kes mustad kivid. Valge alustab. Stardipositsioonist alates üritab iga mängija viia oma 15 kivi võimalikult kiiresti oma koduväljale ja hakata neid siis laualt ära korjama, s.t. „välja veeretama“. Võidab see mängija, kes on oma kivid esimesena laualt ära korjanud. Veeretatud punktide targa kombineerimise ning teineteise vastastikuse blokeerimisega püüavad mõlemad mängijad parandada oma positsiooni ning takistada vastasmängijat omaenda kive mängust välja löömast. Mängu alustav mängija veeretab täringuid ning liigutab mõlema täringuga veeretatud silmade arvu võrra üht või mitut kivi mängulaua edasi. Siinjuures otsustab mängija ise, kas ta käib kahe kiviga või liidab veeretatud silmade arvud kokku ja liigub ainult ühe kiviga, seevastu aga pika sammuga, mänguväljal edasi. Nüüd on musta kord.

Mängijad veeretavad vaheldumisi täringut. Kuni selle hetkeni, kui kõik ühe mängija kivid on tema koduväljal, on mängijatel käimiskohustus (kuivõrd võimalik). Kui edasi saab liikuda vaid ühe täringu silmade arvu võrra, siis peab valima suurema silmade arvu. Kui ei ole võimalik käia kummagi veeretatud silmade arvu võrra, siis peab mängija sellel mängukorral loobuma käimisest ning vastase kord on veeretada. Kui käik lõpeb kiilul, millel on ainult üks vastase kivi, lüüakse see välja. Ühel mängukorral saab välja lüüa ka mitu kivi, paari veeretamise korral (mõlemad täringud näitavad sama silmade arvu) kuni neli. Välja löödud kivid võetakse mänguväljalt ära. Nende kivide omanik tohib edasi mängida alles siis, kui ta on kõik oma kivid jälle „tagasi veeretanud“. Paari veeretamise korral korrutatakse ühe täringu silmade arv neljaga. Kui veeretatakse kaks nelja, tohib seega edasi liikuda koguni 4 x 4 kiilu võrra. Selle asemel võib käia aga ka ühe kiviga 16 välja edasi. Kui paari veeretamise järel ei ole võimalik kõiki käike sooritada, siis peab igal juhul sooritama kõik need käigud, mis on võimalikud. Ülejäänud punktid lähevad kaotsi. Kui ühel kiilul on kaks või enam kivi, nimetatakse seda kiilu suletud kiiluks. Sellele ei saa vastane oma kivi asetada. Kui üks vastase kivi sellest hoolimata peaks sattuma sellele väljale, loetakse see kivi ise väljalööduks. Sellistest suletud kiiludest peab vastane niisiis üle hüppama. Kui üks mängija on mänginud kõik oma 15 kivi koduväljale, võib ta hakata neid mängulaualt eemaldama. Ka kivide mängulaualt korjamisel loeb täringutega veeretatud paar (mõlemad täringud näitavad sama silmade arvu) neljakordselt. Kivisid tohib välja veeretada ainult täpse silmade arvuga. Kui täringul näidatud kiil on tühi, võib mängija lasta oma mängukorra kaotsi minna või sooritada oma käigu ükskõik millise teise kiviga koduvälja piires. Kui kivide eemaldamise ajal lööb vastane välja teise mängija kivi selle koduväljalt, võib viimane kivide väljaveeretamist jätkata alles siis, kui kõik kivid asuvad jälle koduväljal. Mängu lõpp: Võitja on see mängija, kes on esimesena korjanud laualt kõik oma kivid. Ühekordne võit on siis, kui vastane suutis mõned kivid välja veeretada. Kahekordne võit on siis, kui vastane ei suutnud veel ühtki kivi välja veeretada. Kolmekordne võit (backgammon) on siis, kui vastasel on võitja koduväljal veel vähemalt üks kivi või kui ta ei ole saanud üht väljalöödud kivi veel uuesti sisse veeretada. Mäng eritäringu (duubeldamiskuubikuga): Kui mängitakse mingi panuse peale, saab seda duubeldamiskuubikuga mitmekordistada. Mängu alustamise järel võib iga mängija enne oma veeretamiskorda teatada, et kahekordistab panuse, kui usub, et saavutab seeläbi eelise. Teatamine toimub selliselt, et duubeldamiskuubik pannakse lauale nii, et ülemine tahk näitab numbrit 2. Vastasmängija saab topeltpanuse väljakutse kas vastu võtta või kuulutada end kaotajaks, kui usub et tal ei ole sellega enam võimalust võita. Kui ta mängib edasi ning mängusituatsioon muutub tema kasuks, võib ta nüüd omakorda neljakordistada panuse, pannes duubeldamiskuubiku lauale nii, et ülemisel tahul on number 4. Ka nüüd võib vastane otsustada, kas ta annab alla või mängib edasi neljakordse panuse peale. Järgmine kord panust mitmekordistada on siis jälle temal endal. Kumbki mängija ei saa niisiis mitu korda üksteise järel panust mitmekordistada. Seda saab teha ainult vaheldumisi. Kui mängitakse juba kaheksakordse panuse peale ning üks mängija võidab „backgammoniga“, kolmekordistatakse panust veelkord.

