



CLOWN
GAMES

BACK GAMMON



LET'S PLAY!

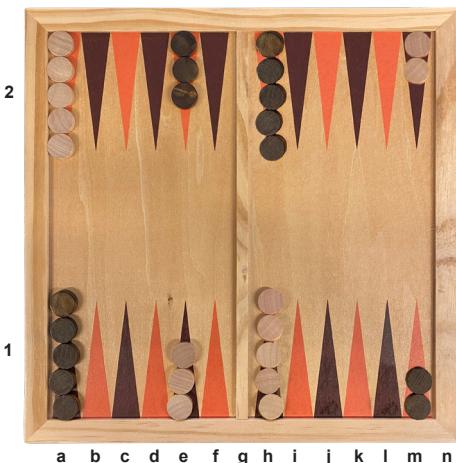
NL HANDLEIDING

Dit heb je nodig voor dit spel:

- speelbord backgammon
- 2 witte dobbelstenen
- 15 bruine en 15 witte stenen

HET BORD

Je speelt dit spel met twee spelers: één speler speelt met de witte stenen en de ander met de bruine stenen. Leg de stenen exact zo neer:



Het doel van het spel is al jouw stenen in het vak van jouw tegenspeler te plaatsen en andersom. Alle stenen moeten in het meest rechtse vak komen: vak n (aan-gegeven met de pijl, dit is de rand van het bord). De speler die als eerste ALLE stenen in vak n heeft staan, is de winnaar.

Beide spelers mogen om de beurt met twee dobbelstenen gooien. Na het gooien van de dobbelstenen mag je jouw stenen verplaatsen als dit mogelijk is (zie hieronder voor de regels daarvoor). De richting waarin je jouw stenen mag verplaatsen zie je in de onderstaande figuur: je speelt beide in tegengestelde richting.



REGELS VAN HET BEWEGEN VAN DE STENEN

Een steen mag alleen naar een 'open punt' verplaatst worden: een punt waar nog geen stenen van jouw tegenstander staan OF 1 steen van jouw tegenstander staat. Op een lege plek mag je altijd een steen neerleggen, als je daar uitkomt met de worp van jouw dobbelste(n)en. Als er 1 steen van de tegenstander op een veld staat, dan mag je de steen van jouw tegenspeler er afslaan en die steen komt dan op de balk bij punt g te staan. Deze steen moet opnieuw beginnen in het meest

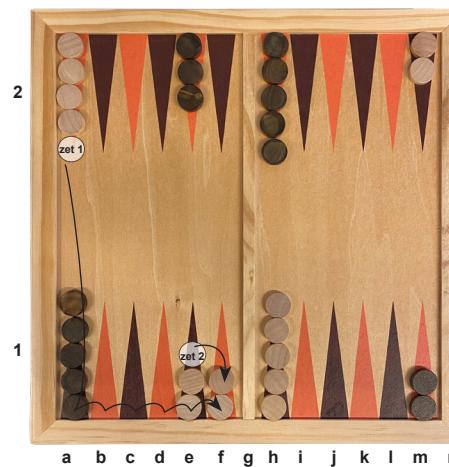
rechtse vak (m). Voor Wit in het voorbeeld hierboven helemaal bovenaan bij de bruine punt (m-2), en voor Bruin helemaal onderaan bij de oranje punt (m-1). De speler, die een steen op de balk heeft staan, is in de volgende beurt altijd verplicht om deze steen als eerste weer te spelen (mits dit volgens de regels kan). Er moet namelijk een vrije plek zijn, om je steen neer te leggen. Kun je de steen die op de balk ligt niet neerleggen, dan gaat je beurt over.

Als je met de dobbelsteen gooit, tellen de ogen op de twee dobbelstenen als twee onafhankelijke verschuivingen. Als je bijvoorbeeld 2 en 4 gooit, mag je één steen 6 punten opschuiven, maar alleen als één van de twee tussenpunten (2 of 4 punten van zijn startpositie) vrij is. Je mag ook met één steen 2 punten opschuiven en met de andere 4.

