

Backgammon

en



WARNING. Not suitable for children under 36 months. Small parts. Choking hazard.

Included in delivery

- 1 x cloth bag with backgammon playing field
- 2 x black dice
- 2 x white dice
- 1 x doubling cube
- 30 x counters black / white

Game preparation

Each player has 15 counters of one colour that are arranged on the board as illustrated.

The board has 24 points.

White plays their counters in the direction of the white arrow into their home board. Black moves their counters along the black arrow in the opposite direction.

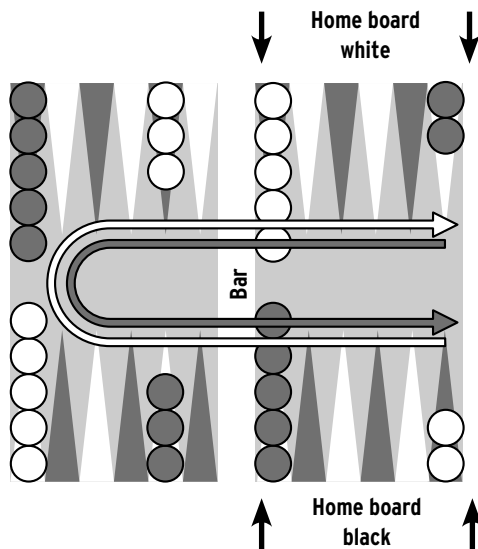
A counter can only be played in the player's assigned direction and cannot be moved backwards.

Aim

The aim of each player is to move all of their counters into their home board as quickly as possible and, once they have all reached the home board, to push them off the board.

How to play

The movement of the counters is determined by a roll of the dice. Each player rolls two dice. It is important for the two rolled numbers to be played separately. For example, if one die rolls a 5 and the other rolls a 4, the 4 must be used to move one counter and then the 5 can be used for another counter, which could also be the first counter again. Either the higher or lower number rolled can be used first, but players are required to use both numbers, even if it is unfavourable for the player.



Example:

Black rolls a 4 and a 5. However, there are already multiple opposing counters on the points which are 4 and 5 points away. Black cannot move with $(4+5=) 9$, so must draw new counters or forfeit the turn.

Doubles

Rolling "doubles" is when a player rolls two of the same number. This doubles the number of moves for the turn, meaning that the rolled number must be played four times.

Making a point

To "make" or "control" a point is when two or more counters of one colour are on the same point. Your opponent can move past a point once you have "made" it, but cannot place any of their counters on that point. However, you can stack as many of your own counters there as you need.

Wall

Two or more adjacent points controlled by one player is called a "wall". The wider the wall, the more difficult it is for your opponent to get past it.

Hitting a blot

If a counter lands on a point with a single opposing counter (called a "blot"), the blot is hit.

Blots that are hit are moved to the "bar".

A player must first move all counters they have on the bar back into the game before making any other moves.

The counters have to be re-entered in the opponent's home board (the rule that points with two or more opposing counters are blocked also applies here).

This is achieved by rolling the dice.

If the roll does not allow any of the counters to be re-entered, that player's turn is over.

Example:

Black has a counter on the bar and rolls a 5 and a 6. However, the 5 and 6 points in the white home board are both blocked with two or more white counters. Black cannot re-enter its counter into the game and loses their turn.

Bearing off

Once a player has moved all their counters into their home board, they can begin to play the counters off the board and out of the game.

The counters are borne off from back to front, starting from point 6, then point 5, etc. If the numbers rolled are not high enough to push the counters at the back off the board, they can only be moved forward on the board. If the numbers rolled are higher than needed, the excess is ignored.

If a counter is hit during the bearing off process, it must first re-enter the game and be played back into the home board before further counters can be borne off.

Winning

The game is over once one player has borne all of their counters off the board.

The winner wins a single game (and gets one point) if the opponent has played all counters into their home board and has borne at least one counter off of the board.

They win double "gammon" (and get two points) if the opponent has played all of their counters into their home board.

They win triple "backgammon" (and get three points) if the other player has not yet played all counters into their home board.

Doubling cube

This can be used to raise the stakes of the game.

At the beginning of the game, the doubling cube is positioned with the 64 facing upwards. A confident player can turn it with the 2 facing upwards and place it in front of their opponent.

The opponent can reject the doubling. In this case they lose the game. Or the opponent can accept and continue playing. This means the tallied points will be doubled at the end of the game. This person can now introduce the next doubling by turning the cube so the 4 is pointing upwards and placing it in front of their opponent.

The stakes can only be doubled by the players alternately in turn. Doubling can only be decided before the dice are rolled!

