

Backgammon

de



ACHTUNG. Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.

Lieferumfang

- 1 x Stoffbeutel mit Backgammonspielfeld
- 2 x schwarze Würfel
- 2 x weiße Würfel
- 1 x Dopplerwürfel
- 30 x Spielsteine schwarz / weiß

Spielvorbereitung

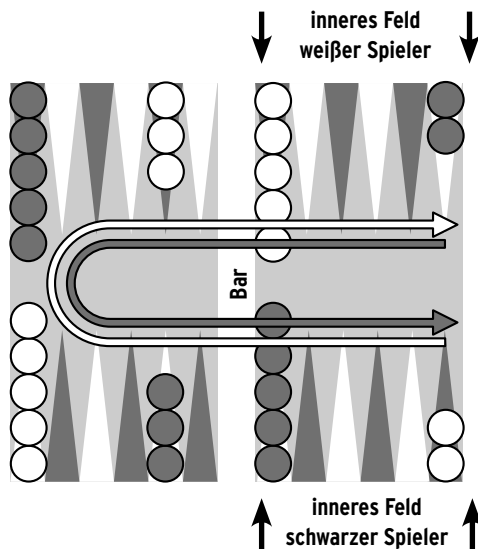
Jeder Spieler erhält 15 Steine einer Farbe, die er, wie in der Skizze abgebildet, aufbaut.

Das Spielfeld besteht aus 24 Feldern.

Weiß spielt seine Steine entsprechend der Richtung des weißen Pfeils in sein inneres Feld. Schwarz zieht seine Steine entlang des schwarzen Pfeils in die entgegengesetzte Richtung. Ein Stein kann nur in der Zugrichtung des Spielers, niemals aber in die Gegenrichtung bewegt werden.

Ziel

Ziel jedes Spielers ist es, so schnell wie möglich seine Steine in das eigene innere Feld zu spielen; und, nachdem dort alle versammelt sind, diese aus dem Brett herauszuspielen.



Spielverlauf

Die Bewegung der Steine wird durch Würfeln bestimmt. Jeder Spieler würfelt mit zwei Würfeln. Wichtig ist, dass die gewürfelte Augenzahl getrennt gesetzt wird. D.h., zeigt der eine Würfel eine 5 und der andere eine 4, so muss die 4 mit einem Stein gesetzt werden und dann mit einem beliebigen Stein eine 5; das kann auch der erste Stein sein. Es ist hierbei egal, ob die größere oder die kleinere Zahl zuerst gesetzt wird; man ist jedoch verpflichtet, beide Augenzahlen zu setzen, auch wenn es ungünstig ist.

Beispiel:

Schwarz würfelt eine 4 und eine 5. Auf den 4 und 5 Schritte entfernten Zacken stehen aber bereits jeweils mehrere Steine des Gegners. Schwarz darf nun nicht mit $(4+5)=9$ darüber hinwegspringen, sondern muss andere Steine ziehen oder den Wurf verfallen lassen.

Pasch

Gleiche Augenzahl der Würfel nennt man „Pasch“. Ein „Pasch“ verdoppelt den Zug. Die geworfene Augenzahl wird viermal gezogen.

Band

Zwei oder mehr Steine einer Farbe auf einem Zacken heißen „Band“. Ein gegnerischer Stein kann über ein Band hinwegziehen, darf aber keinen Stein dort abstellen. Eigene Steine können aber beliebig dazugestapelt werden.

Brücke

Zwei oder mehr nebeneinanderliegende „Bänder“ heißen „Brücke“. Je breiter eine Brücke, umso schwieriger wird es für den Gegner, diese zu überspringen.

Steine schlagen

Endet der Zug eines gegnerischen Steins dort, wo ein einzelner Stein steht, so wird dieser geschlagen.

Geschlagene Steine werden auf die „Bar“ gelegt.

Ein Spieler ist verpflichtet, seine geschlagenen Steine sofort wieder in das Spiel einzubringen.

