

Backgammon

pl Zasady gry



OSTRZEŻENIE. Nie nadaje się dla dzieci poniżej 36 miesięcy. Drobne elementy. Niebezpieczeństwo udławienia.

Zakres dostawy

- 1 x worek materiałowy z nadrukowaną planszą do gry w Backgammon
- 2 x czarna kostka do gry
- 2 x biała kostka do gry
- 1 x kostka dublująca
- 30 x pionek do gry czarny / biały

Przygotowanie do gry

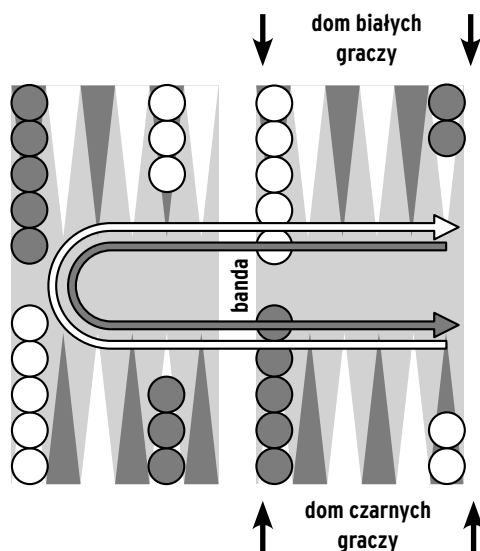
Każdy gracz otrzymuje 15 pionków danego koloru, które rozmieszcza zgodnie z rysunkiem.

Plansza składa się z 24 pól.

Gracz biały przesuwa swoje pionki do swojego domu zgodnie z kierunkiem wyznaczonym przez białą strzałkę. Gracz czarny przesuwa pionki wzdłuż czarnej strzałki w przeciwnym kierunku. Pionki mogą być przesuwane tylko zgodnie z kierunkiem wyznaczonym dla danego gracza, nigdy w kierunku przeciwnym.

Cel

Celem gry jest jak najszybsze doprowadzenie pionków do swojego domu, a następnie, kiedy wszystkie pionki będą tam już zgromadzone, zdjęcie ich z planszy.



Przebieg gry

Ruch pionków uzależniony jest od liczby wyrzuconych oczek na kostkach.

Każdy gracz rzuca dwiema kostkami. Ważne jest, aby przesuwać pionki w dwóch oddzielnych ruchach. Na przykład, jeżeli na jednej kostce zostanie wyrzucone 5 oczek, a na drugiej 4, wówczas należy przesuwać najpierw jeden pionek o 4 pola, a dopiero później dowolny pionek o 5; może to być ten sam pionek. Nie ma znaczenia, czy gracz przesuwa pionek najpierw o większą, czy mniejszą liczbę wyrzuconych oczek; należy jednak pamiętać, że gracz musi przesuwać pionki o obie wyrzucone liczby, nawet jeżeli jest to dla niego niekorzystne.

Przykład:

Gracz czarny wyrzuca na jednej kostce 4 oczka, a na drugiej 5 oczek. Na liniach oddalonych zarówno o 4, jak i o 5 posunięć znajduje się już kilka pionków przeciwnika. Gracz czarny nie może w takiej sytuacji wykonać przesunięcia o (4+5=) 9 oczek, lecz musi wykonać przesunięcie innymi pionkami. Jeśli nie może wykonać żadnego przesunięcia traci kolejkę.

Dublet

Wyrzucenie takiej samej liczby oczek na dwóch kostkach nazywane jest dubletem. Dublet podwaja ruch. Gracz cztery razy przesuwa pionek lub pionki o wyrzuconą liczbę oczek.

Blokada

Jeżeli na jednym polu znajdują się co najmniej dwa pionki jednego koloru, pole to jest zablokowane. Przeciwnik może przechodzić przez blokady, jednak nie może na nich umieszczać swoich pionków. Na blokadach można natomiast swobodnie umieszczać własne pionki.