Strategy

Each player can try to build "walls" to limit the movement possibilities of the opponent, or to block them all together.

Ostábla

hu



FIGYELEM. Nem alkalmas 36 hónapos kor alatti gyermekek számára. Apró részek. Fulladásveszély.

Tartozékok

- 1 db szövettáska ostáblával
- 2 db fekete dobókocka
- 2 db fehér dobókocka
- 1 db duplázó kocka
- 30 db korong, fekete / fehér

A játék előkészítése

Minden játékos kap 15 db egyforma színű korongot, amelyeket az ábra szerint elhelyez a táblán.

A tábla 24 mezőből áll.

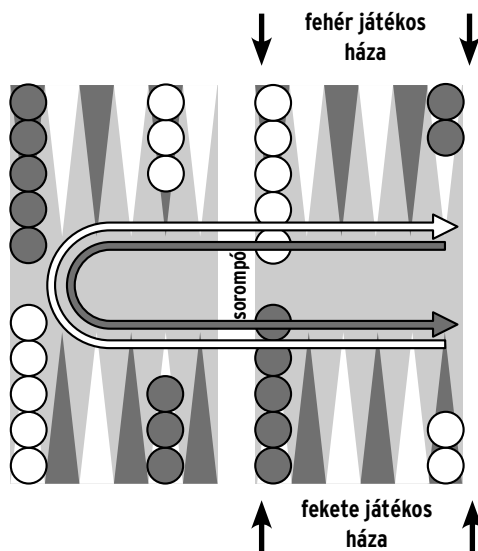
A fehér játékos a korongjait a fehér nyíl irányába mozgatja saját házába. A fekete játékos a fekete nyíl mentén mozgatja a korongjait az ellenkező irányba. A korongot csak az adott szín irányában lehet mozgatni, az ellenkező irányba nem.

Cél

A játékosok célja az, hogy minél gyorsabban a házukba juttassák korongjaikat; és miután az összes oda-került, ezeket kijátsszák a tábláról.

A játék menete

A korongok lépéseinek számát dobókockával határozzuk meg. Minden játékos két dobókockával dob. Fontos, hogy a dobott pontszámokat külön-külön kell lelépni. Ez azt jelenti, hogy ha az egyik dobókockával 5-öst, a másikkal pedig 4-est dobtak, akkor az egyik koronggal 4-et, egy másik koronggal pedig 5-öt kell lépni; ez lehet az első korong is. Mindegy, hogy előbb a nagyobb vagy a kisebb számot lépik-e le; azonban kötelező a teljes pontszám lelépése, akkor is, ha ez kedvezőtlen a játékos számára.



Példa:

Fekete 4-est és 5-öt dob. A 4. és 5. lépésre elhelyezkedő háromszögön már az ellenfél korongjai állnak. A fekete nem lépheti át az ellenfél korongját (4+5=) 9 lépéssel, hanem másik korongokkal kell lépnie, vagy ha nem tud, odavész a dobása.

Duplázás

A kockákkal ugyanazt a pontszámot dobja, akkor azt „duplázásnak” hívjuk. Ez megduplázza a lépések számát. A dobott pontszámot négyszer kell lelépni.

Szalag

Ha két vagy több egyszínű korong található egy háromszögön, azt „szalagnak” nevezzük. Az ellenfél korongja átlépheti a szalagot, de nem teheti rá a korongját. A saját korongokat azonban tetszés szerint hozzá lehet tenni.

Híd

Ha két vagy több egymás mellett álló szalagunk van, azt „hídnak” nevezzük. Minél szélesebb a híd, annál nehezebb az ellenfélnek átugornia azt.

Korongok kiütése

Ha az ellenfél lépése ott ér véget, ahol csak egy korongunk áll, az ellenfél kiüti azt.

A kiütött korongokat a „sorompóra” kell helyezni. A játékosnak a kiütött korongjait azonnal vissza kell juttatni a játékba.

A korongokat az ellenfél házába kell visszaléptetni (itt is érvényes az a szabály, hogy a 2 vagy több ellenes koronggal rendelkező mező le van zárva).

Ez dobással lehetséges.

Ha úgy dob a játékos, hogy a korongjával nem tud visszaszállni a játékba, kimarad a körből.

Példa:

A fekete egyik korongja a „sorompón” van, és most egy 5-öst és egy 6-ost dob. Azonban a fehér játékos 5-ös és 6-os belső mezőjén is több mint 2 fehér korong található. A fekete játékos nem tudja a korongját visszajuttatni a játékba, ezért kimarad a körből.