Die Steine müssen in das innere Feld des Gegenspielers eingespielt werden (auch hier gilt die Regel, dass Felder mit 2 oder mehr fremden Steinen gesperrt sind). Dieses geschieht durch Würfeln.

Fällt der Wurf so aus, dass es nicht möglich ist, die Spielsteine wieder in das Spiel zu bringen, so verfällt der Wurf.

Beispiel:

Schwarz hat einen Stein auf der „Bar“ und würfelt jetzt 5 und 6. Die Felder 5 und 6 im weißen inneren Feld sind aber jeweils mit mehr als 2 weißen Steinen besetzt. Schwarz kann seinen Stein nicht in das Spiel zurückbringen und der Wurf verfällt.

Herausspielen

Hat ein Spieler alle eigenen Spielsteine in seinem inneren Feld platziert, so darf er beginnen, diese aus dem Brett heraus zu spielen.

Dabei wird von hinten nach vorne ausgeräumt, also erst Zacken 6, dann 5 usw. Reicht die Augenzahl nicht, um die hinteren Steine herauszuspielen, so können die Steine nur weiter an den Spielfeldrand herangezogen werden, dürfen aber nicht herausgespielt werden. Werden mehr Augen geworfen, als benötigt werden, so verfällt der Überschuss.

Wird während des Herausspielens ein Stein geschlagen, so muss dieser erst wieder eingespielt, durch das ganze Spielfeld gezogen und in das Heimfeld gebracht werden, bevor das Herausspielen fortgesetzt werden kann.

Sieg

Das Spiel ist beendet, wenn ein Spieler keine Steine mehr auf dem Brett hat.

Der Sieger gewinnt einfach (und erhält einen Punkt), wenn der Gegner alle Steine in seinem inneren Feld hat und mindestens einen Stein herausgespielt hat.

Er gewinnt doppelt „Gammon“ (und erhält zwei Punkte), wenn der Gegner alle Steine in seinem inneren Feld hat.

Er gewinnt dreifach „Backgammon“ (und erhält drei Punkte), wenn es dem anderen Spieler nicht gelungen ist, alle seine Steine in sein inneres Feld zu spielen.

Dopplerwürfel

Es kann um einen Einsatz gespielt werden.

Wer glaubt zu gewinnen, kann den Dopplerwürfel, der bei Spielbeginn mit der 64 nach oben liegt, auf 2 drehen und ihn vor den Gegner setzen.

Dieser kann die Verdoppelung ablehnen. Er hat dann das Spiel verloren. Oder er kann annehmen und weiterspielen. Dann werden zum Schluss die gezählten Punkte verdoppelt. Nur er kann dann die nächste Verdoppelung vornehmen, den Würfel auf 4 drehen und ihn vor den Gegner setzen.

Verdoppelt werden kann also nur abwechselnd. Verdoppelt wird nur vor dem Würfeln!

Strategie

Jeder Spieler wird versuchen „Brücken“ zu bilden, um so den Gegner zu ungünstigen Zügen zu zwingen oder ihn ganz am Ziehen zu hindern.



ATTENTION. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments. Risque d'étouffement.

Contenu de la livraison

- 1 sac en tissu avec un plateau de jeu de backgammon
- 2 dés noirs
- 2 dés blancs
- 1 dé doubleur
- 30 pions noirs / blancs

Préparation du jeu

Chaque joueur reçoit 15 pions d'une couleur, qu'il place comme indiqué sur l'illustration.

Le plateau se compose de 24 cases.

Le joueur blanc joue ses pions dans le sens de la flèche blanche pour les amener dans son jan intérieur.

