

ES BACKGAMMON

Juegan dos jugadores que tienen cada uno a su disposición, 15 fichas de colores distintos y dos dados.

Sobre ambos lados del tablero hay 12 triángulos de diferente color.

El tablero está dividido por un borde central (barra). El espacio comprendido entre las líneas 6 y 1 se denomina "casa". El jugador A es propietario de la casa A y el jugador B de la casa B.

El sentido del movimiento de las fichas es el indicado por las flechas.

Mueve primero el jugador que ha obtenido el número más alto en el lanzamiento de un solo dado. Los dados se arrojan por turnos y cuando el adversario ha completado su propio movimiento.

Los dados indican cuantas líneas pueden ser desplazadas una o más fichas. Esto es: habiendo lanzado el 6-4, el jugador tiene dos posibilidades, desplazar una ficha 6 líneas y otra 4, o bien mover la misma ficha 10 espacios.

En el movimiento de las fichas se puede saltar por encima de las propias y de las adversarias.

El lanzamiento de un doble premia al jugador con dos movimientos por cada lado. Así, por ejemplo, un 6-6 permite mover dos veces 6 espacios más dos veces 6 espacios; un 2-2 permite mover dos veces 2 espacios y dos veces 2 espacios. Este movimiento puede realizarse con la misma o diferentes fichas.

En las líneas libres u ocupadas por las propias fichas pueden pararse cualquier número de fichas (incluso más de 5).

Si en la línea de llegada de la tirada se encuentra una sola ficha adversaria ésta será comida, es decir, expulsada del tablero y puesta sobre la barra (barra central).

La ficha comida entra nuevamente en juego partiendo de la casa adversaria, utilizando el valor de uno de los dados, a voluntad del jugador y según las posibilidades de entrada.

El valor del otro dado se utiliza para rescatar otra ficha que esté en la barra, o, caso de que la barra esté libre, para el movimiento de una ficha, ya sea la ficha rescatada u otra.

No es posible la reentrada, si los valores expresados por los dados lanzados indican dos posiciones ocupadas por dos o más fichas adversarias. El jugador pierde entonces un turno.

No se pueden mover las fichas propias en juego, si no se han rescatado todas las fichas propias que estén sobre la barra. Si se cae

en la reentrada sobre una línea donde el adversario tiene sólo una ficha, ésta es comida.

El premio de un lanzamiento doble también puede ser utilizado para sacar fichas de la barra (un doble puede rescatar hasta 4 fichas, caso de que se puede reentrar en la línea del valor del dado).

Si en el curso del juego se da la posibilidad de usar sólo el valor de uno de los dados lanzados (por ej. Una sola ficha movable para uno cualquiera de los dos valores del dado), el jugador está obligado a utilizar el valor más alto.

Una vez que todas las fichas de un jugador se hallen en su propia casa éste jugador iniciará la fase final del juego que consiste en la "recogida" de las mismas fichas.

La "recogida" es la salida definitiva de las fichas de su propia casa, fuera del tablero. La "recogida" tiene lugar utilizando el lanzamiento normal de los dados. La dinámica de la "recogida" utiliza los valores expresados por cada dado. Por ejemplo: si se lanza un 5-2 puede recogerse una ficha de la línea 5 y otra de la 2.

No es obligatorio recoger una ficha si puede moverse otra de ellas, por ej. : utilizar el valor 5 de un dado para desplazar una ficha de la posición 6 a la posición 1. Este desplazamiento tampoco es obligatorio. Si el número obtenido en una tirada es más alto que la flecha ocupada más alta, ésta cantidad puede servir para retirar la dama de la flecha que esté más alta.

Por ej. : con una tirada 6-3 un jugador puede retirar una dama de su flecha 3, pero si su flecha 6 está libre, podrá retirar una dama de su flecha 5 o de la más alta que en ése momento tenga ocupada.

En el caso de que un jugador esté recogiendo fichas y el adversario se le coma una o más fichas, el jugador que estaba en la fase de recogida no podrá continuar dicha fase hasta que todas sus fichas no estén en su propia casa.

Los movimientos de esta fase del juego siguen las normas generales.

Gana la partida quien haya recogido primero las quince fichas propias.