Als je dubbel gooit, mag je 2 keer het aantal zetten doen: als je 2 x een 3 gooit, mag je 4 x een steen 3 posities verschuiven. Je bent verplicht om beide dobbelstenen te gebruiken, als dit volgens de regels van het spel mogelijk is. Kan maar één van de stenen gebruikt worden, dan is dit verplicht. Kunnen beide stenen gebruikt worden, maar niet allebei tegelijk, dan moet je het hoogste aantal ogen gebruiken. Als je dubbel hebt gegooid, moet je zoveel mogelijk van de vier getallen gebruiken als mogelijk is.

BEGINNEN MET HET SPEL

In het spel hieronder is de speler Wit begonnen en heeft een 6 en een 1 gegooid.

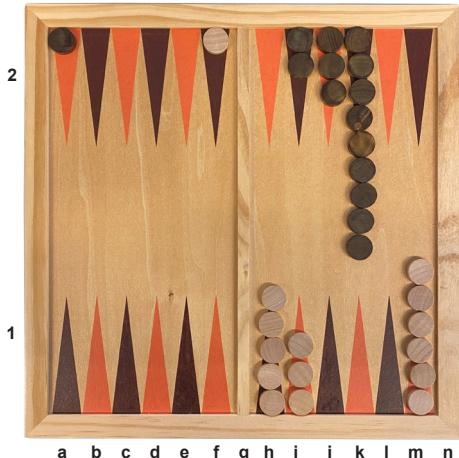


Wit moet 6 en 1 zetten en doet dat als volgt. Voor zet 1 selecteert Wit een steen (punt a-2) en plaatst hem 6 plaatsen verderop. Zoals je ziet waren er 5 stenen boven op elkaar bij punt a-2: nadat wit heeft gezet gaat er natuurlijk 1 af. Deze steen komt op punt f-1. Aangezien jouw steen geslagen kan worden als hij alleen op een punt staat, speelt speler Wit er een tweede steen naartoe. Bij zet 2 speelt hij dus een steen van e-1 naar f-1.

Hierna is speler Bruin aan de beurt. Hij gooit ook met de 2 dobbelstenen en verplaatst de stenen volgens de regels. Het is de bedoeling dat je beide zo snel mogelijk de stenen naar het thuisvak speelt, maar je moet ook tactisch denken. Als jij namelijk stenen in jouw thuisvak laat staan, heeft jouw tegenstander hier last van. Hij heeft dan minder posities om stenen naartoe te spelen. De stenen die jij in je thuisvak laat staan, zijn voor jezelf weer nadelig, omdat je ze helemaal naar de overkant moet spelen - en dit duurt een aantal zetten.

HET MIDDENSEP

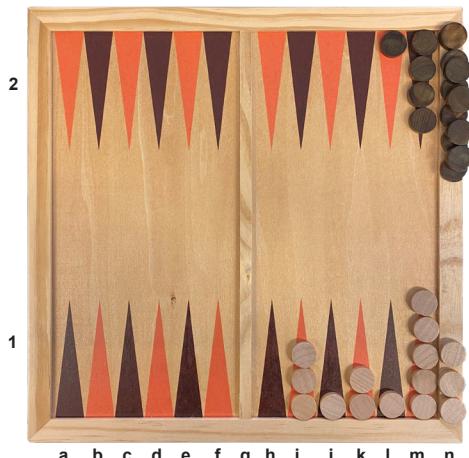
Zie het voorbeeld hieronder. Beide spelers moeten nog één steen naar het thuisvak spelen. Bruin staat er beter voor dan Wit, want hij moet zijn steen nog 6 punten verplaatsen om alle stenen in zijn thuisvak te hebben en te beginnen met 'afspelen'. Voor Wit is deze route iets langer (12 punten).



EINDE VAN HET SPEL

Als alle stenen van een speler in zijn thuisvak staan, mag je 'afspelen'. Dit betekent dat je een steen die overeenkomt met de gegooide ogen, in vak n mag spelen. Deze steen is veilig en kan niet meer terug in het spel komen.

