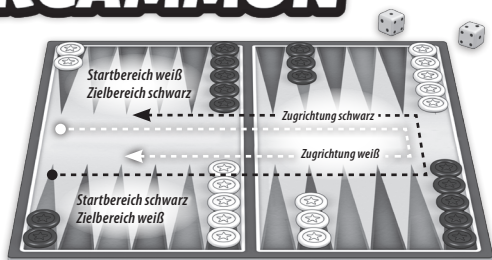


# BACKGAMMON

DE

## Inhalt

- ◆ 1 Spielplan
- ◆ 30 Spielsteine
- ◆ 2 Würfel
- ◆ 1 Regel



## Allgemeines

Der Spielplan zeigt 24 Zacken. Dies sind die Felder, auf die ihr eure Spielsteine legt.

Legt die Spielsteine wie abgebildet auf den Spielplan. Ziel des Spiels ist es, alle eigenen Steine zunächst in den eigenen Zielbereich zu bringen und von dort vom Spielplan zu würfeln.

Dazu bewegt ihr eure Spielsteine durch Würfeln in der jeweils angegebenen Richtung vorwärts.

## Spielablauf

Zunächst bestimmt ihr den Startspieler. Dazu würfelt ihr beide mit einem Würfel. (Werfen beide Spieler dieselbe Augenzahl, wiederholt ihr diesen Wurf.) Der Spieler, der die höhere Augenzahl gewürfelt hat, wird Startspieler und macht mit dem gerade gewürfelten Ergebnis seinen ersten Zug, indem er 1 oder 2 seiner Spielsteine entsprechend der beiden gerade gewürfelten Zahlen in seiner Zugrichtung bewegt. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Ab jetzt würfelt der Spieler am Zug **immer beide Würfel** und bewegt einen oder zwei seiner Spielsteine. Dies geht solange reihum, bis ein Spieler das Spiel gewinnt.

## Zugregeln

In deinem Zug musst du immer 1 oder 2 deiner Spielsteine in deiner Zugrichtung nach vorne bewegen. Dazu betrachtest du immer beide Würfel getrennt voneinander. Du wählst zunächst 1 der beiden Würfel und bewegst 1 deiner Spielsteine um die Zahl dieses Würfels nach vorne. Dann bewegst du **denselben oder einen anderen** deiner Steine um die Zahl des anderen Würfels nach vorne. Du darfst frei wählen, welchen der beiden Würfel du zuerst verwendest.

Am Ende jeder der beiden Bewegungen muss dein Spielstein auf einem

- **leeren** Feld,
- auf einem Feld mit **eigenen** Steinen oder
- auf einem Feld, auf dem nur ein **einzelner** Stein deines Mitspielers liegt, landen.

Ist dies nicht möglich, darfst du die Bewegung nicht ausführen. Es ist möglich, dass du nur einen oder auch gar keinen Stein bewegen kannst. In diesem Fall verfallen eine oder sogar beide Bewegungen.

Bewegst du mit beiden Würfeln denselben Stein, musst du nach der ersten Zahl „absetzen“. Das bedeutet, der Stein muss nach jeder der beiden Bewegungen auf einem erlaubten Feld landen.

**Beispiel:** Du hast eine 4 und eine 5 gewürfelt. Du ziehst also entweder einen Stein um 4 Felder und einen anderen Stein um 5 Felder nach vorne. Oder du ziehst denselben Stein um insgesamt 9 Felder nach vorne. Hierbei musst du jedoch entweder nach 4 oder nach 5 Feldern „absetzen“ können.

## Pasch

Würfelst du einen Pasch, also 2 gleiche Zahlen, so darfst du den Wert jedes Würfels zweimal verwenden. Du darfst die gewürfelte Zahl also insgesamt 4-mal ziehen. Auch hier gilt die Regel, dass du nach jeder der 4 Bewegungen den Stein absetzen musst.

## Schlagen

Landest du mit einem deinem Spielsteine auf einem Feld, auf dem **ein einzelner Spielstein** deines Mitspielers steht, so schlägst du diesen Stein. Dabei nimmst du den geschlagenen Spielstein vom Feld und legst ihn auf die Mittelleiste des Spielplans. Du kannst in einem Zug auch mehrere Steine deines Mitspielers schlagen.