Most

Co najmniej dwie blokady znajdujące się obok siebie tworzą most. Im dłuższy most, tym trudniej przeciwnikowi przez niego przejść.

Zbijanie pionków

Jeżeli ruch gracza kończy się na polu, na którym stoi tylko jeden pionek przeciwnika, wówczas pionek ten zostaje zбитy.

Zbite pionki odkładane są na bandę. Gracz musi od razu wprowadzić swoje zbite pionki ponownie do gry. Pionki należy umieścić w domu przeciwnika, pamiętając o zasadzie, zgodnie z którą pola, na których znajdują się co najmniej dwa pionki przeciwnika, są zablokowane. Aby wyprowadzić pionki z bandy, gracz rzuca kostkami.

Jeżeli po rzucie kostkami wprowadzenie pionków do gry jest niemożliwe, rzut przepada.

Przykład:

Jeden pionek gracza czarnego znajduje się na bandzie. Gracz ten wyrzuca na kostkach 5 i 6 oczek. Jednak pola 5 i 6 w domu białych są zajęte przez więcej niż 2 pionki białe. Gracz czarny nie może zatem wprowadzić pionka z powrotem do gry i traci kolejkę.

Zdejmowanie pionków z planszy

Jeżeli gracz doprowadził wszystkie swoje pionki do domu, może rozpocząć zdejmowanie ich z planszy. Pionki zdejmowane są z pola od numeru ostatniego do pierwszego, czyli najpierw z pola 6, następnie z pola 5 itd. Jeżeli liczba wyrzuconych oczek jest niewystarczająca, aby zdjąć pionki z planszy, pionki mogą być przesunięte bliżej krawędzi planszy, jednak nie mogą być zdjęte.

Jeżeli liczba wyrzuconych oczek jest zbyt duża, rzut przepada. Jeżeli podczas zdejmowania pionków z planszy któryś z nich zostanie zбитy, wówczas musi on zostać ponownie wprowadzony do gry, przeprowadzony przez całą planszę i doprowadzony do domu. Dopiero wtedy gracz może kontynuować zdejmowanie pionków.

Zwycięstwo

Gra kończy się, gdy jeden z graczy nie ma już na planszy żadnego pionka.

Zwycięzca wygrywa normalnie (i zdobywa jeden punkt), jeżeli przeciwnik doprowadził wszystkie swoje pionki do domu i co najmniej jeden zdjął z planszy.

Zwycięzca wygrywa podwójnie „Gammon” (i zdobywa dwa punkty), jeżeli wszystkie pionki przeciwnika są w domu.

Zwycięzca wygrywa potrójnie „Backgammon” (i zdobywa trzy punkty), jeżeli przeciwnikowi nie udało się doprowadzić wszystkich swoich pionków do domu.

Kostka dublująca

Kostka dublująca umożliwia podwajanie stawki.

Gracz, który uważa, że wygra partię, może odwrócić kostkę dublującą, która w chwili rozpoczęcia gry jest zwrócona liczbą 64 do góry, tak aby na górze kostki znalazła się liczba 2 i zaoferować kostkę przeciwnikowi. Przeciwnik może odrzucić zaoferowaną kostkę. Wtedy przegrywa grę. Może on również przyjąć zaoferowaną kostkę i kontynuować grę. Wówczas zliczone punkty zostaną na zakończenie podwojone. Gracz, który posiada kostkę może po raz kolejny podwoić stawkę, obracając ją tak, aby na górze znalazła się liczba 4 i oferując ją przeciwnikowi.

Podwajanie stawki odbywa się więc tylko na przemian. Oferowanie kostki dublującej jest dozwolone tylko przed wyrzuceniem kostek!

Strategia

Każdy z graczy próbuje budować mosty, aby zmusić przeciwnika do niekorzystnych ruchów lub utrudnić mu przesuwanie pionków.