Elke worp met de dobbelsteen geeft vanaf dit moment de speler het recht om een steen van punt h tot en met m naar punt n te spelen (en hem veilig te stellen). Als er geen steen op een punt aanwezig is, die past bij het aantal ogen dat je net hebt gegooid, dan ben je verplicht om een zet te doen vanaf een punt op een hogere positie (je speelt dan je steen dichter naar punt n toe). Als er geen stenen meer op hogere posities staan, dan mag een steen naar punt n gespeeld worden van de hoogste positie waar nog wel een steen op staat. Als er tijdens het uitspelen een steen geslagen wordt, dan wordt deze op de balk bij punt g gezet en moet de speler deze steen eerst weer terug zien te spelen in zijn thuisvak, voordat er verder gegaan mag worden met het afspelen.



Zie hierboven een voorbeeldsituatie van het afspelen. Bruin staat er aanzienlijk beter voor dan Wit! De speler, die als eerste alle stenen naar n heeft gespeeld, wint het spel.

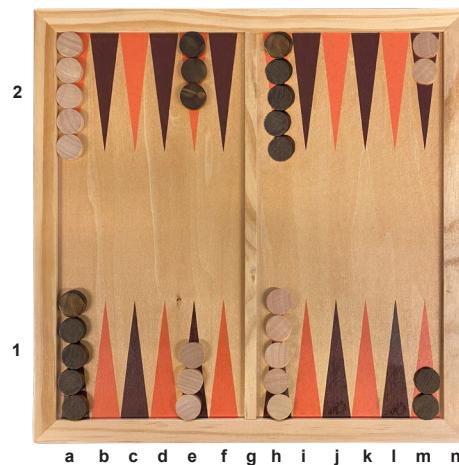
EN INSTRUCTION MANUAL

For this game you will need:

- The Backgammon game board
- 2 white dice
- 15 brown checkers and 15 white checkers

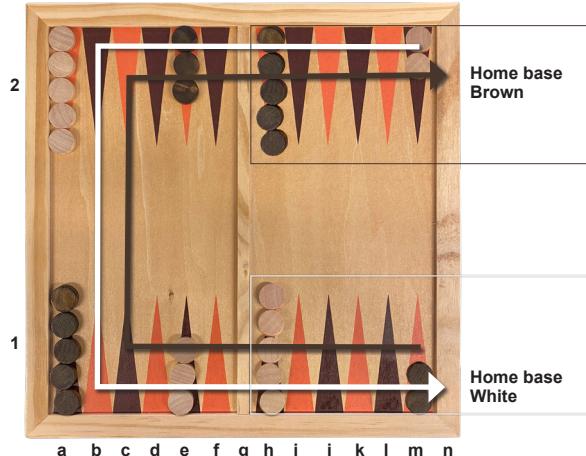
THE BOARD

Two players can participate in this game: one will get the white checkers and the other will get the brown checkers. The checkers must be set as follows:



The objective of the game is to place all your checkers in your opponent's space and vice versa. All checkers must be placed in the rightmost square: square n (indicated by the arrow, at the edge of the board). The first player to get ALL checkers in space n is the winner.

Both players may take turns rolling the two dice. After rolling the dice, the checkers can be moved, if allowed (see the rules below). The direction in which you can move your checkers is shown in the figure below: you both play in opposite directions.



RULES TO MOVE THE CHECKERS

A checker can only be moved to an "open spot": a spot where there are no checkers from your opponent OR only 1 checker from your opponent is standing.

You can always place a checker on an empty spot if you end up there with the roll of your dice. If there is 1 opponent's checker on a spot, you may "knock it off" so that checker will be placed on the bar at point g. This checker must start over in the rightmost square (m).

For White, in the example above, at the very top at the brown point (m-2), and for Brown at the very bottom at the orange point (m-1). The player who has a checker on the bar is always forced to play it first again on the next turn (provided that it is allowed by the rules). There must be a free spot to place your checker. If you cannot place the checker on the bar, your turn ends.

When you roll the dice, the eyes on both dice count as two independent offsets. For example, if you roll 2 and 4, you may move one checker 6 positions, but only if one of the two intermediate positions (2 or 4 points from its starting position) is free. You can also move 2 positions with one checker and 4 with the other.