## Geschlagene Steine

Stehen in deinem Zug einer oder mehrere deiner Steine auf der Mittelleiste, so musst du diese **zuerst wieder ins Spiel bringen**, bevor du die Spielsteine auf dem Feld regulär ziehen darfst. Du würfelst wie üblich und stellst dann nach Möglichkeit einen deiner Steine von der Mittelleiste in deinen Startbereich. Dabei zählst du die Felder von der äußeren Kante ab. Erreichst du mit einem deiner Würfelwerte ein Feld, auf das du einen Stein setzen darfst, musst du einen geworfenen Stein zurück ins Spiel bringen. (Zur Erinnerung: Du darfst deinen Stein auf ein leeres Feld, auf ein Feld mit eigenen Spielsteinen oder auf ein Feld mit einem einzelnen Stein deines Mitspielers setzen.) Befinden danach noch weitere Steine auf der Mittelleiste, musst du auch den zweiten Würfel nutzen, um diese zurück ins Spiel zu bringen. Sind alle deine Spielsteine wieder auf dem Feld, ziehst du mit dem zweiten Würfel wieder nach den üblichen Regeln. Kannst du nicht alle Steine von der Mittelleiste zurück ins Spiel bringen, verfallen übrige Würfel gegebenenfalls.

## Zielbereich

Stehen alle deine Steine in deinem eigenen Zielbereich, darfst du die dort stehenden Steine vom Feld würfeln. Du ziehst deine Spielsteine dazu einfach weiter in Zugrichtung. Sobald du einen Stein über die Spielfeldkante hinaus ziehen kannst, nimmst du den Stein vom Feld.

Dieser Stein ist komplett aus dem Spiel.

Es ist möglich, dass dein Mitspieler einen Stein aus deinem Zielbereich schlägt, nachdem du bereits begonnen hast Steine vom Feld zu würfeln. In diesem Fall musst du den geworfenen Stein zuerst wie zuvor beschrieben zurück ins Spiel bringen. Erst wenn alle deine (noch im Spiel befindlichen) Steine wieder in deinem Zielbereich stehen, darfst du weitere Steine vom Feld würfeln.

## Spielende

Der Spieler, dem es zuerst gelingt, alle seine Steine wie oben beschrieben vom Feld zu bringen, gewinnt das Spiel.

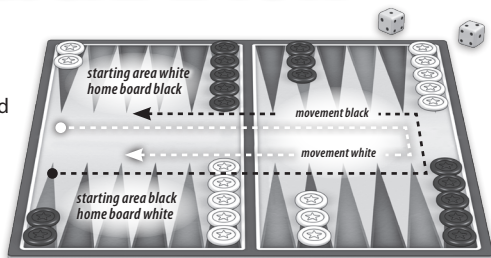
Der Sieger bekommt für jeden verbliebenen Stein seines Mitspielers 1 Punkt. Befinden sich nicht alle Steine des Mitspielers in dessen Zielbereich, werden diese Punkte verdoppelt.

# BACKGAMMON

GB

## Contents

- ◆ 1 game board
- ◆ 30 checkers
- ◆ 2 dice
- ◆ 1 set of instructions



## General information

The game board consists of 24 narrow triangles called "points". These points are where you place your checkers.

Place the checkers on the game board as shown. The aim of the game is firstly to bring all your own checkers to your home board and then "bear them off" by rolling the dice.

To do this, you roll the dice and move your checkers forwards in the direction indicated.

## Gameplay

First, decide which player will go first. To do this, both players roll one die. (If both players roll the same number, repeat the roll.) The player

who rolls the higher number is the starting player and makes their first move using the numbers shown on both dice – by moving either one or two of their own checkers in the corresponding movement direction. Then it is the next player's turn.

For each subsequent turn, the player always rolls both dice and moves either one or two of their own checkers per turn.

The players continue to take turns until one player wins the game.

## Moving the checkers

When it is your turn, you must always move either one or two of your checkers forwards in your assigned direction of play. To do this, you must always use both dice separately. First, choose one of the two dice and move one of your checkers forwards by the number shown. Then move either **the same or another** of your checkers forwards by the number shown on the other die. You are free to choose which of the two dice to use first.

At the end of each of the two moves, your checker must be located on

- an **empty** point,
- on a point containing your **own** checkers or
- on a point occupied by **only one** of your opponent's checkers.

If this is not possible, you may not perform the movement. It is possible that you may only be able to move one of your checkers – or none at all. In this case, one or even both movements must be forfeited.

If you move the same checker twice using both dice, you must “land” the checker on an open point between the two movements. This means that the checker must land on an open point both times, i.e. after each of the two movements.

**Example:** You rolled a four and a five. So you can either move one checker forwards four points and another checker forwards five points, or you can move the same checker forwards by a total of nine points. However, the checker must land on an open point after either four or five points.