Al principio de cada encuentro se establece el número de partidas a ganar sobre un total de las partidas a jugar. (Ejemplo: ganar 2 partidas sobre 3, ó 3 sobre 5).

EN BACKGAMMON

A game for two players who each have 15 pieces of different colours and two dice.

On both sides of the board there are 12 lines or spaces (two different colours of triangles). The board is divided by a central strip.

The space between the triangles N°6 and N°1 is named "House". Player A is owner of "house A" and player B of "house B".

The direction in which to move the pieces is shown by the arrows. The player who moves first is the one who has obtained the highest number by throwing on dice. The dice are thrown and the move made each in turn.

In moving the pieces one can jump over one's own and those of the opponent. If a player throws doubles he is allowed to move bothsides. For example: a double 6 alloxs him to move 6 spaces twice and another 2 spaces twice and another 2 spaces twice. This move can be made with the same or different pieces.

One can not move a piece when the home line is occupied by two or more pieces of the opponent.

On the spaces, free or occupied by one's own pieces, one can stop any number of pieces, including more than five.

If on the home line one meets only one piece of the opponents, this will be taken, or expelled from the board and placed on the central strip.

The taken piece will enter into the game one again now belonging to the opponents house, with the number thrown from one of the dice, optional to the player and following the possibilities on entering.

The number thrown with the other dice is used to recover the other piece which is in the central strip, or in case there are no pieces in the central strip one can move another piece, that recovered or any other piece.

It is not possible to reenter the piece If the amount shown by the dice thrown indicates two occupied positions by two or more of the opponents pieces. The player therefore misses a turn.

One can not move one's own pieces If one has not recovered all his own pieces. Which are in the central strip. If on re-entering one lands on a space where the opponent has only one piece, this is taken.

Also on throwing a double, one can use this to take out pieces from

the central strip. A double can recover as many as four pieces, in the event that one can reenter on the space indicated by the dice.

If, during the course of the game one happens to use only the amount indicated on one of the dice thrown.

For example: only one piece can be moved from any number shown by the dice, the player is obliged to use the highest number.

Once that all the pieces of a player happen to be in his own house, the final phase of the game begins which consists of the "withdrawal" of the same pieces. The "withdrawal" consists of getting rid of one's pieces off the board. The "withdrawal" is played by throwing the dice in the normal way.

For example: If a 5 and a 2 are thrown one can withdraw (to take off the board) a piece from space N°5 and the other from space N°2.

It is not obligatory to withdraw a piece If one can move another piece, for example: to use the amount 5 from a dice for moving a piece from space N°6 to N°1. This movement is not obligatory either. If the number thrown is higher than the highest occupied space, this number can be used for withdrawing the piece on the highest space which is occupied. For example: with a throw of a 6 and 3 a player can withdraw a piece from his space N°3, but If his space N°4 or from the highest occupied space he has at that moment.

In the event of that a player is withdrawing pieces and the opponent takes one or more pieces. The player, who was withdrawing can not continue to withdraw until all of his pieces return to his own house. The movements of this part of the game follows the normal rules. The game is who when a player has withdrawn all of his own fifteen pieces from the board. At the beginning of each encounter one decides the number of games to play. Example: to win 2 out of 3 games, or 3 out of 5.

FR BACKGAMMON

Un jeu pour deux persones. Matériel nécessaire: 15 fiches de couleurs différents et 2 dés.

Sur chaque côte du damier il y a 12 lignes ou espaces (triangles de couleurs différentes). Le damier est partagé en deux par un bord central. L'espace compris entre les lignes 6 et 1 se dénomme « maison ». Le joueur A est le propriétaire de la maison A et le joueur B de la maison B.

Le sens du mouvement des fiches est indiqué par les flèches. Le joueur qui a obtenu le plus grand nombre de points en lançant un seul dé commence. On tire les dés à tour de rôle et quand l'adversaire a terminé son propre mouvement .

Les dés indiquent combien de lignes peuvent être déplacées, une ou plusieurs fiches. Cela veut dire que si on a lancé le 6-4, le joueur a deux possibilités, déplacer une fiche 6 lignes et une autre 4 ou bien bouger la même fiche 6 espaces puis 4.

En bougeant les fiches ont peut sauter les siennes et celles de l'adversaire.