If you roll double, you can make 2 times the number of moves: if you roll a 3 twice, you can move a checker 3 positions 4 times. According to the game rules, both dice must be rolled, but it is mandatory that only one of the checkers be used. If both checkers are used, they cannot be used at the same time, you must then use the highest number of eyes rolled.

If you rolled a double, you should use as many of the four numbers as possible.

START OF THE GAME

In the game below, player White has started and rolled a 6 and a 1.

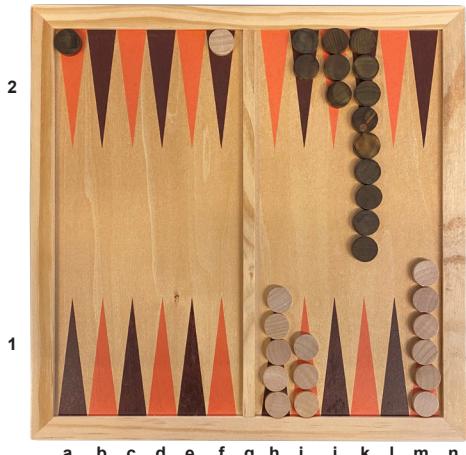


White has to move 6 and 1 and does that as follows. For move 1, White selects a checker (point a2) and places it 6 positions ahead. As you can see, there were 5 checkers on top of each other at point a2: after White has moved, 1 of course goes off. This checker comes to point f1. Since a checker can be "captured" if it stands alone on a spot, player White plays a second checker towards it. Therefore, in move 2 he/she plays a checker from e1 to f1.

After this, it is player Brown's turn. He/she also rolls the 2 dice and moves the checkers according to the rules. The intention is that you both move the checkers to the home base as quickly as possible, but always thinking tactically. If you leave checkers in your home base, your opponent won't have it easy. He/she will have fewer positions to play his checkers to. However, the checkers you leave in your home space can be disadvantageous to you as well, because you have to play them all the way to the other side - and this requires a number of moves.

THE MIDGAME

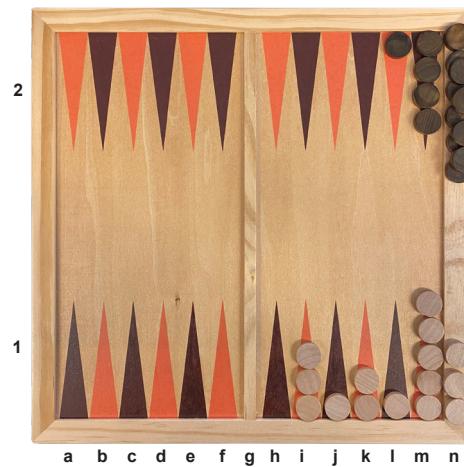
See the example below. Both players have to move one more checker to the home base. Brown is doing better than White, as he/she has to move his/her checker 6 more positions to have all the checkers in his/her home base and start playing off. For White this route is slightly longer (12 points).



END OF THE GAME

When all your checkers are in your home base, you can start playing your checkers off the board "bear-off". This means that you can play a checker that matches the amount of eyes rolled in space n. This checker is now safe and cannot be brought back to play.

Each roll of the dice from this point on entitles the player to move a checker from point h to m to point n (and to secure it). If there is no checker on a spot that matches the amount of eyes you just rolled, then you are forced to make a move from a spot at a higher position (you then play your checker closer to point n). If there are no more checkers at higher positions, a checker can be moved to point n of the highest position that still has a checker on it. If a checker is captured during a move, it is placed on the bar at point g and the player must first play this checker back to his home base before continuing the game.



See an example situation of bear-off above. Brown looks considerably better than White! The player who gets all his/her checkers to point n wins the game.