## Doubles

If you roll a double, i.e. two identical numbers, you may use the value of each die twice. You can therefore move the number of points shown on one die a total of four times. Again, the rule applies that the checker must land on an open point after each of the four movements.

## Hitting

If one of your checkers lands on a “blot” (a point on which only a **single checker** belonging to your opponent is standing) their checker is “hit”. Remove the hit checker from the field and place it on the bar (the verti-

cal dividing line in the centre of the game board). You can hit more than one of your opponent's checkers in the same move.

### **Entering**

If one or more of your checkers is on the bar during your turn, you must **first enter them back into play** before you can move any of your checkers on the board. To do so, roll the dice as usual and then, if possible, you must enter one of your checkers from the bar into your starting area. When entering a checker, count the points from the outer edge of the board. If the number shown on either die enables you to place a checker on an open point, you are obliged to enter a checker into the game from the bar. (Remember: you may place your checker on an empty point, on a point occupied by your own checkers or on a point occupied by only one of your opponent's checkers). If there are additional checkers on the bar, you must also use the second die to enter one of them into play. If all your checkers are back on the board, you must play the number shown on the second die by moving a checker according to the usual rules. If you cannot enter all the checkers on the bar back into play, any unused dice rolls are forfeited.

### **Home board**

Once all your checkers are back in your own home board, you may commence "bearing off", i.e. removing the checkers from the board by rolling the dice. To do so, simply continue to move your checkers in the usual direction of play. As soon as you can move a checker beyond the edge of the board, remove the checker from the board. This checker is then completely out of the game.

It is possible for your opponent to hit a checker on your home board after you have already commenced bearing off. In this case, you must first enter the hit checker back into play as described above. You cannot resume bearing off until all your checkers (that are still in play) are back on your home board.

### **End of game**

The first player to successfully bear off all their checkers as described above wins the game.

The winner gets one point for each of their opponent's remaining checkers.

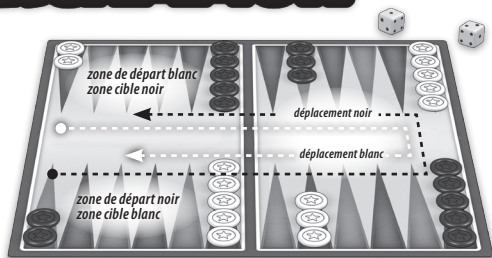
The points are doubled for each remaining checker that is located outside their opponent's home board.

# BACKGAMMON

FR

## Contenu

- 1 plateau
- 30 pions
- 2 dés
- 1 règle du jeu



## Généralités

Le plateau présente 24 flèches. Ce sont les cases sur lesquelles vous placez vos pions.

Placez les pions sur le plateau comme indiqué. Le but du jeu est d'amener tous ses pions dans sa propre zone cible et de les sortir du plateau. Pour cela, vous lancez les dés et faites avancer vos pions dans le sens indiqué.

## Déroulement du jeu

Vous devez d'abord définir le premier joueur. Pour cela, chaque joueur lance un dé. (Si les deux joueurs obtiennent le même nombre, ils relancent les dés.) Le joueur qui a obtenu le nombre de points le plus élevé commence la partie et effectue son premier déplacement en utilisant le résultat affiché par les deux dés. Il déplace donc 1 ou 2 de ses pions du nombre de points affiché par les dés dans son sens de déplacement.

Puis c'est à l'autre joueur de jouer.

Désormais, chacun à leur tour, les joueurs lancent les deux dés et déplacent un ou deux de leurs pions.

Et cela, jusqu'à ce qu'un joueur remporte la partie.

## Règles de déplacement

À votre tour, vous devez toujours déplacer 1 ou 2 de vos pions dans votre sens de déplacement. Les deux dés doivent toujours être considérés séparément. Choisissez d'abord 1 des deux dés et faites avancer 1 de vos pions du nombre affiché par ce dé. Ensuite, faites avancer **le même pion ou un autre** de vos pions du nombre affiché par l'autre dé. Vous êtes libre de choisir lequel des deux dés utiliser en premier.

À la fin de chacun des deux déplacements, votre pion doit atterrir

- sur une case **vide**,
- sur une case occupée par vos **propres** pions ou
- sur une case occupée par un **seul pion** de votre adversaire.

Si ce n'est pas possible, vous ne pouvez pas effectuer le déplacement. Il est possible que vous ne puissiez déplacer qu'un seul pion ou aucun pion. Dans ce cas, un ou deux déplacement(s) ne sera/seront pas réalisé(s).