Lancer un double permet au joueur de faire deux mouvements de chaque côté. Par exemple: un 6-6 permet de bouger deux fois 6 espaces puis deux fois 6 espaces; un 2-2 permet de bouger deux fois 2 espaces puis deux fois 2 espaces. Ce mouvement peut se réaliser avec le même fiche ou des fiches différentes.

On ne peut pas bouger une fiche quand la ligne d'arrivée du lancement est occupée par deux ou plusieurs fiche de l'adversaire. Sur les lignes libres ou occupées par ses propres fiches peuvent s'arrêter autant de fiches que l'on veut (même plus de 5).

Si sur la ligne d'arrivée de lancement se trouve une seule fiche de l'adversaire, on la mangera, c'est-à-dire : elle sera expulsée du damier et mise sur la barre (bord central).

La fiche (mangée) entre à nouveau en jeu en partant de la maison de l'adversaire en utilisant la valeur d'un des dés à volonté du joueur et en fonction des possibilités d'entrée.

La valeur de l'autre dé s'utilise pour racheter une autre fiche qui est dans la barre ou si celle-ci est libre pour bouger une fiche, celle que l'on a racheté ou une autre.

La rentrée n'est pas possible si les valeurs marquées par les dés lancés indiquent deux positions déjà occupées par deux ou plusieurs fiches de l'adversaire, le joueur perd alors son tour.

On ne peut pas bouger ses propres fiches en jeu si on peut les rentrer sur la ligne de valeur du dé.

On peut utiliser seulement la valeur d'un des dés lancés pour bouger ses fiches mais le joueur est obligé d'utiliser la valeur la plus haute.

Une fois que toutes les fiches d'un des joueurs sont dans sa propre maison, il commencera la dernière phase du jeu qui consiste au « ramassage » des fiches.

La ramassage est la sortie définitive des fiches de sa propre maison hors du damier. Le « ramassage » se fait en utilisant le lancement normal des dés. La dynamique du ramassage utilise les valeurs marquées sur chaque dé. Pa exemple: si on lance un 5-2 on peut ramasser (sortir du damier) une fiche de la ligne 5 et une autre de la ligne 2.

Il n'est pas obligatoire de ramasser une fiche si l'on peut en bouger une autre. Par exemple : utiliser la valeur 5 d'un dé pour déplacer une fiche de la position 6 à la position 2. Ce déplacement n'est pas non plus obligatoire. Si le numéro obtenu au lancement est plus haut que la flèche occupée la plus haute, cette quantitée peut servir pour retirer la dame de cette flèche.

Exemple : avec un lancement 6-3 un joueur peut retirer une dame de la flèche 3, mais si sa fleche 6 est libre, il pourra retirer une dame de sa flèche 5 ou de la plus haute occupée en ce moment.

Si un joueur est en train de « ramasser » ses fiches et son adversaire lui en mange une ou plus, il ne pourra pas continuer le ramassage jusqu'à ce que toutes ses fiches soient de nouveau dans sa maison. Les mouvements de cette phase du jeu suivent les normes générales.

Celui qui a ramassé le premier ses 15 fiches gagne.

Au début de chaque rencontre on établit le numéro de parties à gagner sur le total des parties à jouer (ex. Gagner 2 parties sur 3 ou 3 sur 5).

DE BACKGAMMON

• Die angelsächsiche Version einesjahrtausende altes
• Brett und Würfelspiels für 2 Spieler

Die Regeln dieses Spiels bieten vielfätige taktische Möglichkeiten. Zum Spiel gehören 15 dunkle und 15 helle Steine, 2 Würfel und ein Spielfeld. Die Spieler haben je eine “Zackenreihe” vor sich. Spieler A spielt von Feld 24 nach Feld 1, Spieler B von Feld 1 nach Feld 24. Heimfelder sind für Spieler A die Felder 1 bis 6 und für Spieler B die Felder 19 bis 24. Jeder Spieler muß mit seinen 15 Steinen sein Heimfeld erreichen.