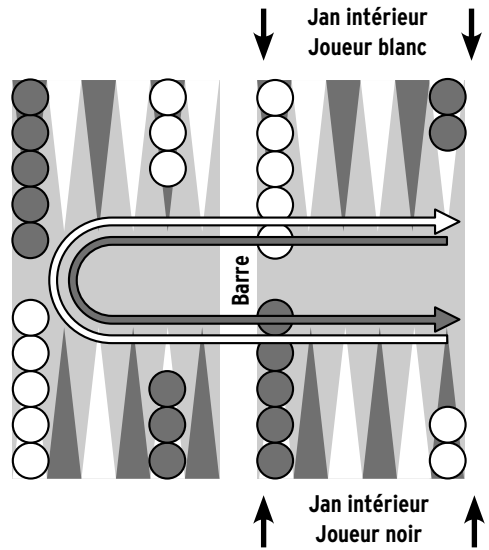
Le joueur noir déplace ses pions le long de la flèche noire dans le sens opposé. Un joueur ne peut déplacer un pion que dans son sens de jeu, jamais dans le sens opposé.

But

Chaque joueur doit faire passer ses pions le plus vite possible dans son propre jan intérieur; et, une fois tous les pions rassemblés à cet endroit, les sortir du plateau.

Déroulement du jeu

Le déplacement des pions est déterminé par un lancer de dés. Chaque joueur lance deux dés. L'important est que les points indiqués par chaque dé sont à considérer séparément. Par exemple, si un dé indique un 5 et l'autre un 4, le 4 sera joué avec un pion, et le 5, avec n'importe quel pion; cela peut également être le pion joué en premier. Un joueur peut commencer indifféremment par le plus grand nombre ou par le plus petit nombre; mais il lui faudra obligatoirement jouer les deux dés, même si cela n'est pas avantageux.



Exemple:

le joueur noir lance un 4 et un 5, mais il y a déjà plusieurs pions de l'adversaire sur les flèches correspondant au 4 et au 5. Le joueur noir n'a alors pas le droit de les sauter avec (4+5=) 9; il lui faut déplacer un autre pion ou alors passer son tour.

Les doubles

Si les deux dés indiquent un nombre de points identique, le lancer est un double.

Dans ce cas, le joueur joue deux fois le nombre de points indiqué. Il fera donc quatre déplacements correspondant aux points indiqués.

Les portes

Deux ou plusieurs pions d'une couleur sur une flèche forment une «porte». Un pion adverse peut passer par-dessus une porte, mais ne peut pas y poser de pions. Il est toutefois possible d'empiler sans limite des pions d'une même couleur.

Les blocs

Deux ou plusieurs «portes» juxtaposées forment un «bloc». Plus un bloc est large, plus il sera difficile pour l'adversaire de passer par-dessus.

La frappe

Si la marche d'un pion s'arrête sur une flèche contenant un pion adverse isolé, ce pion adverse est frappé.

Les pions frappés sont mis sur la «barre».

Un joueur est obligé de remettre tous ses pions frappés en jeu avant de pouvoir effectuer tout autre déplacement.

Ces pions doivent être remis en jeu dans le jan intérieur de l'adversaire (dans ce cas aussi, la règle selon laquelle il n'est pas possible de placer un pion sur une flèche déjà occupée par 2 ou plusieurs pions adverses s'applique). La remise en jeu s'effectue par un lancer de dés.

Si le lancer est tel qu'il n'est pas possible de remettre les pions en jeu, le joueur passe son tour.

Exemple:

le joueur noir a un de ses pions sur la «barre» et lance un 5 et un 6. Mais les cases 5 et 6 du jan intérieur blanc sont déjà occupées par 2 ou plusieurs pions blancs. Le joueur noir ne peut pas remettre son pion en jeu et doit passer son tour.

La sortie des pions

Une fois qu'un joueur a placé tous ses pions dans son jan intérieur, il peut commencer à les sortir du plateau.

Le déplacement s'effectue en commençant par la flèche la plus éloignée, c'est-à-dire d'abord la flèche 6, puis la flèche 5, etc. Si les points ne suffisent pas pour sortir les pions les plus éloignés, le joueur ne pourra que les rapprocher du bord du plateau, mais pas les sortir. Si le résultat indiqué par les dés est plus grand que nécessaire, on ne tient pas compte du surplus.

Si un pion est frappé pendant la phase de sortie, ce pion doit être remis en jeu et ramené dans le jan intérieur du joueur pour pouvoir reprendre la sortie des pions.

