

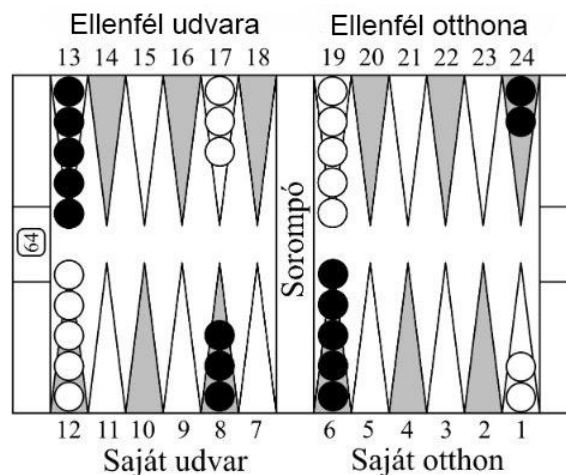
BACKGAMMON

Többféle szabályváltozat létezik, itt egy **Klasszikus Backgammon játékváltozat** leírása olvasható. Amennyiben érdeklik a további játékváltozatok, az interneten számos játékszabály található.

A játék kellékei:

- 1 db Backgammon játéktábla
- 30 db kő – továbbiakban: korong (15 fehér, 15 fekete)
- 4 db hagyományos dobókocka (de 2 db is elég)
- 1 db duplázó kocka (oldalain: 2, 4, 8, 16, 32, 64 számok vannak)
- 2 db kockadobó pohár (nem feltétlenül szükséges)

Alapfelállítás- tábla felállítása



A tábla: A sorompó vagy bár, a backgammon tábla közepén végighúzó gerinc, ami elválasztja a játékos otthonát az udvarától. Ide kerülnek a kiütött korongok.

Az otthon és az udvar helye attól függ, hogy melyik felállítási módot választják a játékosok.

A tábla két részét belső táblának és külső táblának hívják. Hogy melyik oldalon van a belső tábla, függ attól, hogy hogyan állítják fel a bábukat.

Ha jobb oldalon pakol ki a játékos, akkor a belső tábla is a jobb oldalon van, ha bal oldalon pakolja ki a bábukat, akkor a belső tábla a bal oldalon van.

Az otthon és az ellenfél otthona a belső táblán található.

A játékos mindig azzal a színnel játszik, amelyik az ellenség otthonának a legszélén van. Mindkét játékosnak az a célja, hogy az összes korongját eljuttassa a saját otthonába és aztán kiléptesse őket. A példában a sötét játékos az óra járásával ellenkező, míg a világos az óra járásával megegyező irányban halad. A sötét játékos a 24-es mezőtől az óramutató járásával ellenkező irányba mozgatja a korongjait az 1-es mező irányába. A világos játékos pedig az 1-es mezőtől indulva a 24-es irányába mozgatja a korongjait.

Kezdő dobás:

Mindkét játékos dob a két kockájával, és aki a nagyobb értéket dobja az kezdi a játékot a két dobott értékkel.

Lépés:

Mindkét kockával dobunk és lelépjük az értékeket egy vagy két koronggal. (Ha tudunk, akkor kötelező lépni!)

Olyan helyre nem léphetünk, ahol az ellenségnek legalább két korongja van.

Nem passzolhat a soron következő játékos, le kell lépnie a dobását, ha bármilyen jogos mód van rá.

Ha a két kockával ugyanazt az értéket dobja egy játékos, akkor a dobott értéket négyszer lépheti le, akár 1,2,3 vagy négy koronggal. Ha nem tudja lelépni az összes dobását, akkor annyit kell, amennyit tud.

Tehát, ha dupla 6-ost dob egy játékos és csak hármat tud a négyből lelépni, akkor azt kell tennie.