Spieler A setzt jeweils die gleiche Anzahl Steine auf die genau gegenüberliegenden Zacken. Jeder Spieler hat bereits 5 Steine auf dem ersten Zacken seines Heimfeldes stehen. Mit einem Würfel wird ermittelt, wer beginnt. Die höhere Zahl entscheidet. Die beiden bei der Auslosung gewürfelten Zahlen werden gleichzeitig für den ersten Zug verwendet. Nunmehr wird während des ganzen Spieles mit beiden Würfeln gewürfelt. Jeder Spieler zieht seine Steine von der Startposition, der Feldreihe folgend, in Richtung Heimfeld. Also z.B. Spieler B von 1 über 2, 3, 4, etc.

Spieler A zieht dementsprechend in umgekehrter Richtung. Die Steine ziehen um so viele Felder vor, wie beide Würfel Augen zeigen.Bei einem Wurf (z.B.2+6) hat man die Wahl, mit einem Stein 2 Felder und mit einem anderen 6 Felder vorzurücken oder mit ein und demselben Stein erst 2 und dann 6 Felder. Der Kleinere Zug muß zuerst erfolgen. Es Kann nur auf (offtenen) Feldern gelandet werden. Auchwenn nur mit einem Stein gezogen wird, wird dieser Zug getrennt nach den Augen der beiden Würfel gezählt, also (zwei-xechs).

Dies bedeutet, dass beide Landefelder -das 2. Und das 8. -offen sein müssen. Offen sind alle unbesetzten Felder, alle Felder mit beliebig vielen eigenen Steinen und alle, auf den höchstens ein einziger gegnerischer Stein liegt.

Der Pasch
Fallen zwei gleiche Zahlen, z.B.4 -4, so wird dieser “Pasch” verdoppelt.Man darf nicht nur zweimal, sondern viermal um 4 Felder vorziehen und zwar mit einem, zwei, drei oder vier Steinen. Für jeden dieser vier Züge müssen die Landefelder offen sein. Sind sie nur für die ersten beiden Züge offen, verfällt der ganze Pasch.

Das Band
Zwei oder mehr gleichfarbige Steine auf einem Feld nennt man ein Band. Ein Band blockiert das Feld für den Gegner. Mehrere gleichfarbige Bänder hintereinander bilden eine Brücke und stellen ein großes Hindernis für den Gegner dar. Der Gegner Kann z.B eine Brücke aus drei Bändern nur überwinden, wenn er als kleinste Zahl eine 4 würfelt, Ziel des Spielers muß es also sein, Bänder und Brücken zu errichten und mit ihnen vorwärtszuziehen. Das Schlagen

Ein einzelner auf einem Feld stehender Stein wird geschlagen, wenn der Gegner auf dieses Feld zieht. Bei einem Wurf (2+6) wied z.B. jeder Stein geschlagen, der zwei, sechs oder acht Felder entfernt steht. Es besteht jedoch kein Zwang zum Schlagen, so lange noch mit anderen Steinen gezogen werden kann. Der geschlagene Stein wird in die Mitte des Spielfeldes gesetzt, auch “Bar” genannt. Der Besitzer darf so lange keinen anderen Zug machen, bis er diesen Stein wieder ins Spiel gebracht hat. Für geschlagene Steine ist der Start bei 1 (bzw. 24), wobei dies das erste Feld ist, das gezählt wird, wenn der Stein wieder ins Spiel kommt. Kann er mit dem ersten Zug nicht auf einem offenen Feld landen, verfällt der ganze Wurf, Sind mehrere Steine geschlagen, müssen alle erst wieder ins Spiel gebracht werden, ehe der geschlagene Spieler einen anderen Zug machen darf. Dabei werden mit einem Wurf zwei Steine gezogen. Kann die kleinere Zahl nicht als erste gesetzt werden, weil das Feld nicht offen ist, verfällt auch jetzt der ganze Wurf. Das Ausspielen

Ziel des Spieles ist es. Alle 15 Steine über den letzten Zacken des Heimfeldes hinauszuspielen, also über Feld 24, wenn 1 der Start war oder umgekehrt. Bedingung für den Beginn des Ausspielens ist, dass alle 15 eigenen Steine im Heimfeld angesammelt wurden. Die Felder müssen-von hinten beginnend-geräumt werden, also zuerst Feld 6 (bzw.19), dann Feld 5 (bzw. 20) etc. Ausgespielt ist ein Stein dann, wenn er mit einem Wurf über den Spielfedrand hinausgelangt. Um von Feld 6 bzw. 19 direkt ausspielen zu können, benötigt man demnach eine Wurf mit zweimal 6 Augen. Kein davorliegender Stein darf ausgespielt werden, so lange Feld 6 bzw. 19 noch besetzt ist. Man benutzt die kleineren Würte, um von den hinteren Feldern auf die vorderen zu ziehen. Auch während des