Si vous déplacez le même pion avec les deux dés, vous devez « poser » votre pion après le nombre indiqué par le premier dé. Cela signifie que le pion doit atterrir sur une case autorisée après chacun des deux déplacements.

**Exemple :** vous avez lancé les dés et obtenu un 4 et un 5. Soit vous déplacez un pion de 4 cases et un autre pion de 5 cases en avant. Soit vous déplacez le même pion de 9 cases en avant. Dans ce cas, vous devez cependant pouvoir « poser » votre pion après 4 ou 5 cases.

### **Doublet**

Si vous obtenez un doublet, c'est-à-dire 2 nombres identiques, vous pouvez utiliser deux fois la valeur de chaque dé. Ainsi, vous pouvez réaliser 4 déplacements correspondant au nombre indiqué par les dés. La même règle s'applique ici également : vous devez poser votre pion après chacun des 4 déplacements.

### **Frapper**

Si l'un de vos pions atterrit sur une case occupée par **un seul pion** de votre adversaire, alors vous frappez ce pion. Vous prenez le pion frappé et vous le posez sur la barre située au centre du plateau. Vous pouvez également frapper plusieurs pions adverses en un seul coup.

### **Pions frappés**

Si un ou plusieurs de vos pions sont sur la barre centrale à votre tour, vous devez **d'abord les remettre en jeu**, avant de pouvoir déplacer vos pions normalement sur le plateau. Vous lancez les dés comme d'habitude et vous prenez l'un de vos pions situé sur la barre centrale pour le placer dans votre zone de départ si cela est possible. On compte ici les cases à partir du bord extérieur. Si l'une des valeurs obtenues au dé vous permet de poser votre pion sur une case, vous devez remettre en jeu un pion frappé. (Pour rappel : vous pouvez placer votre pion sur une case vide, sur une case occupée par vos propres pions ou sur une case occupée par un seul pion adverse.) S'il y a encore un autre pion sur la barre centrale, vous devez également utiliser le deuxième dé pour le remettre en jeu. Si tous vos pions sont à nouveau en jeu, vous déplacez votre pion selon les règles habituelles avec le deuxième dé. Si vous ne pouvez pas remettre en jeu tous les pions situés sur la barre centrale, alors vous passez votre tour.

### **Zone cible**

Quand tous vos pions se situent dans votre zone cible, vous pouvez sortir les pions du terrain. Pour cela, continuez de déplacer vos pions dans le même sens de déplacement. Dès que vous pouvez déplacer un pion sur le bord du plateau, faites sortir ce pion du terrain. Ce pion est complètement sorti du jeu.

Il est possible que votre adversaire frappe un pion en dehors de votre

zone cible, après que vous ayez commencé à sortir des pions du terrain. Dans ce cas, vous devez d'abord remettre en jeu le pion frappé comme décrit ci-dessus. Ce n'est que lorsque tous vos pions (encore en jeu) se trouvent à nouveau dans votre zone cible que vous pouvez sortir d'autres pions du terrain.

## Fin de la partie

Le premier joueur à sortir tous ses pions du terrain comme décrit ci-dessus remporte la partie.

Le gagnant reçoit 1 point pour chaque pion adverse restant.

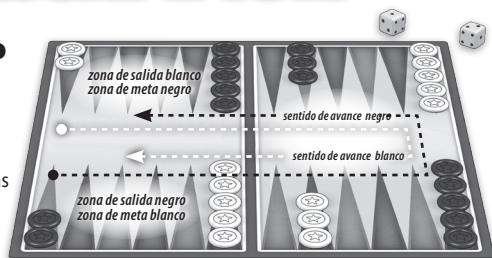
Si les pions adverses ne sont pas tous situés dans la zone cible de l'adversaire, alors ces points sont doublés.

# BACKGAMMON

ES

## Contenido

- ◆ 1 tablero de juego
- ◆ 30 fichas
- ◆ 2 dados
- ◆ 1 folleto con las instrucciones del juego



## Generalidades

El tablero consta de 24 triángulos alargados. Son las casillas en las que tenéis que poner vuestras fichas.

Repartid las fichas como se indica en la imagen. El objetivo del juego es llegar con todas las fichas a la zona de meta y, desde ahí, "liberarlas" sacándolas del tablero con las correspondientes tiradas.

Para ello, tenéis que tirar los dados y avanzar con las fichas el número correspondiente de casillas en la dirección indicada.