LT Nardai lagamine

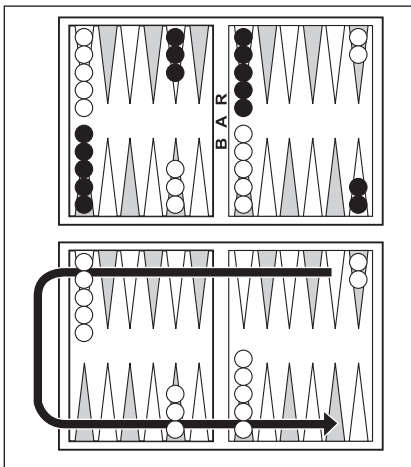


Žaidimo instrukcija: pradinė šaškių padėtis ir žaidimo kryptys parodytos paveiksle.

Metant kauliuką išsiaiškinama, kam atitenka baltosios, o kam – juodosios šaškės. Pradedama baltosios. Kiekvienas žaidėjas stengiasi kuo greičiau suvesti savo 15 šaškių iš pradinės padėties į savo namų sekciją, kad tada galėtų pirmasis nurinkti savo šaškes. Šis žaidėjas laimi. Gudriai derindami išmestus taškus ir vienas kitą blokuodami abu žaidėjai stengiasi atsistoti į geresnę poziciją ir neleisti varžovui numušti savo šaškių. Pradedantysis žaidėjas meta kauliukus ir savo šaškėmis gali paeiti pirmyn žaidimo kryptimi tiek laukų, kiek abiem kauliukais išmetė taškų. Ėjimų eilės tvarką pasirenka pats žaidėjas. Galima eiti dviem šaškėmis arba kauliukų taškus susumuoti. Juos susumavus, galima skubėti per lentą dideliais šuoliais tik viena šaške. Tada – juodųjų eilė. Kiekvienas žaidėjas kauliukus meta pakaitomis. Tol, kol žaidėjas visomis

šaškėmis nepereina į savo namų sekciją, ėjimai yra privalomi (jei juos atlikti galima). Jei galima paeiti tik vieno kauliuko taškų skaičių, reikia rinktis didesnį. Jei negalima paeiti nė vieno išmesto taškų skaičiaus, ėjimo reikia visiškai atsisakyti ir toliau žaidžia varžovas. Jei ėjimas baigiasi ant trikampio lauko, ant kurio stovi tik viena varžovo šaškė, ši šaškė numušama. Vienu ėjimu galima numušti ir kelias šaškes, o išmetus dublį – iki keturių šaškių. Numuštos šaškės nuimamos nuo žaidimo lentos. Šių šaškių savininkas žaisti toliau gali tik visas savo šaškes kauliukų metimais vėl grąžinęs į žaidimą. Išmetus dublį (abu kauliukai rodo vienodą taškų skaičių), vieno kauliuko taškų skaičius padauginamas iš keturių. Išmetus keturtaškį dublį, galima paeiti net keturis kartus po keturis trikampus. Tačiau galima paeiti ir viena šaške šešiolika laukų. Jei išmetus dublį neįmanoma atlikti visų ėjimų, būtina atlikti visus įmanomus ėjimus. Nepanaudoti taškai prarandami. Daugiau nei dvi ant vieno trikampio lauko stovinčios šaškės sudaro juostą. Varžovas negali ir neturi ant jos užėiti arba jos užimti. Jei varžovas vis tiek ant jos užėina arba ją užima tik viena šaške, ši šaškė pati laikoma numušta. Taigi, šias juostas varžovas turi peršokti. Pervedęs visas penkiolika savo šaškių į savo namų sekciją, žaidėjas gali pradėti jas nurinkinėti. Dublis ir nurenkant šaškes skaičiuojamas keturgubai. Nurinkti šaškes galima tik išmetus tikslų jų taškų skaičių. Jei išmesto taškų skaičiaus trikampis laukas tuščias, žaidėjas ėjimo gali atsisakyti arba gali jį atlikti bet kuria kita savo namų sekcijos šaške. Jei nurinkinėjant šaškes kurią nors namų sekcijoje esančią šaškę numuša varžovas, toliau nurinkinėti šaškes galima tik kai visos šaškės vėl yra namų sekcijoje. Žaidimo pabaiga: laimi tas žaidėjas, kuris pirmasis nurenka visas savo šaškes. Jei varžovui pavyko nurinkti kelias šaškes, laimėjimas yra paprastas. Jei varžovui dar nepavyko nurinkti nė vienos šaškės, laimėjimas yra dvigubas. Jei laimėtojo namų sekcijoje tebėra bent viena varžovo šaškė arba varžovui dar nepavyko grąžinti į žaidimą numuštos šaškės, laimėjimas yra trigubas (Backgammon). Žaidimas su dvigubiniu kauliuku: jei žaidžiama iš užstato, dvigubiniu kauliuku jį galima keliskart padidinti. Prasidėjus žaidimui, kiekvienas žaidėjas, prieš mesdamas kauliuką, gali pranešti, kad dvigubina, jei mano, kad taip įgis pranašumo. Apie tai jis praneša pastatydamas dvigubinimo kauliuką skaičiumi „2“ į viršų. Varžovas šį dvigubo užstato iššūkį gali priimti arba, jei mano, kad nebeturi šansų laimėti, – pasiduoti. Jei jis žaidžia toliau ir žaidimas pakrypsta jo naudai, jis dvigubinimo kauliuką gali pastatyti skaičiumi „4“ į viršų. Dabar jo varžovas gali apsispręsti, ką daryti: pasiduoti ar žaisti toliau iš keturgubo užstato. Kitą kartą teisę dvigubinti vėl turi jis. Taigi, nė vienas žaidėjas negali dvigubinti kelis kartus iš eilės – dvigubinti galima tik pakaitomis. Jei jau žaidžiama iš aštungubo užstato ir žaidėjas laimi Backgammon, užstatas dar kartą patrigubinamas.