Ausspielens kann ein Stein geschlagen werden. Er muß erst wieder ins Spiel gebracht werden und das ganz Feld umrunden, ehe das Ausspielen fortgesetzt werden darf. Über ein gegnerisches Band hinweg darf kein Stein ausgespielt werden.

Wenn z.B. auf Feld 4 zwei gegnerische Steine liegen, dürfen Steine von Feld 5 nicht direkt ausgespielt weden, sondern müssen erst das Band überwinden. Einfacher, doppelter, dreifacher Sieg, wer zuerst seine 15 Steine ausgespielt hat. Einfacher Sieg, wenn der Gegner noch alle Steine auf dem Spielfeld hat. Dreifacher Sieg, wenn der Gegner noch einen Stein in der Bar oder im Heimfeld des Siegers hat.

Non si può muovere una pedina quando la linea d´arrivo del tiro sia occupata da due o più pedine avversarie.

Nelle linee libere o occupate dalle proprie pedine si possono fermare qualsiasi numero di pedine (anche più di 5).

Se nella linea d´arrivo del tiro si trova una sola pedina avversaria, questa sarà mangiata, cioè espulsa dal cartellone e messa sulla barra (bordo centrale).

La pedina “mangiata” entra nuovamente in gioco partendo dalla casa avversaria, utilizzando il valore di uno dei dadi, a volontà del giocatore e secondo le possibilità di entrata. Il valore dell´altro dado si utilizza per riscattare un´altra pedina che stia nella barra, o, nel caso che la barra sia libera, per il movimento di una pedina, sia essa la pedina riscattata o un´altra pedina.

Non è possibile il rientro, se i valori espressi dai dadi lanciati indicano due posizioni occupate da due o più pedine avversarie. Il giocatore allora perde un turno.

Non si possono muovere le proprie pedine in gioco se non si sono riscattate tutte le pedine proprie che stiano sulla barra.

Se nel rientro si capita su una linea dove l´avversario ha una sola pedina, questa viene “mangiata”.

Il premio di un lancio doppio può essere utilizzato anche per togliere pedine dalla barra (un doppio può riscattare fino a 4 pedine, nel caso si possa rientrare nella linea del valore del dado). Se nel corso del gioco si verifica la possibilità di usare un solo valore di uno dei due dadi lanciati (per esempio una sola pedina mobile per uno qualsiasi dei due valori del dado). Il giocatore è obbligato a utilizzare il valore più alto.

Una volta che tutte le pedine si trovino nella casa di un giocatori, questo inizierà la fase finale del gioco che consiste nella “raccolta” delle stesse pedine.

La “ritirata” è l´uscita definitiva delle pedine dalla propria casa, fuori dal cartellone. La “ritirata” avviene utilizzando il lancio normale dei dadi. La dinamica della ritirata i valori espressi da ogni dado. Per esempio: se si lancia un 5 - si può ritirare (togliere dal cartellone) una pedina dalla linea 5 ed un´altra dalla linea 2.

Non è obbligatorio ritirare una pedina se se ne può muovere un´altra; per esempio: utilizzare il valore 5 di un dado per spostare una pedina dalla posizione 6 alla posizione 1. Neanche questo spostamento è obbligatorio. Se il numero ottenuto in un tiro è più

alto della freccia occupata più alta, questa quantità può servire per ritirare la dama dalla freccia che sia occupata più alta.

Per esempio: con un tiro 6-3, un giocatore può ritirare una dama dalla sua freccia 3, però se la sua freccia 6 è libera, potrà ritirare una dama dalla sua freccia 5 o dalla più alta in questo momento occupata.

Nel caso che un giocatore stia ritirando pedine e l´avversario gli “mangi” una o più pediene, il giocatore che era nella fase di ritirata, non potrà continuare detta “ritirata” fino a che tutte le sue pedine ritornino nella propria casa.