## Transcurso del juego

En primer lugar, hay que decidir quién empieza. Para ello, cada jugador tira con un solo dado. (Si ambos jugadores sacan el mismo número, tienen que volver a tirar). El jugador que saque el número más alto empezará la partida utilizando el resultado de ambos dados, el suyo y el del contrincante, y avanzará las casillas correspondientes a estos números con 1 o bien 2



de sus fichas, en la dirección que le corresponda.

Tras esto, le toca el turno a su contrincante.

A partir de ahora, cada jugador tirará con ambos dados y moverá una o dos fichas.

Esta secuencia se repetirá sucesivamente por turnos hasta que uno de los jugadores gane la partida.

## Reglas de la jugada

En cada turno, tienes que avanzar con 1 ó 2 fichas en el sentido que te corresponda. Los dos dados se consideran por separado. Es decir, primero eliges uno y mueves una de tus fichas tantas casillas como indique el dado. Después puedes seguir moviendo **la misma ficha o bien elegir otra** para avanzar las casillas correspondientes al número del segundo dado. Puedes escoger el dado que quieras para hacer la primera tirada.

Al final de cada tirada, la ficha que muevas tiene que quedar en

- una casilla **vacía**,
- una casilla ocupada con fichas **propias** o
- una casilla en la que haya **una única ficha** de tu contrincante.

Si no es viable ninguna de estas tres opciones, no podrás mover ficha. Es posible que solo puedas mover una ficha, o que no puedas avanzar con ninguna. En tal caso, perderás una o incluso las dos tiradas de tu turno.

Si decides utilizar el resultado de ambos dados para avanzar con una misma ficha, tienes que asegurarte de que la ficha caiga en una casilla correcta tras la primera tirada. Es decir, que la ficha siempre debe caer en una casilla permitida, considerando ambas tiradas por separado.

Ejemplo: sacas un 4 y un 5. Puedes avanzar 4 casillas con una ficha y 5 con otra. También tienes la opción de mover la misma ficha un total de 9 casillas. En este caso, no solo cuenta el lugar donde quede la ficha tras avanzar las 9 casillas en total; debes asegurarte de que pueda “parar” en una casilla permitida tras avanzar las 4 o las 5 casillas de la primera tirada.

## Dobles

Si al tirar los dados te sale un doble, es decir, si sacas el mismo número en los dos dados, puedes duplicar cada dado. Esto significa que puedes avanzar 4 veces el número que te haya salido. También en este caso tienes que poder colocar la ficha en una casilla viable tras cada una de las 4 tiradas.

## Capturar fichas

Si caes con una de tus fichas en una casilla en la que haya **una única ficha** de tu contrincante, puedes capturarla, es decir, “comértela”. Retira la ficha capturada del campo de juego y colócala en la fila central del tablero. Puedes comerte varias fichas de tu contrincante en un solo turno.

## Fichas capturadas

Si es tu turno y una o varias de tus fichas se encuentran capturadas en la fila central, primero tendrás que **recuperarlas y devolverlas a la partida** antes de poder seguir moviendo las fichas que tengas en el tablero. Para ello, tira los dados y, según el resultado, devuelve una de las fichas de la fila central a la zona de salida. Tienes que contar las casillas desde el margen exterior. Si con uno de los dos dados puedes llegar a una casilla apropiada para colocar una ficha, tienes que devolver a la partida la ficha capturada. (Recuerda: puedes colocar tu ficha en una casilla vacía, una casilla ocupada por fichas propias o una casilla en la que haya una única ficha de tu contrincante). Si sigues teniendo fichas en la fila central, tendrás que usar el segundo dado para intentar devolverlas a la partida. Si ya has recuperado todas las fichas que había capturado tu rival, puedes utilizar el segundo dado para avanzar según las reglas habituales. Si no consigues devolver al tablero las fichas que tienes en la fila central, perderás la tirada.

## Zona de meta

Cuando hayas llegado a la zona de meta con todas tus fichas, podrás “liberarlas” y sacarlas del tablero tirando los dados. Para ello, tienes que seguir moviendo las fichas en tu correspondiente sentido de avance. En cuanto cruces el margen con una ficha, podrás sacarla del tablero. Entonces, esa ficha quedará liberada y abandonará la partida.

Tu contrincante puede comerte una ficha que se encuentre en tu zona de meta aunque ya hayas empezado a sacar tus fichas del tablero. En tal caso, tendrás que intentar devolver la ficha capturada al tablero de la manera descrita anteriormente. Antes de seguir sacando fichas del tablero, tienes que llegar primero a la zona de meta con todas las fichas que aún participan en la partida.