LV Bekgemona koferis



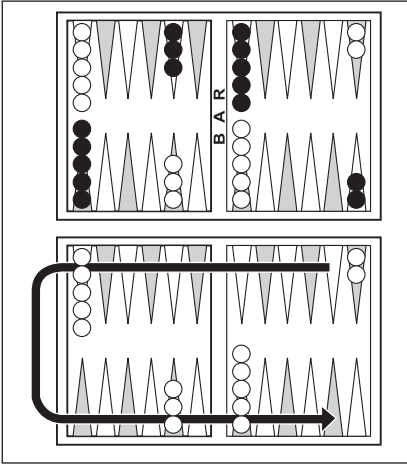
Kā spēlēt: sākuma pozīcijas un spēles norādes skatīt ilustrācijā.

Ar vienu kauliņu tiek nolemts, kurš iegūs baltās vai melnās markas. Sākas baltās. Sākot no sākuma sastāva, katrs spēlētājs mēģina pēc iespējas ātrāk ienest savas 15 markas mājas tafelē, lai kā pirmais izmestu kauliņus. Šis spēlētājs ir uzvarējis. Gudri apvienojot iemestos punktus un bloķējot viens otru, abi spēlētāji mēģina sevi nostādīt labākā pozīcijā un neļaut pretiniekam trāpīt savās markās. Iesācējs spēlētājs meta kauliņu un var virzīties uz priekšu ar savām markām spēles virzienā atkarībā no punktu skaita, ko iemetuši divi kauliņi. Spēlētājs pats lemj par gājienu secību. To var saraustīt uz 2 akmeņiem vai apkopot rezultātu. Tad jūs varat iziet cauri lauciņam tikai ar vienu marku ar lieliem lēcieniem. Tagad ir melnā kārtā.

Katrs spēlētājs apgriežas, metot kauliņus. Līdz brīdim, kad viena spēlētāja markas atrodas uz mājas tafeles, pastāv gājiena saistība (cik vien iespējams).