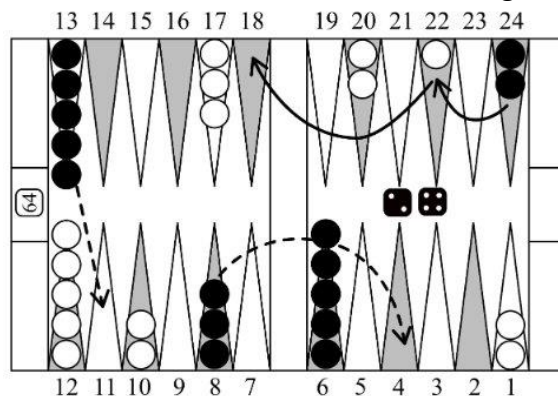
Nem lehet lelépni csak az egyik kockán látható értéket, ha lehetőség lenne mindkettő lelépésére.

Néha ez azt jelenti, hogy a bábút úgy kell mozgatnia a játékosnak, ahogy nem szeretné, azért, hogy a másik dobást is le tudja lépni.

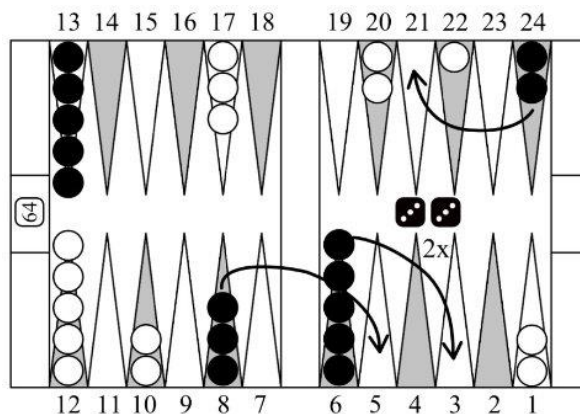
Előfordul, hogy csak az egyik dobást lehet lelépni, akkor a magasabb számút kell.

A tábláról kivezetésnél bármilyen sorrendben leléphetők a dobások, amíg mindegyik értéket le lehet legalisan lépni.

A kisebbik számot felhasználva, több kellemetlen szituációt megúszhat a játékos.



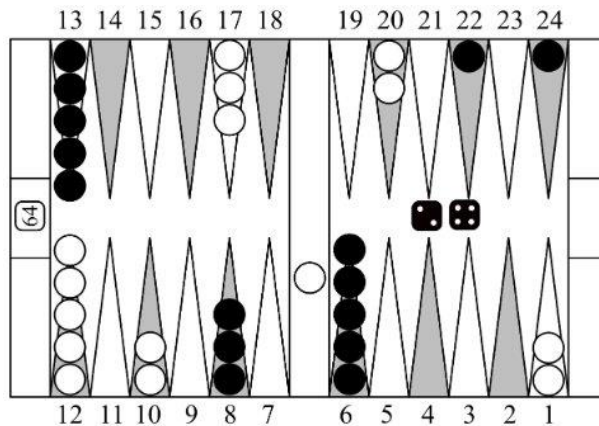
A fenti ábrán két példa látható: a fekete játékos, ha 2-4-et dob, akkor az egyik esetben a 24-esen álló koronggal kétszer léphet, először a 22-re utána pedig a 18-as mezőre. A 24-es mezőről nem léphet a 20-ra, mert ott az ellenségnek több mint egy bábuja van. A másik esetben az egyikkel a 13-ról a 11-re, illetve a 8-ról a 4-es mezőre léphet. Ha duplát dobunk akkor az 4 azonos értékű dobásnak számít és azokat is tetszés szerint léphetjük le. Pl. Ha 3-3-at dobunk, akkor összesen 4-szer léphetünk 3-at.