La fin de la partie

Le premier joueur à avoir sorti tous ses pions du jeu remporte la partie.

Le gain est simple (le joueur reçoit un point) si l'adversaire a tous ses pions dans son jan intérieur et a sorti au moins un pion.

Le gain est double ou «gammon» (le joueur reçoit deux points) si l'adversaire a encore tous ses pions dans son jan intérieur.

Le gain est triple ou «backgammon» (le joueur reçoit trois points) si l'adversaire n'a pas pu ramener tous ses pions dans son jan intérieur.

Le dé doubleur

Un joueur peut proposer de doubler les points.

Si un joueur pense avoir de bonnes chances de réussir, il peut placer le dé doubleur - qui, en début de partie, se trouve avec le 64 vers le haut - sur 2 devant son adversaire.

Celui-ci peut refuser de doubler les points. Il perd alors la partie. Ou bien il peut accepter et continuer à jouer. Les points comptés en fin de partie sont alors doublés. Lui seul pourra alors proposer le prochain doublement et placer le dé sur 4 devant son adversaire.

Un joueur ne peut donc proposer de doublement qu'à tour de rôle et uniquement avant de lancer ses dés!

La stratégie

Chaque joueur essaie de constituer des «blocs» pour compliquer ou empêcher la progression des pions de l'adversaire.

Artikelnummer | Référence | Codice articolo : 619 766

Made exclusively for:

Tchibo GmbH, Überseering 18, 22297 Hamburg, Germany
www.tchibo.de • www.tchibo.ch



www.tchibo.de/anleitungen
www.fr.tchibo.ch/notices



ATTENZIONE. Il prodotto non è adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Contiene piccole parti. Pericolo di soffocamento.

Contenuto

- 1 x Sacchetto in tessuto con tavola da Backgammon
- 2 x Dado nero
- 2 x Dado bianco
- 1 x Cubo del raddoppio
- 30 x Pedine nere / bianche

Preparazione del gioco

Ogni giocatore ha a disposizione 15 pedine che dovrà posizionare come rappresentato nell'immagine. L'area da gioco (tavola) è costituita da 24 sezioni.

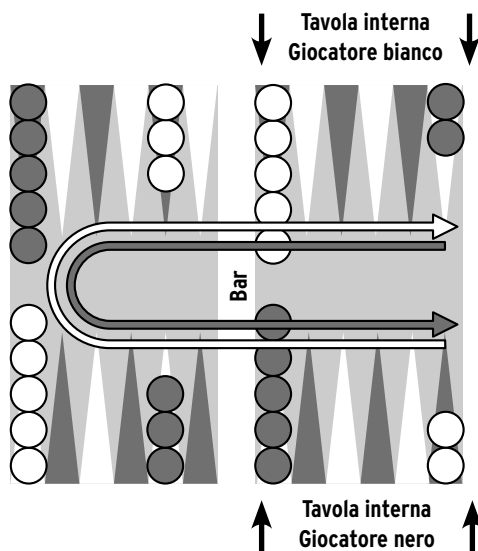
Il giocatore bianco gioca la sua pedina in direzione della freccia bianca nella sua tavola interna. Il giocatore nero, al contrario, gioca la sua pedina lungo la freccia nera. Una pedina può muoversi esclusivamente nella direzione del giocatore e mai in quella contraria.

Obiettivo

Lo scopo di ogni giocatore è di portare tutte le sue pedine il prima possibile nella propria tavola interna; e successivamente, dopo averle raccolte tutte, di portarle fuori dalla tavola interna.

Regole del gioco

Il movimento delle pedine è determinato dai dadi. Ogni giocatore lancia due dadi. È importante che i numeri sui due dadi costituiscano due mosse separate. Vale a dire che se un dado mostra un 5 e l'altro un 4, il 4 deve essere eseguito da una pedina e il 5 con una pedina a scelta; può essere anche la stessa pedina. Non è importante quale numero si esegue per primo, se il maggiore o il minore; ma si è obbligati a eseguire entrambi i numeri separatamente, anche se non conviene.