I movimenti di questa fase del gioco seguono le norme generali. Vince la partita chi ritira per primo le quindici pedine proprie. All´inizio di ogni partita si stabilisce il numero di partite da vincere sul totale di partite da giocare. (esempio: vincere 2 partite su 3 o 3 su 5).

das adversárias.

O lançamento de um número duplo, faz que o jogador jogue dois movimentos por cada dado. Por exemplo, um 6-6 permite mover duas vezes 6 espaços mais duas vezes 6 espaços; um 2-2 permite mover duas vezes 2 espaços e duas vezes 2 espaços. Este movimento pode realizar-se com a mesma ou diferentes fichas. Nas fichas livres ou ocupadas pelas próprias fichas podem ficar paradas qualquer número de fichas (inclusive mais de 5).

Se na linha de chegada da jogada encontra-se uma só ficha adversária, esta ficha será comida, ou seja, expulsada do tabuleiro e colocada sobre a barra (barra do centro).

A ficha comida entra novamente em jogo partindo da casa adversária, utilizando o valor de um dos dados, à eleição do jogador e de acordo com as possibilidades de entrada.

O valor do outro dado se utiliza para resgatar outra ficha que esteja na barra, ou no caso de que a barra esteja livre, para o movimento duma ficha, ou bem a ficha resgatada ou outra.

Não é possível entrar de novo, se os valores mostrados nos dados lançados indicam duas posições ocupadas por duas ou mais fichas adversárias. O jogador fica então uma vez sem jogar.

Não se podem mover as próprias fichas em jogo, se não foram resgatadas todas as fichas próprias que estão sobre a barra. Se ao entrar novamente cair sobre uma linha onde o adversário tem só uma ficha, esta ficha é comida.

Se na hora de lançar o dado, sair um lançamento duplo, isto também pode ser utilizado para tirar fichas da barra (um número duplo pode resgatar até 4 fichas, caso de que se possa entrar novamente na linha do valor do dado).

Se durante o jogo, acontecesse a possibilidade de usar só o valor de um dos dados lançados (por exemplo: uma só ficha móvel para qualquer um dos dois valores do dado), o jogador está obrigado a utilizar o valor mais alto.

Quando todas as fichas de um jogador encontrem-se em sua própria casa este jogador começará a fase final do jogo que consta da “recolhida” das mesmas fichas.

A “recolhida” é a saída definitiva das fichas da sua própria casa, fora do tabuleiro.

A “recolhida” é feita utilizando o lançamento normal dos dados. A dinâmica da “recolhida” utiliza os valores expressados por cada

dado. Por exemplo: Se ao jogar sai um 5-2 pode-se recolher uma ficha da linha 5 e outra da linha 2.

Não é obrigatório recolher uma ficha se pode mover-se outra delas, por exemplo: utilizar o valor 5 de um dado para deslocar uma ficha da posição 6 à posição 1. Este deslocamento também não é obrigatório. Se o número obtido numa jogada é mais alto que a posição que ocupa a ficha, se retirará sempre a mais alta mesmo que não coincida com o número lançado com o dado.

Por exemplo: com uma jogada 6-3 um jogador pode retirar uma ficha da sua flecha 3, mas se a sua flecha 6 está livre, poderá retirar uma ficha da sua flecha 5 ou da mais alta que nesse momento tenha ocupada.

No caso de que um jogador está a recolher fichas e o adversário coma dele uma ou mais fichas, o jogador que estava na fase de recolhida não poderá continuar tal fase até que todas as suas fichas não estejam na sua própria casa.

Os movimentos desta fase do jogo seguem as normas gerais. Ganha o jogo quem tenha recolhido primeiro as quinze fichas próprias.

Antes de começar cada jogo se estabelece o número de partidas a ganhar sobre um total das partidas a jogar. (Exemplo: ganhar 2 partidas de 3, 3 de 5).

turze gracz rzuca kośćmi i porusza znacznikami.

Podczas ruchu znacznikiem, gracz może przeskakiwać swoje znaczniki jak i przeciwnika. Kiedy gracz wyrzuci dublet (taki sam wynik na obu kościach) może wykonać podwójny ruch. Na przykład: dwie 6 pozwalają graczowi na wykonanie ruchu o 24 pola. Ten ruch może być wykonany jednym lub kilkoma znacznikami. Na polu nie ma limitu znaczników jednego gracza, które mogą się tam znajdować.