## Final de la partida

Gana el jugador que consigue sacar todas sus fichas del tablero de la manera descrita.

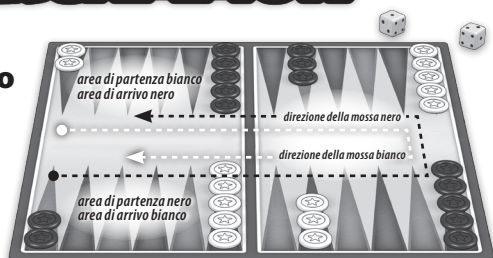
El ganador obtiene 1 punto por cada ficha que le quede a su contrincante en el tablero.

Si el contrincante no tiene todas las fichas en su zona de meta, se duplicarán los puntos correspondientes.

# BACKGAMMON

## Contenuto

- ◆ 1 tabellone
- ◆ 30 pedine
- ◆ 2 dadi
- ◆ 1 manuale di gioco



## Informazioni generali

Sul tabellone sono disegnati 24 triangoli sui quali i giocatori devono posizionare le loro pedine.

Posizionare le pedine sul tabellone come mostrato nell'immagine. Lo scopo del gioco è portare tutte le proprie pedine prima nella propria area di arrivo e poi fuori dal tabellone.

Le pedine vanno mosse in avanti nella direzione indicata a seconda del numero ottenuto ai dadi.

## Svolgimento del gioco

Per prima cosa occorre stabilire chi inizia la partita. Entrambi i giocatori lanciano un dado (se si ottiene lo stesso numero, occorre ripetere il lancio). Il giocatore che ottiene il numero più alto inizia la partita usando i numeri usciti dal proprio lancio e quello dell'avversario per fare la prima mossa e muovere in avanti, nella propria direzione di gioco, 1 o 2 pedine a seconda dei numeri ottenuti.

Successivamente è il turno dell'altro giocatore.

A partire da questo momento il giocatore di turno lancia sempre entrambi i dadi e muove una o due delle sue pedine.

Il gioco procede in questo modo finché uno dei due giocatori non vince la partita.

## Spostamento delle pedine

Al proprio turno ogni giocatore deve sempre muovere in avanti 1 o 2 pedine, seguendo la propria direzione di gioco. I numeri sui due dadi corrispondono sempre a due mosse separate. Si sceglie prima uno dei due dadi e si muove 1 pedina in avanti per un numero di spazi pari al numero indicato dal dado. Poi si muove **la stessa o un'altra pedina** di un numero di spazi pari al numero indicato dall'altro dado. Il giocatore può scegliere quale dei due numeri usare per primo.

Alla fine di ciascuna delle due mosse la pedina deve trovarsi

- su un triangolo **vuoto**,
- su un triangolo con altre pedine dello **stesso giocatore** oppure
- su un triangolo con **una sola pedina** del giocatore avversario.

Se non è possibile spostare le pedine secondo queste regole, il giocatore rimane fermo. Può succedere che un giocatore possa muovere solo una pedina oppure che non possa muovere nessuna delle sue pedine. In questo caso il giocatore è costretto a rinunciare a una o addirittura a entrambe le mosse.

Se un giocatore decide di usare entrambi i numeri ottenuti ai dadi per muovere una sola pedina, deve posare la pedina dopo la prima mossa. Questo significa che, dopo ciascuna delle due mosse, la pedina deve trovarsi su un triangolo consentito.

Esempio: dal lancio dei dadi si ottengono un 4 e un 5. Quindi si può muovere una pedina di 4 spazi e un'altra pedina di 5 spazi oppure si può muovere una sola pedina di 9 spazi. In questo caso occorre posare la pedina dopo 4 spazi o dopo 5 spazi prima di fare la seconda mossa.

### **Pariglia**

Se lanciando i dadi un giocatore ottiene una pariglia (2 numeri uguali), ha il diritto di fare due mosse con il valore di ciascun dado e può quindi spostare 4 volte la pedina o le pedine. Anche in questo caso il giocatore deve posare la pedina dopo ciascuna delle 4 mosse.

### **Mangiare**

Il giocatore che muove la sua pedina su un triangolo **con una sola pedina** del giocatore avversario mangia la pedina del giocatore avversario. Il giocatore prende quindi la pedina mangiata e la posiziona sulla striscia centrale del tabellone. È possibile mangiare anche più pedine avversarie con una sola mossa.