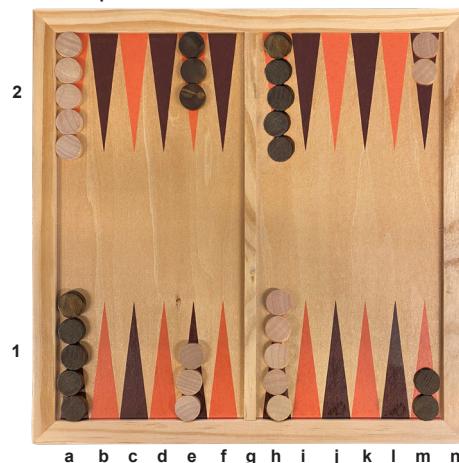
FR MANUEL

Matériel :

- plateau de jeu de backgammon
- 2 dés blancs
- 15 pions marron et 15 pions blancs

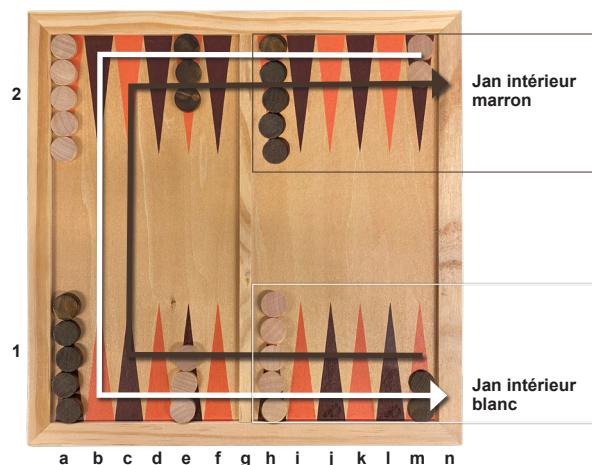
LE PLATEAU

Ce jeu se joue à deux : l'un joue avec les pions blancs et l'autre avec les marron. Placez les pions exactement comme ci-dessous :



Le but du jeu est de placer tous vos pions dans la case de votre adversaire et vice-versa. Toutes les pièces doivent être placées dans la case la plus à droite : la case n (indiquée par la flèche, au bord du plateau). Le joueur qui place TOUS ses pions sur la case n en premier remporte la partie.

Les deux joueurs lancent deux dés à tour de rôle. Après avoir lancé les dés, vous pouvez déplacer vos pions si c'est possible (voir les règles ci-dessous). La direction dans laquelle vous pouvez déplacer vos dés est indiquée dans la figure ci-dessous : vous jouez les deux dans des directions opposées.



RÈGLES POUR DÉPLACER LES PIONS

Un pion ne peut être déplacé que vers un « point ouvert » : un point où ne se trouve aucun pion de votre adversaire OU un pion de votre adversaire. Vous pouvez placer un pion sur une case vide à tout moment, si votre jet de dé(s) le permet. S'il y a un pion de l'adversaire sur une case, vous pouvez retirer ce pion et le placer sur la barre du point g. Ce pion doit recommencer dans la zone la plus à droite (m). Dans l'exemple ci-dessus, il s'agit du haut du point marron (m-2) pour le blanc, et en bas du point orange (m-1) pour le marron. Le joueur dont un pion se trouve sur la barre est obligé de jouer ce pion en premier lors de son prochain tour (si les règles le lui permettent). Il doit toujours y avoir un espace libre pour placer un pion. Vous passez votre tour si vous ne pouvez pas placer la pion sur la barre.

Lorsque vous lancez les dés, les points indiqués par les deux dés comptent pour deux mouvements indépendants. Par exemple, si vous obtenez 2 et 4, vous pouvez déplacer un pion de 6 points, mais seulement si l'un des deux points intermédiaires (2 ou 4 points de sa position de départ) est libre. Vous pouvez également déplacer un pion de 2 points et l'autre de 4 points.

Si vous obtenez un double, vous pouvez effectuer deux fois le nombre de déplacements : si vous obtenez deux fois un 3, vous pouvez déplacer 4 fois un pion de 3 positions. Vous êtes tenu d'utiliser les deux dés, si les règles du jeu vous y autorisent. Si un seul des dés peut être utilisé, il est obligatoire de n'en utiliser qu'un. Si les deux dés peuvent être utilisés, mais pas tous les deux en même temps, c'est le chiffre le plus élevé qui doit être utilisé. Si vous avez lancé un double, vous devez utiliser autant des quatre numéros que possible.