Ja jūs varat pāriet tikai ar vienu no iegūtajiem punktiem, tad jāizvēle lielāko punktu skaitu. Ja neviens no uzvilktajiem punktiem nav jāizlozē, tad ir pilnībā jāatteicas no izlozes šajā gājienā, un tad ir pretinieka kārtā. Ja gājiens beidzas uz izrobota lauka, kuru aizņem tikai viena pretinieka marka, tā tiks notriekta. Gājienā to var pārsist arī ar vairākām markām, viena dupletā līdz četrām reizēm. Sasistas markas jānoņem no spēles lauciņa. Marku īpašnieks drīkst turpināt spēlēt tikai tad, kad ir atmetis atpakaļ visas savas markas. Izmetot dupletu (abās kauliņās tiek rādīts vienāds punktu skaits), kauliņu metiena rezultāts tiek četrkāršots. Kad tika izmests četrkārtējs duplets var pārvietot pat 4 x 4 zobus. Bet jūs varat arī pārvietot marku pāri 16 lauciņiem. Ja ne visus gājienu var izpildīt pēc dupleta iemetiena, tad jāizdara visi iespējamie gājieni. Pārējo punktu skaits zaudē spēku. Vairāk nekā divas markas uz izrobota lauka veido joslu. Uz tam nedrīkst spēlēt un to nedrīkst aizņemt pretinieks. Ja tas tā notiek tikai ar vienu pretinieka marku, tā tiek uzskatīta par sasistu. Tāpēc pretiniekam šīs joslas ir jāizlaiž. Ja spēlētājs ir spēlējis visas 15 markas uz mājas tafeli, viņš var sākt pabeigt spēli. Pat spēles beigās laikā maksā duplets četrkārtīgi. Pedējus kauliņus metienus var veikt tikai ar precīzu punktu skaitu. Ja izrobots lauks, uz kuru krita kauliņi, ir tukšs, spēlētājs var ļaut metienam zaudēt spēku vai izpildīt gājēju ar jebkuru citu marku uz mājas tafeli. Ja spēles pabeigšanas laikā pretinieks ir trāpījis kādu marku mājas tafelē, kauliņu pedējus metienus var turpināt tikai tad, kad visas markas atrodas atpakaļ uz mājas tafeles. Spēles beigās: Tāds spēlētājs ir uzvarētājs, kurš visas savas markas ir izlicis pirmās. Vienkārša uzvara ir tad, kad pretinieks spēja izmest kādus kauliņus. Divkārša uzvara ir tad, kad pretinieks nevarēja izmest nevienu akmeni. Trīskārša uzvara (bekgemonas) ir tad, kad pretiniekam uzvarētāja mājas tafelē vēl ir palikuši vismaz viena marka vai viņš vēl nav spējis atsist sasistos kauliņus. Spēlēšana ar dubultu kauliņu: Spēlējot metienam, to var reizināt ar dubultu kauliņu. Pēc spēles sākuma katrs spēlētājs var paziņot par dubultošanu pirms viņa metiena, ja viņš tic, ka viņam būs ar to priekšrocība. Paziņojums tiek veikts, novietojot dubultu kauliņu ar skaitli 2 uz augšu. Pretinieks var pieņemt šo izaicinājumu uz divkāršu metienu vai zaudēt spēli, ja viņš uzskata, ka viņam vairs nav iespēju uzvarēt. Ja viņš turpina spēlēt un spēles situācija mainās viņam labvēlīgi, viņš, savukārt, var likt dubultu kauliņu ar numuru 4 uz augšu. Atkal viņa pretinieks var izlemt, vai viņš atsakās vai turpina spēlēt par četrkārtēju metienu. Nākamās divkāršās tiesības tad atkal gulstas uz viņu. Tātad neviens spēlētājs nevar dubultot vairākkārt, tas ir iespējams tikai pārmaiņus. Ja jau tiek spēlēts astoņkārtējs metiens un spēlētājs uzvar ar "bekgemonu", metiens tiek trīskāršots.

AR حقية لعبة الطاولة



طريقة اللعب: لمعرفة وضع البداية واتجاهات اللعبة انظر الصورة. يتم تحديد من يأخذ القطع البيضاء ومن يأخذ السوداء عن طريق القرعة بالنرد. الأبيض يبدأ. في البداية يحاول كل لاعب وضع كل قطعه بقدر ما أمكنه من سرعة على رقعته الرئيسية ليكون هو البادئ بإخراجها.

