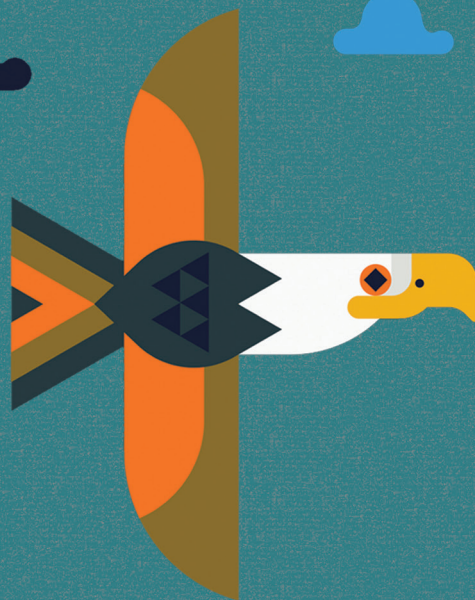


Backgammon



CLASSIC BY DJECO

8-99
YEARS



Backgammon

Zawartość:



x 15



x 15





Wiek: 8-99



Liczba graczy: 2

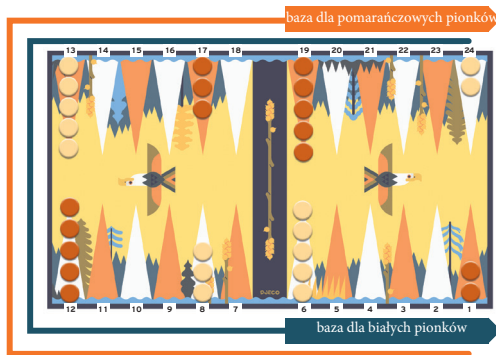


Czas gry: 20 min

Cel gry: Być pierwszym z graczy, który usunie wszystkie pionki z planszy.

Przygotowanie do gry:

Planszę należy umieścić pomiędzy graczami. Każdy z graczy wybiera kolor swoich pionków i ustawia je na planszy tak jak pokazano na obrazku:



Zasady gry

Poruszanie się po planszy:

Pionki przesuwane są w kierunku wskazanym przez strzałkę w odpowiednim kolorze. Pomarańczowe pionki poruszają się od punktu 1 do punktu 24, podczas gdy białe pionki poruszają się w przeciwnym kierunku od punktu 24 do 1.

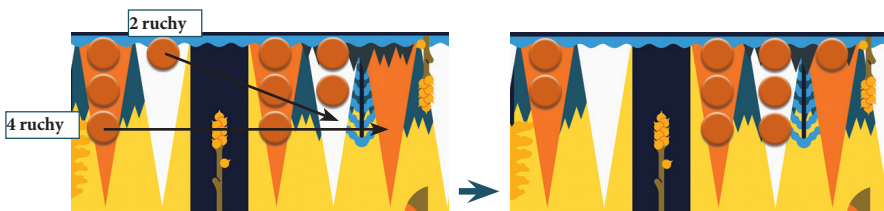
Dlatego też pionki obu graczy będą się przecinać na planszy.

Gracze na zmianę rzucają 2 kostkami, aby przesunąć jeden lub więcej pionków o liczbę pól (trójkąty/góry) równą liczbom wyrzuconym na każdej z 2 kostek.

Na przykład, gdy gracz wylosuje 2 i 4, może albo:

- przesunąć pierwszy pionek o 2 pola do przodu i drugi pionek o 4 pola do przodu;
- przesunąć pierwszy pionek o 4 pola do przodu i drugi pionek o 2 pola do przodu;
- przesunąć ten sam pionek o 2 pola do przodu, a następnie o 4;
- lub przesunąć ten sam pionek o 4 pola do przodu, a następnie o 2.

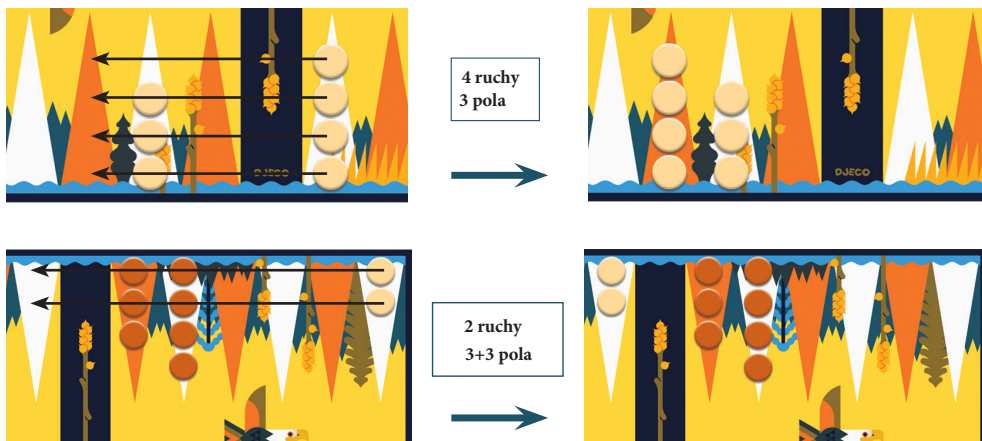
Uwaga: Jeśli gracz porusza się tylko jednym pionkiem, nie może przesunąć go o 6 pól w jednym ruchu. Należy wykonać ruchy osobno w 2 krokach: 4 pola, a następnie 2 pola lub 2 pola a potem 4 pola.