Kijátszás

Amikor a játékosnak sikerült az összes saját korongját a házába juttatnia, elkezdheti kijátszani őket a tábláról. A kijátszást hátulról kell kezdeni, tehát a 6. háromszögről, majd az 5-ről stb. Ha a dobott pontszámok nem elegendőek ahhoz, hogy a játékos a hátsó korongokat kijátszhassa, akkor csak közelebb léphet velük a tábla széléhez, de nem játszhatja ki.

Ha több pontot dobott, mint amire szüksége van, a maradék odavész.

Ha a kijátszás során az egyik korongot kiütik, ezt először be kell juttatni a táblára, majd végig kell vinni és be kell érni a házba, mielőtt folytathatná a kijátszást.

Győzelem

A játék akkor ér véget, amikor az egyik játékosnak már nincs több korongja a táblán.

A játékos egyszeresen nyer (és 1 pontot kap), ha az ellenfél összes korongja a házában van, és legalább egy korongot kijátszott.

A játékos duplán nyer: „gammon” (és 2 pontot kap), ha az ellenfél összes korongja a házában van.

A játékos háromszorosan nyer: „backgammon” (és 3 pontot kap), ha a másik játékosnak nem sikerült az összes korongját a házába juttatnia.

Duplázó kocka

Tétért is lehet játszani.

Aki úgy gondolja, hogy nyeresre áll, az a duplázó kockát, amely a játék kezdetén a 64-es oldalával felfelé áll, átfordíthatja a 2-re, és azt az ellenfele elé helyezheti.

Az ellenfél visszautasíthatja a duplázást. Ekkor elveszíti a játékot. De el is fogadhatja, és tovább játszhat. Ekkor a végén duplázódnak a győzelmi pontok.

Legközelebb csak ő duplázhat, és a dobókockát 4-esre fordíthatja, majd ellenfele elé teheti.

Duplázni tehát felváltva lehet.

A duplázás csak dobás előtt történhet!

Stratégia

Minden játékos megpróbál „hidakat” képezni, hogy hátrányos lépésekre kényszerítse ellenfelét, vagy teljesen megakadályozza haladását.

Product number | Cikkszám | Ürün numarası : 619 766

Made exclusively for:

Tchibo GmbH, Überseering 18, 22297 Hamburg, Germany
www.tchibo.de • www.tchibo.hu • www.tchibo.com.tr



www.tchibo.de/instructions
www.tchibo.hu/utmutatok
www.tchibo.com.tr/kilavuzla

Tavla

tr



DİKKAT. 36 aydan küçük çocuklar için uygun değildir. Küçük parçalar nedeniyle boğulma tehlikesi.

Ambalaj içeriği

- 1 x kumaş torba tavla oyun alanları baskılı
- 2 x siyah zar
- 2 x beyaz zar
- 1 x tavla için katlama küpü
- 30 x siyah / beyaz oyun taşı

Oyun hazırlanışı

Her oyuncuya, çizimde gösterildiği gibi yerleştireceği aynı renkte 15 pul verilir.

Oyun alanı 24 alandan oluşur.

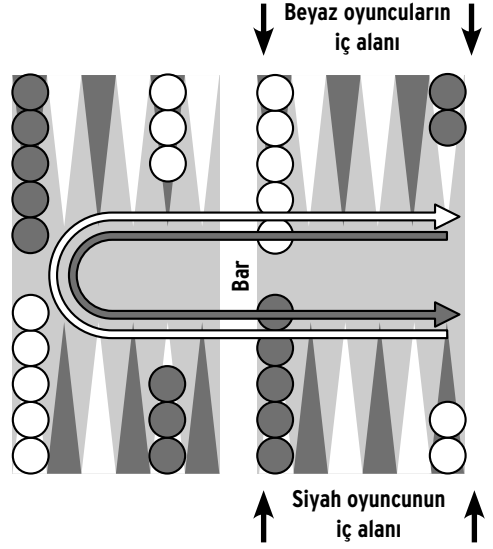
Beyaz, pullarını iç alanına beyaz ok yönüne göre oynar. Siyah, pullarını siyah renkli ok boyunca ters yöne oynar. Bir pul sadece o oyuncuya ait hamle yönünde ilerleyebilir, asla aksi yönde ilerleyemez.

Hedef

Oyuncunun hedefi, pulları olabildiğince hızlı şekilde kendi iç alanına oynamaktır; ve tümünü burada topladıktan sonra bunları oyun tahtasının dışında toplamaktır.