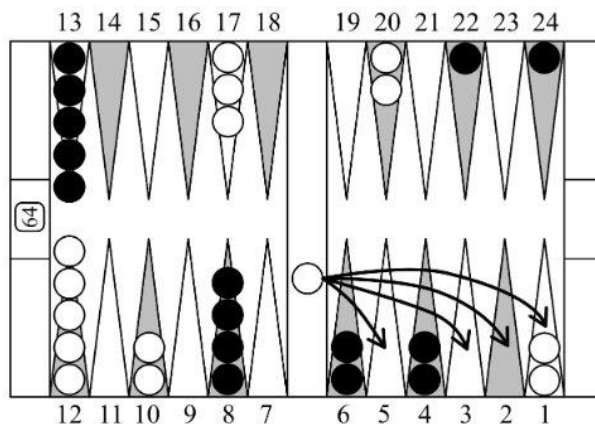
Kiütés:

Amennyiben az egyik játékos bábuja olyan mezőre érkezne, ahol az ellenfél magányos bábuja áll, úgy kiütheti azt. Az ütés után le lehet lépni a másik dobott értéket is. A backgammonnak vannak olyan változatai, ahol az ellenfél korongjának kiütése a saját házában nem megengedett. Olyan játékszabály változat is ismert, ahol egy mezőn csak öt korong állhat és olyan is, ahol bármennyi.

A 2-4 dobásos ábrán a fekete játékos kiüti a 22-sen álló fehér korongot



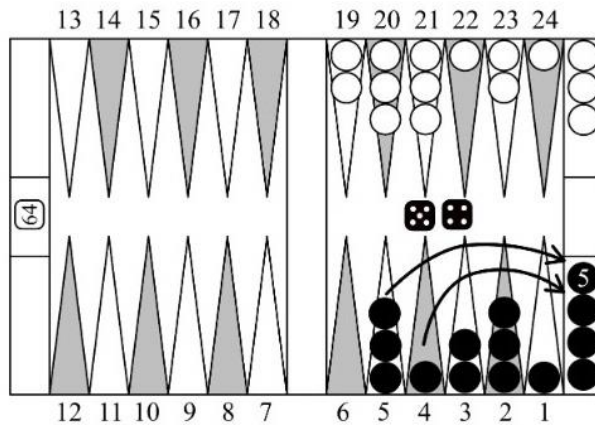
Ekkor a kiütött játékosnak az első dolga, hogy játékba hozza a sorompón lévő korongját az ellenfél otthonában. Amíg ezt nem tette meg, addig nem léphet másik koronggal!



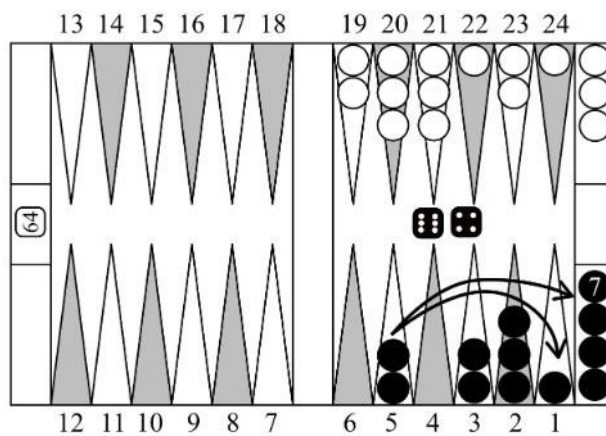
A fehér játékos csak az 1, 2, 3 és 5 dobással tudja játékba hozni a korongját. Természetesen a beléptetésnél is tud korongot ütni a játékos, ha olyan mezőre lép, ahol csak 1 korong van.

Kipakolás: Ha a játékos összes korongja az otthonában van, akkor elkezdheti kipakolni őket.

1. A dobott számnak megfelelően lép ki az adott mezőről egy korong.
2. Ha a dobott szám, nagyobb, mint a legnagyobb helyen álló korong, akkor a legnagyobb helyen álló koronggal léphetünk ki.
3. Többi esetben le kell lépni a dobott értékeket. Nem kötelező kilépni a koronggal, dönthetünk úgy is, hogy inkább lelépjük helyette a dobott értéket.