Jeśli gracz wyrzuci dublet, musi dwukrotnie zagrać wartości pokazane na kostkach.

Na przykład, jeśli gracz wylosuje 3 i 3, powinien wykonać 4 ruchy, każdy po 3 pola. W trakcie ruchu pionek może wylądować tylko na:

- polu, które nie jest zajęte;
- polu, które jest zajęte przez jeden lub więcej pionków należących do rozgrywającego;
- polu, które jest zajęte tylko przez jeden pionek przeciwnika. W tym wypadku pionek przeciwnika jest zabrany z gry i umieszczony na środku planszy.



Gracz musi wykonać ruch.

Jeśli to możliwe, gracz musi wykorzystać wszystkie wylosowane liczby.

Jeśli tylko jedna liczba może zostać rozegrana, gracz musi najpierw zagrać wyższą.

Jeśli żadna liczba nie może zostać zagrana, gracz traci kolejkę.

Przywracanie do gry pionków z środka planszy

Jeśli gracz posiada jeden lub więcej pionków na środku planszy, musi je przywrócić do gry, zanim będzie mógł rozegrać swoją rundę.

Aby to zrobić, gracz rzuca kostkami w swojej rundzie i próbuje przywrócić odpowiedni pionek lub pionki do swojej bazy.

Na przykład, jeśli gracz wyrzuci "1" może ustawić pionek na pierwszym polu w swojej bazie, jeśli wyrzuci "2" może ustawić pionek na drugim polu...

Uwaga - tak jak powyżej, pionek może ponownie się włączyć do gry lądując na polu, które jest:

- wolne;
- zajęte tylko przez jeden pionek przeciwnika (w tym wypadku pionek przeciwnika jest zabrany z gry);
- zajęte przez jeden lub więcej pionków należących do rozgrywającego.

Czasami nie będzie możliwe przywrócenie pionka lub pionków do gry i będą one musiały poczekać do następnej kolejki.

Gdy wszystkie pionki gracza ponownie wejdą na planszę, wszelkie niewykorzystane liczby na kostkach można zagrać, przesuując wybrany przez siebie pionek.

Usuwanie pionków z planszy

Gracz może zacząć usuwać swoje pionki z planszy, tylko wtedy gdy wszystkie jego pionki znajdują się w bazie.

Gracz usuwa pionek z planszy, losując liczbę oczek na kostkach odpowiadającą liczbie pól potrzebnych do wyjścia z planszy.

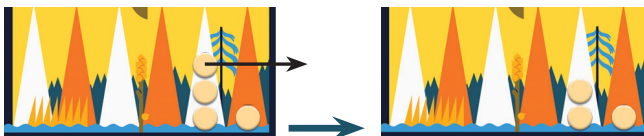
Na przykład, jeśli gracz wyrzuci 3 i 2, to "3" pozwala graczowi usunąć pionek ustawiony 3 pola od wyjścia z planszy, a "2" pozwala usunąć pionek znajdujący się 2 pola od wyjścia.



Jeśli nie ma pionków na tych polach, gracz musi przesunąć pionek zlokalizowany na polu najdalej od wyjścia z planszy.



Jeśli nie ma już pionków na wyższych polach, gracz może usunąć pionek z najdalszego zajętego punktu od wyjścia, nawet jeśli liczba na kostce jest większa niż liczba punktów pozostałych do przemieszczenia przed opuszczeniem planszy.



Gracz nie musi usuwać pionka, jeśli jest w stanie wykonać kolejny ruch. Na przykład, gracz może również zdecydować się na przesunięcie pionka bliżej punktu 1, zamiast usuwać inny pion.

Kto jest zwycięzcą?

Wygrywa gracz, który usunie z planszy wszystkie swoje pionki jako pierwszy.

Backgammon



Uwaga! Małe elementy!



3, rue des Grands Augustins - 75006 Paris - France
www.djeco.com
Made in China - Designed in France