وبهذا يكون هو الفائز. وعن طريق التنسيق بين الأرقام التي حصلوا عليها يحاول كل لاعب أن يغلق على خصمه اللعب وأن يضع نفسه في وضع أفضل ويمنع خصمه من أكل قطع اللعب الخاصة به. يبدأ اللاعب الأول برمي النرد ويتقدم بقطعه حسب العدد الذي حصل عليه في اتجاه اللعب. واللاعب هو الذي يقرر ترتيب الحركات. فيمكنه تحريك قطعته للأمام أو يخلص الإجمالي ويتحرك بوحدة فقط. فيستطيع أن يقفز بالقطعة الواحدة ليصل إلى الخانة التي يريدتها بسرعة. ثم يأتي دور القطع السوداء. كل لاعب يأتي عليه الدور للعب برمي النرد. لا بد لكل لاعب -حسب الإمكان- أن يقوم بتحريك القطع حتى نصل إلى أن كل لاعب قد وضع كل قطع اللعب الخاصة به على رقعة اللعب. وإذا استطاع أحد اللاعبين أن يحرك قطعته حسب أحد العددين نتيجة النرد فلا بد أن يكون هو العدد الأكبر. إذا لم يكن التحريك ممكناً حسب الأرقام نتيجة النرد ويتخلى عن دور اللاعب في اللعب ويقوم اللاعب الخصم باللعب. إذا انتهت حركة القطعة بخانة مغلقة أي مشغولة بقطع اللاعب الخصم فيتم إزالة هذه القطع أو أكلها. ويمكن بحركة واحدة إزالة عدة عن طريق مجيء أعداد النرد متساوية حتى أربع مرات. ويتم إخراج القطع المأكولة من اللعبة. ولا يسمح لصاحب هذه القطع بالاستمرار في اللعب إلا بعد أن يعيد إدخال هذه القطع إلى اللعبة مرة أخرى. عند رمي النرد المتساوي (كلا قطعتي النرد يظهران نفس الرقم) يتم ضرب نتيجة النرد في أربعة.

عند تساوي أرقام النرد بالرقمين يسمح للاعب التحرك بنتيجة ٤x٤. ويمكن له أن يتحرك بقطعة واحدة ١٦ خطوة. بعد رمي النرد والحصول على أرقام متساوية فإذا كان اللاعب لا يستطيع لعب النتيجة كاملة فيمكنه لعب أي نتيجة أخرة ممكنة. وتسقط النقاط الباقية. أكثر من قطعته على الخانة المثلثة يشكلون ما يسمى بـ «الربطة». وهذه لا يجوز للخصم أن يلعب عليها أو يحتل مكانها. ولو حدث هذا حتى ولو بقطعة واحدة من قطع الخصم فتؤكل هذه القطعة. ولا بد للاعب الخصم أن يقوم بالقفز فوق هذه «الربطات». لو قام لاعب بإخراج كل قطعه إلى رقعته الخاصة فيستطيع البدء في اللعب والتحرك بها. ويسري موضوع تساوي النرد وضربه في أربعة في التحرك أيضاً. لا بد من التحرك بدقة وفقاً لأرقام النرد. إذا كانت الخانة المثلثة فارغة فيمكن للاعب ترك باقي العدد الذي حصل عليه من النرد أو يقوم بتنفيذ التحرك بقطعة لعب أخرى من رقعته الخاصة به. إذا قام خصمك بأكل أحد قطع اللعب عند بدء اللعب في رقعتك الخاصة بك فلا يمكنك الاستمرار في رمي النرد واللعب إلا بعد إرجاع كل قطع اللعب الخاصة بك إلى رقعتك. نهاية اللعبة: يفوز اللاعب الذي يخرج كل قطعه قبل الآخر. يعتبر الفوز بسيطاً لو استطاع الخصم إخراج بعض قطعه. ويعتبر الفوز مضاعفاً إذا لم يكن الخصم قد أخرج أي قطعة من قطعه. ويعتبر الفوز ثلاثياً (Backgammon) لو ما زال للخصم قطعة لعب في رقعة الفائز أو لم يقم بعد بإدخال قطعة تم أكلها إلى اللعبة. اللعب بالنرد المزدوج: لو كان اللعب على رهان فيمكن ضرب حاصل النرد المزدوج في أربعة.

بعد بداية اللعب يمكن لكل لاعب أن يعلن مسبقاً عن مضاعفة النرد قبل الرمي إذا كان يظن أنه سيستفيد منه. ويتم هذا الإعلان بأن يقوم بإمسك النرد المزدوج بحيث يكون الرقم ٢ ظاهراً في الجزء الأعلى. وإما يقوم اللاعب الخصم بقبول هذا التحدي لمضاعفة الرهن أو يخسر اللعبة إذا كان يظن أنه لا يوجد له فرصة للفوز. لو استمر في اللعب وتغير مسار اللعبة لصالحه فيستطيع أن يلعب بالنرد المزدوج وهنا لا بد لخصمه أن يقرر إما أن يستسلم أو يلعب على الرهان المضروب في أربعة. ويكون له الحق في المضاعفة بعد ذلك. ولا يحق لأي لاعب أن يقوم بمضاعفة النرد بشكل متتالي بل لا بد أن يكون هذا في الدور القادم بعد خصمه. إذا تم ضرب مجموع النرد في ٨ من أجل الرهان وفاز أحد اللاعبين بـ "Backgammon" فيتم ضرب الرهان في ثلاثة مرة أخرى.