Oyun akışı

Pulların hareketi zar atarak belirlenir. Her oyuncu iki zar atar. Önemli olan atılan zar sayısının ayrı ayrı oynanmasıdır. Yani, zarların biri 5 ve diğeri 4 gösterirse, böylece bir pul ile 4 ve ardından herhangi bir pul ile 5 oynanmalıdır; bu birinci pul da olabilir. Bu anda ilk olarak büyük olan veya küçük olan sayının oynanması önemli değildir; ancak her iki zar sayısını oynamak mecburidir, uygun olmasa dahi.



Örnek:

Siyah bir 4 ve bir 5 atar. 4 ve 5 adım uzaklıktaki hanelerde rakibin birçok pulu halihazırda durmaktadır. Siyah $(4+5=)$ 9 ile üzerinden atlayamaz, ya farklı pulları yürütmeli ya da bu zar atışını pas geçmelidir.

Çift zar atma

Zarda aynı sayı „çift zar atma” diye adlandırılır. Bir „çift zar atma” hamleyi ikiye katlar. Atılan zar sayısı dört defa oynanır.

Bant

Bir hanede aynı rengin iki veya daha fazla pulun adı „bant”tır. Rakip pul bant üzerinden hareket ettirilebilir, fakat orada pulu bırakamaz. Ancak kendine ait pulları isteğe göre buna ilave olarak dizebilir.

Köprü

İki veya daha fazla birbirine yakın duran „bantlar” „köprü” diye adlandırılır. Köprü ne kadar geniş olursa, bunu atlama rakip için bir o kadar zor olur.

Pulları kırma

Rakip bir pulun hamlesi tek bir pulun bulunduğu yerde bitiyorsa, böylece bu pul kırılır.

Kırılan pullar „bar”a koyulur.

Oyuncu kırılan pullarını derhal oyuna tekrar yerleştirmek zorundadır.

Pullar rakip oyuncunun iç alanına oynanmalıdır (alanların 2 veya daha fazla yabancı pul ile bloke edilmiş olma kuralı burada da geçerlidir). Bu işlem zar atarak gerçekleştirilir.

Atılan zar oyun pullarının tekrar oyuna yerleştirmesi için yeterli olmazsa, bu atış pas geçilir.

Örnek:

Siyahın „bar”da bir pulu varsa ve bu anda 5 ve 6 atarsa. Beyaz iç alanındaki 5 ve 6 alanın her birine 2 beyaz puldan daha fazla pul dizilmiştir. Siyah pulunu oyuna geri getirmez ve zar atışı pas geçilir.

Dışarı toplama

Bir oyuncu kendine ait tüm oyun pullarını kendi iç alanına yerleştirdi ise böylece pullarını tahtanın dışına toplamaya başlayabilir.

Bu anda arkadan öne doğru alınır, yani ilk olarak hane 6, sonra 5 vs. Zar sayısı arkadaki pulları dışarı toplamak için yeterli olmazsa, o halde pullar oyun alanı kenarına yaklaştırılabilir, ancak dışarı toplanamaz. Gerekli olandan daha fazla yüksek zar atılırsa, böylece arta kalan sayı pas geçilir.

Dışarı toplama sırasında bir pul kırılırsa, dışarı toplama devam ettirilmeden önce bunun öncelikle tekrardan oyuna yerleştirilmesi, tüm oyun alanı üzerinden yaklaştırılmalı ve hane alanına getirilmelidir.

Galibiyet

Oyun, bir oyuncun tahtada hiçbir pulu kalmazsa biter.

Galip gelen kişi düz olarak (ve bir puan alır), rakibin tüm pulları kendi iç alanında ve en az bir pul dışarı topladıysa kazanır.

İki misli „mars” olarak (iki puan alır), rakibin tüm pulları kendi iç alanındaysa kazanır.

Üç misli „mars” olarak (ve üç puan alır), diğer oyuncu tüm pullarını kendi iç alanına oynamayı başaramaz ise kazanır.

Katlama küpü

Bir bahis ile oynanabilir.

Kazanacağını düşünen kişi oyunun başında 64 rakamı üst tarafta duran katlama küpünü 2 rakamı üstte duracak şekilde çevirip bunu rakibinin önüne koyabilir. Bu kişi çiftlemeyi reddedebilir. Bu durumda oyunu kaybeder. Ya da kabul eder ve oyuna devam eder. Bu şekilde sonunda sayılan puanlar ikiye katlanır. Sadece o kişi bir sonraki çiftlemeyi gerçekleştirebilir, küpü 4 rakamına çevirir ve rakibinin önüne bırakır.

Çiftleme sadece sırayla gerçekleştirilebilir. Çiftleme zar atmadan önce olur!

Strateji

Her oyuncu, rakibi uygun olmayan hamlelere zorlamak veya onun hamle yapmasını tamamen önlemek için „köprü” kurmayı dener.