Jeśli na jednym polu znacznik gracza spotyka się ze znacznikiem przeciwnika, znacznik przeciwnika przenosi się na środkową linię (zbiecie znacznika). Znacznik ze środkowej linii wraca do gry na pole domowe przeciwnika wynikiem z jednej z kości, w zależności od wyboru gracza.

Liczba z drugiej kości jest używana do poruszenia innego znacznika, który znajduje się na środkowej linii, chyba że gracz nie ma tam już znaczników, wtedy może poruszyć dowolnym znacznikiem.

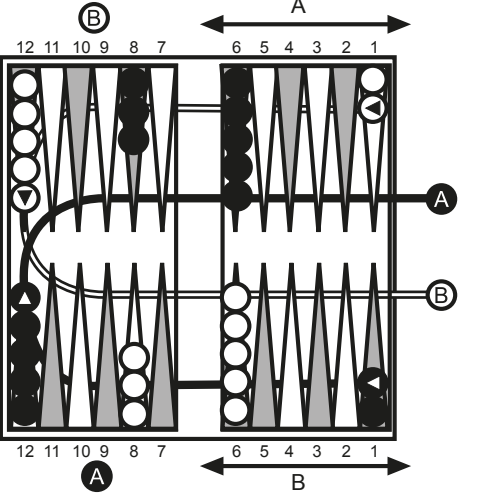
Niemożliwe jest wejście do gry znacznikiem, jeśli liczba wskazana przez kość oznacza dwa pola zajęte przez co najmniej dwa znaczniki przeciwnika. Gracz traci turę. Gracz nie może poruszać swoimi znacznikami jeśli jakieś jego znaczniki znajdują się na środkowej linii. Kiedy przy powrocie do gry znacznik zatrzymuje się na polu, na którym znajduje się tylko jeden znacznik przeciwnika, zostaje on zбитy.

Gracz może poruszyć znacznikami ze środkowej linii również, kiedy wyrzuci dublet. Dzięki temu do gry mogą wrócić cztery znaczniki. Gracz może też wykorzystać wynik tylko jednej kości. Na przykład w sytuacji, kiedy tylko jeden znacznik może zostać przesunięty zgodnie z wynikiem rzutu. Gracz musi wykorzystać wyższy wynik. Kiedy gracz zgromadzi wszystkie swoje znaczniki w polu domowym rozpoczyna się końcowy etap gry – odrzucanie. Polega ono na usunięciu wszystkich swoich znaczników z planszy. Gracz rzuca kośćmi. Na przykład jeśli wyrzucił 2 i 5, może zdjąć z planszy znacznik znajdujący się na polu nr 5 lub ten z pola nr 2. Zdjęcie znaczników nie jest obowiązkowe, gracz może zdecydować się na ruch znacznikami, np. może użyć 5, aby przesunąć znacznik z pola nr 6 na pole nr 1. Jeśli wynik rzutu jest wyższy niż najwyższe zajmowane przez gracza pole, gracz może odrzucić znacznik znajdujący się na najwyższym polu. Na przykład: gracz wyrzucił 6 i

3, może odrzucić znacznik znajdujący się na polu nr 3, zdejmując również znacznik z pola nr 4, ponieważ jest to najwyższe pole, na jakim posiada znacznik.

W przypadku kiedy gracz zaczął już odrzucanie znaczników, ale przeciwnik zbił jego znacznik, gracz ten musi najpierw doprowadzić ten znacznik do pola domowego, zanim będzie mógł ponownie odrzucać znaczniki.

Ruch w tej części gry odbywa się zgodnie z normalnymi zasadami. Gra kończy się, kiedy jeden z graczy odrzuci z planszy wszystkie swoje znaczniki (15). Na początku gracze ustalają, ile rozgrywek musi wygrać gracz, aby wygrać, np. 2 gry z 3 czy 3 gry z 5.



cayro

JUGUETES CAYRO S.L.
Pol. Ind. Juyarco 54-55
03700 Dénia (Alicante) España
www.cayro.es