Esempio:

Il giocatore nero lancia i dadi ed escono un 4 e un 5. Sulle punte che distano 4 e 5 mosse ci sono già diverse pedine avversarie. Il giocatore nero non può quindi muovere $(4+5=)$ 9 su quelle punte, ma deve muovere altre pedine oppure saltare il proprio turno.

Pariglia

L'uscita di due numeri uguali costituisce una «pariglia». Una «pariglia» raddoppia il gioco. I numeri usciti si giocano due volte.

Prime

Due o più pedine dello stesso colore su una sola punta costituiscono un «prime». Una pedina avversaria può oltrepassare un prime, ma non può fermarsi. Le proprie pedine, al contrario, possono essere accumulate a piacimento.

Ponte

Un «ponte» è costituito da due o più «prime» consecutivi. Più è largo un ponte e più diventa difficile per l'avversario superarlo.

Mangiare le pedine

Se la mossa dell'avversario finisce sulla propria pedina, quest'ultima viene mangiata.

Le pedine mangiate si mettono sul «bar».

Un giocatore ha l'obbligo di far rientrare subito in gioco le sue pedine mangiate sul bar.

Le pedine devono rientrare giocando sulla tavola interna dell'avversario (vale anche qui la regola che se le punte sono occupate da 2 o più pedine avversarie sono bloccate). Le pedine rientrano con il lancio dei dadi.

Se il lancio non permette il rientro in gioco delle pedine è necessario saltare il turno.

Esempio:

Il giocatore nero ha una pedina sul «bar» e, lanciando i dadi, escono un 5 e un 6. Ma le punte bianche 5 e 6 della tavola interna bianca sono occupate con più di 2 pedine bianche. Il giocatore nero non può riportare in gioco la sua pedina e passa quindi il turno.

Portare fuori le pedine

Quando un giocatore ha raccolto tutte le sue pedine nella sua tavola interna, può iniziare a portarle fuori. Si inizia da dietro andando in avanti, quindi prima la punta 6, poi 5 e così via dicendo. Se il numero uscito non è sufficiente per far uscire le pedine dietro, queste possono spostarsi solo al margine della tavola, ma non possono uscire.

Se esce un numero più alto del necessario il superfluo si ignora.

Se mentre si fanno uscire le pedine una di queste viene mangiata, è necessario prima rimetterla in gioco, muovendola per l'intero percorso e portandola nella propria zona interna, solo allora si può proseguire a portare fuori le pedine rimanenti.

Vittoria

Il gioco finisce quando un giocatore non ha più pedine sulla tavola.

Il vincitore vince «vittoria semplice» (ottenendo un punto) quando l'avversario ha tutte le pedine nella sua tavola interna e ha portato fuori almeno una pedina.

Il vincitore vince «vittoria doppia» o «Gammon» (ottenendo due punti) quando l'avversario ha tutte le pedine nella sua tavola interna.

Il vincitore vince «vittoria tripla» o «Backgammon» (ottenendo tre punti) quando l'avversario non è riuscito a giocare tutte le sue pedine nella sua tavola interna.

Raddoppio

Si gioca con una iniziale posta in palio.

Il giocatore che crede di vincere può raddoppiare la posta, esponendo il 2 sul dado, che all'inizio della partita aveva il 64 verso l'alto, e posizionarlo davanti all'avversario.

Quest'ultimo può rifiutare il raddoppio. Ma ha perso la partita. Oppure può accettare il raddoppio e continuare a giocare. Alla fine del gioco i punti si raddoppiano. Solo chi accetta il raddoppio può proporre un eventuale ulteriore raddoppio esponendo il 4 sul dado e proponendolo all'avversario.

Il raddoppio avviene solo se ci si alterna.

Si può raddoppiare solo prima di lanciare i dadi!

Strategia

Ogni giocatore cercherà di creare dei «ponti» per ostacolare il più possibile l'avversario facendolo procedere lentamente oppure impedendogli di tirare.