DÉBUT DU JEU

Dans le jeu ci-dessous, c'est le joueur Blanc qui commence et qui a lancé un 6 et un 1.

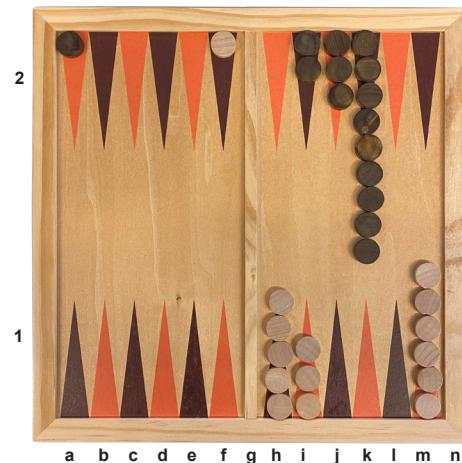


Blanc doit jouer 6 et 1 et le fait comme suit. Pour le premier coup, Blanc choisit un pion (point a-2) et le place 6 cases plus loin. Comme vous pouvez le voir, le point a-2 compte 5 pions superposés : un pion est bien sûr retiré après le coup de Blanc. Ce pion est placé sur le point f-1. Étant donné que votre pion peut être capturé s'il se trouve seul sur un point, le joueur Blanc y envoie un deuxième pion. Au deuxième tour, il déplacera donc un pion de e-1 à f-1.

C'est ensuite au tour du joueur Marron. Il lance également les 2 dés et déplace les pions selon les règles. Le but est que chacun d'entre vous déplace ses pions vers sa zone d'origine le plus rapidement possible, mais il faut également penser tactiquement. Le jeu sera plus difficile pour votre adversaire si vous laissez des pions dans votre zone, car il aura moins de positions où déplacer ses pions. Les pions que vous laissez dans votre zone vous seront également défavorables, car vous devrez les déplacer jusqu'à l'autre bout du plateau - et cela nécessite un certain nombre de coups.

MILIEU DE JEU

Regardez l'exemple ci-dessous. Les deux joueurs doivent déplacer un pion supplémentaire vers leur base. Marron est dans une meilleure position que Blanc, car il doit déplacer son pion de 6 points pour que tous ses pions se trouvent dans son terrains et qu'il puisse commencer à « finir le jeu ». Cette route est légèrement plus longue pour Blanc (12 points).

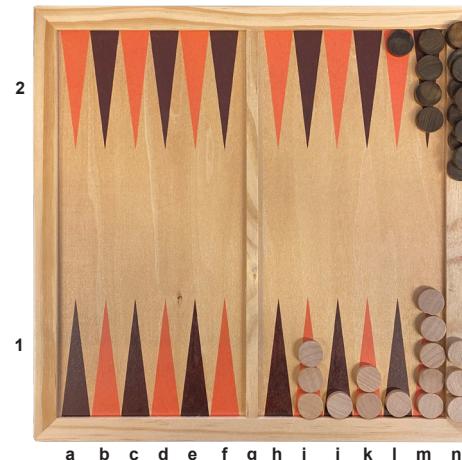


FIN DU JEU

Vous pouvez commencer à « finir le jeu » une fois que toutes les pièces d'un joueur se trouvent dans sa case de départ. Cela signifie que vous pouvez déplacer un pion correspondant au nombre lancé avec le dé dans la case n. Ce pion y est en sécurité et ne peut pas revenir en jeu.

À partir de ce moment, chaque lancer de dé permet au joueur de déplacer un pion du point h au point m au point n (et de la sécuriser). S'il n'y a pas de pion sur un point qui correspond au nombre de points que vous venez de lancer, vous êtes obligé de jouer depuis un point situé à une position plus élevée (vous jouez alors votre pion le plus proche du point n). S'il n'y a plus de pions sur une position supérieure, vous pouvez effectuer un déplacement vers le point n à partir de la position la plus élevée sur laquelle se trouve un pion. Si un pion est capturé pendant le jeu, il est placé sur le côté du plateau au niveau du point g et le joueur doit d'abord le replacer dans sa base avant de continuer à jouer.