### **Pedine mangiate**

Se il giocatore di turno ha una o più pedine sulla striscia centrale del tabellone, **deve farle rientrare nel gioco** prima di poter muovere le sue pedine sul tabellone. Il giocatore lancia quindi i dadi come di consueto e, se possibile, sposta una pedina dalla striscia centrale su uno dei triangoli nella sua area di partenza. I triangoli si contano a partire dal bordo esterno. Se uno dei due numeri ottenuti ai dadi corrisponde a un triangolo su cui è possibile portare la pedina, occorre farla rientrare nel gioco. (Ricorda: è possibile spostare una pedina su un triangolo vuoto, su un triangolo con proprie pedine oppure su un triangolo con una sola pedina del giocatore avversario.) Se sono presenti altre pedine proprie sulla striscia centrale del tabellone, occorre usare anche il numero ottenuto con il secondo dado per far rientrare un'altra pedina. Se tutte le pedine sono di nuovo in gioco, il numero ottenuto con il secondo dado

può essere usato per muoversi normalmente. Se non si riesce a far rientrare tutte le pedine, si perde la possibilità di usare il numero ottenuto con il secondo dado.

### **Area di arrivo**

Quando tutte le pedine di un giocatore si trovano nella rispettiva area di arrivo, è possibile lanciare i dadi per portarle fuori dal tabellone. Per portare fuori le pedine è sufficiente muoverle in avanti. Non appena si può muovere una pedina al di là del bordo del tabellone, occorre toglierla dal triangolo su cui si trova. A questo punto la pedina è fuori dal gioco.

Può succedere che un giocatore mangi una pedina avversaria nell'area di arrivo quando l'avversario già iniziato a portare fuori le proprie pedine. In questo caso, come descritto sopra, occorre prima far rientrare la pedina mangiata. Solo quando tutte le pedine di un giocatore (ancora in gioco) si trovano di nuovo nell'area di arrivo, è possibile portarle fuori dal tabellone lanciando i dadi.

### **Fine della partita**

Vince la partita il giocatore che per primo riesce a portare fuori dal tabellone tutte le sue pedine come descritto sopra.

Il vincitore riceve 1 punto per ogni pedina dell'avversario rimasta sul tabellone.

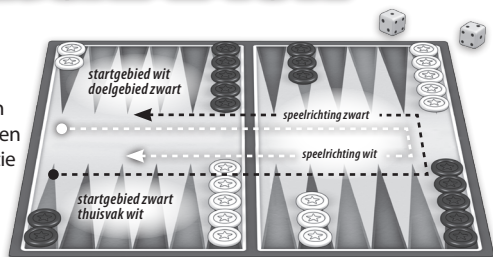
Se non tutte le pedine dell'avversario si trovano nella sua area di arrivo, questo punteggio viene raddoppiato.

# BACKGAMMON

NL

## Inhoud

- ◆ 1 spelbord
- ◆ 30 spelstenen
- ◆ 2 dobbelstenen
- ◆ 1 spelinstructie



## Algemene informatie

Op het spelbord staan 24 langgerekte driehoeken. Dat zijn de punten waarop je jullie spelstenen leggen.

Leg de spelstenen zoals afgebeeld op het spelschema. Doel van het spel is om alle eigen stenen in eerste instantie naar het thuisvak te brengen en van daaruit van het spelbord weg te spelen.

Daarvoor verplaats je de spelstenen na het gooien met de dobbelsteen vooruit in de telkens aangegeven richting.

## Spelverloop

Eerst bepalen jullie wie het spel mag beginnen. Daarvoor moeten jullie beiden met een dobbelsteen gooien. (Wanneer beide spelers hetzelfde aantal ogen gooien, wordt de worp herhaald.) De speler die het hoogste aantal ogen heeft gegooid, mag beginnen en zet zijn eerste steen vooruit met het zojuist gegooid totale aantal ogen, door 1 of 2 van zijn spelstenen overeenkomstig het gegooid totale aantal ogen in zijn speelrichting te verplaatsen.

Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Vanaf nu gooit de speler als hij aan de beurt is met beide dobbelstenen en zet één of twee van zijn spelstenen.

Dit gaat net zolang om de beurt door tot een speler het spel wint.