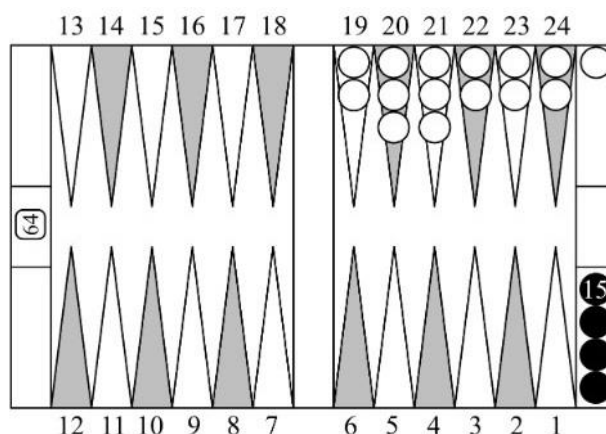
A fekete 5-4-es dobással kilép a 4 és 5 helyen álló koronggal.



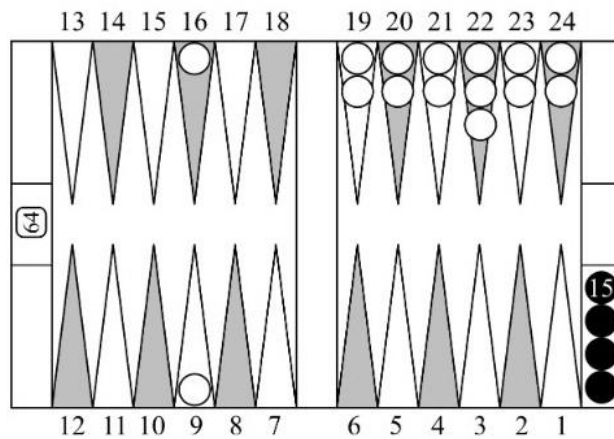
Ha a fekete 6-4 -et dob, akkor az 5-ön állóval kilép, de mivel nincs 4-sen korongja, ezért az 5-ön álló másik koronggal kell lépnie az egyes mezőre.

Pontozás:

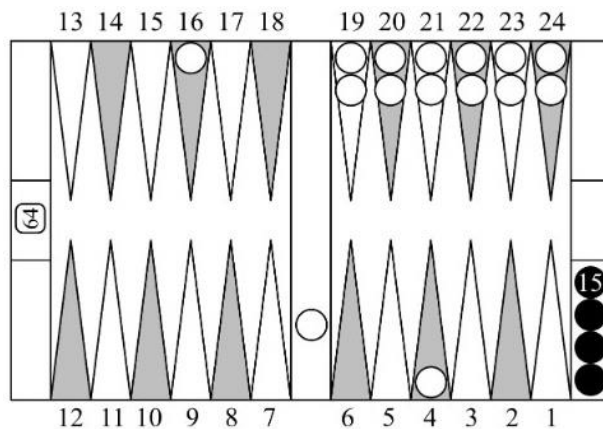
A győztes 1 pontot kap, ha a vesztes legalább egy koronggal kilépett.



A győztes 2 pontot kap, ha a vesztes egy koronggal sem tudott kilépni és sem az ellenfél otthonában, sem a sorompón nem maradt korongja. Ekkor **gammonnal** nyer.



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



Duplázó kocka: Mivel nagy szerepe van a szerencsének a játékban, ezért többpontos játékokat szoktak játszani. (3, 5, 7, 9, stb...). A duplázó kockával lehet duplázni az egyes meccsek végeredményét, azaz 1 pont kettőt ér, 2 pont 4-et, 3 pont 6-ot. Az első duplázást bárki megteheti. A duplázó kocka alap helyzete a tábla egyik oldala és a 64-es mező néz felfelé. Aki először dupláz, az a 2-es oldalával az ellenfele elé teszi. Ha az elfogadja, akkor elveszi és a saját oldalához a tábla széléhez teszi a kockát. Innentől kezdve csak ő kezdeményezhet duplázást és a 4-es oldalával kell majd felajánlania, ekkor 4-szereződik a tét. Ha nem fogadja el, akkor vége a meccsnek és 1 pontot kap az, aki felajánlotta.

A játékot az nyeri, aki hamarabb eléri azt a pontszámot, amiben a játék elején a felek megállapodtak. Pl. 20-as a játszma, tehát aki először eléri a 20 pontot, azé lesz a végső győzelem.