## Regels voor het zetten

Als jij aan de beurt bent moet je altijd 1 of 2 spelstenen in jouw speelrichting naar voren zetten. Daarvoor kijk je altijd naar de ogen van beide afzonderlijke dobbelstenen. Je kiest eerst 1 van de beide dobbelstenen en zet 1 van jouw spelstenen met het aantal ogen van deze dobbelsteen naar voren. Daarna zet je **dezelfde of een andere** spelsteen met het aantal ogen van de andere dobbelsteen naar voren. Je mag kiezen welke van de twee dobbelstenen je als eerste gebruikt.

Aan het eind van elke van de twee zetten moet jouw spelsteen op een

- **leeg** veld,
- op een veld met **eigen** stenen of
- op een veld, waarop slechts één **enkele steen** van je medespeler ligt, terechtkomen.

Wanneer dit niet mogelijk is, mag je de zet niet uitvoeren. Het is mogelijk dat je slechts één of ook zelfs helemaal geen steen kunt zetten. In dat geval vervallen één of zelfs beide zetten.

Wanneer je met het aantal ogen van beide dobbelstenen dezelfde spelsteen zet, moet je na de eerste zet kunnen 'pauzeren'. Dat betekent dat de steen na elke van de beide zetten op een toegestane punt terecht moet kunnen komen.

Voorbeeld: Je hebt 4 en 5 gegooid. Je zet dus ofwel een steen 4 punten vooruit en een andere steen 5 punten naar voren. Of je zet dezelfde steen in totaal 9 punten naar voren. Hierbij moet je echter ofwel na 4 of na 5 punten kunnen 'pauzeren'.

## Doublet

Bij een doublet, d.w.z. op beide dobbelstenen hetzelfde aantal ogen, mag je de waarde van elke dobbelsteen twee keer gebruiken. Je mag het gegooid aantal ogen dus in totaal 4 keer zetten. Ook hier geldt de regel dat je na elke van de 4 bewegingen je steen moet 'pauzeren'.

## Slaan

Wanneer je met je spelstenen op een punt terecht komt, waarop **één enkele spelsteen** van je medespeler staat, dan sla je deze steen. Daarbij pak je de geslagen spelsteen van het bord en legt deze op de balk (midden van het bord) van het spelbord. Je kunt tijdens een zet ook meerdere stenen van je medespeler slaan.

## Geslagen stenen

Wanneer tijdens jouw zet één of meerdere van jouw spelstenen op de balk staan, moet je deze **eerst weer in het spel brengen**, voordat je verder mag spelen. Je gooit met de dobbelstenen en plaatst dan, indien mogelijk, één van jouw stenen vanaf de balk in jouw startvak. Daarbij tel je de punten vanaf de buitenkant. Wanneer je met één van jouw gegooid aantal ogen een punt bereikt waarop je een steen mag zetten, moet je een geslagen steen terug in het spel brengen. (Ter herinnering: Je mag jouw steen op een lege punt, op een punt met eigen spelstenen of op een punt met één enkele steen van je medespeler zetten.) Wanneer er daarna nog meer stenen op de balk staan moet je ook de ogen van de tweede dobbelsteen gebruiken om deze terug in het spel te brengen. Wanneer al je spelstenen weer in het spel zijn, voer

je met het aantal ogen van de tweede dobbelsteen weer een zet uit volgens de gebruikelijke regels. Wanneer je niet alle stenen op de balk terug in het spel kunt brengen, vervalt je beurt.

### **Thuisvak**

Wanneer al jouw stenen in je eigen thuisvak staan, mag je de stenen die daar staan van het bord spelen. Daarvoor zet je jouw spelstenen gewoon verder in de juiste richting. Zodra je een steen over de rand van het spelbord heen kunt zetten, neem je de steen van het bord. Deze steen is helemaal uit het spel.

Het is mogelijk dat je medespeler een steen uit jouw thuisvak slaat, nadat je al bent begonnen stenen van het bord te spelen. In dat geval moet je de geslagen steen eerst zoals hierboven beschreven, terug in het spel brengen. Pas wanneer al jouw stenen (die zich nog in het spel bevinden) weer in jouw thuisvak staan, mag je meer stenen van het bord spelen.

### **Einde van het spel**

De speler die er als eerste in slaagt al zijn stenen zoals hierboven beschreven van het bord te spelen, wint het spel.

De winnaar krijgt voor elke in het spel gebleven steen van zijn medespeler 1 punt.

Wanneer niet alle stenen van je medespeler zich in diens thuisvak bevinden, worden deze punten verdubbeld.

**Schmidt Spiele GmbH**  
**Lahnstr. 21**  
**DE 12055 Berlin**  
**[www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)**  
**[www.schmidtspiele-shop.de](http://www.schmidtspiele-shop.de)**