Ci-dessus se trouve un exemple de « fin de jeu ». Marron est dans une position considérablement plus avantageuse que celle de Blanc ! Le joueur qui déplace toutes ses pions sur n en premier remporte la partie.



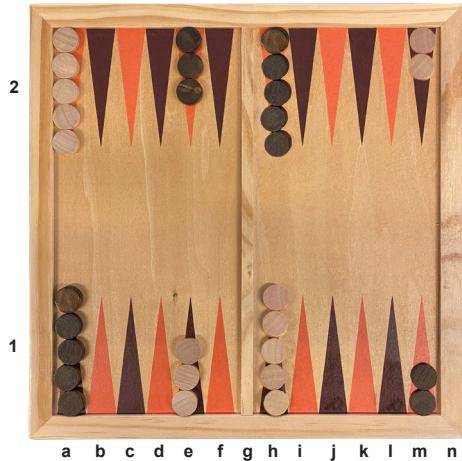
SPIELANLEITUNG

Für dieses Spiel brauchen Sie:

- Das Backgammon-Spielbrett
- 2 weiße Würfel
- 15 braune Damesteine und 15 weiße Damesteine

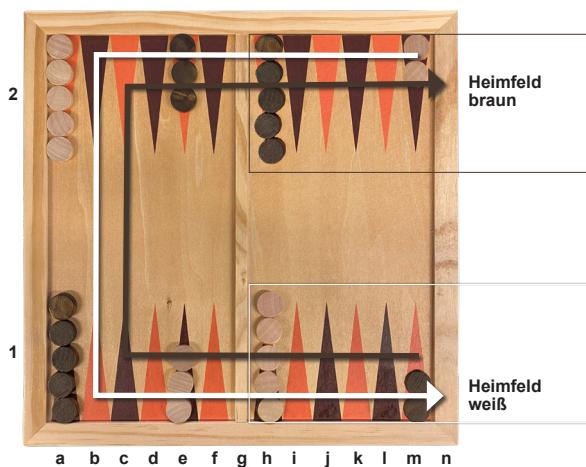
DAS BRETT

An diesem Spiel können zwei Spieler teilnehmen: Einer bekommt die weißen Damesteine und der andere die braunen Damesteine. Die Steine müssen wie folgend aufgelegt werden:



Das Ziel des Spiels ist alle Ihre Damesteine in den Raum Ihres Gegners zu spielen und umgekehrt. Alle Steine müssen im Feld ganz rechts platziert werden: Feld n (am Spielbrettrand, wird vom Pfeil angezeigt). Der erste Spieler, der ALLE Damesteine in das Feld n bekommt, ist der Sieger.

Beide Spieler werfen die zwei Würfel abwechselnd. Nach dem Würfeln können die Steine bewegt werden, wenn das erlaubt ist (siehe die folgend aufgeführten Regeln). Die Richtung, in der Sie Ihre Damesteine bewegen können, ist in der folgenden Zeichnung zu sehen: Sie spielen beide in entgegengesetzte Richtungen.



REGELN ZUM BEWEGEN DER DAMESTEINE

Ein Damenstein kann nur an eine „offene Stelle“ bewegt werden: Eine Stelle, auf der keine Steine Ihres Gegners ODER nur ein Stein Ihres Gegners liegen.

Sie können immer einen Damenstein auf eine leere Stelle legen, wenn Sie mit Ihrem Würfel dort landen. Wenn sich ein gegnerischer Stein auf einer Stelle befindet, können Sie ihn „hinauswerfen“, sodass der Stein am Punkt g auf die Bar gelegt wird. Dieser Damenstein muss vom Feld ganz rechts (m) aus neu anfangen.

Im oben aufgeführten Beispiel ist das für Weiß ganz oben beim braunen Punkt (m-2) und für Braun ganz unten beim orangen Punkt (m-1). Der Spieler, der den Damenstein auf der Bar hat, ist gezwungen diesen bei der nächsten Runde als ersten zu spielen (vorausgesetzt, die Regeln erlauben das). Es muss eine freie Stelle geben, um ihren Stein hinzulegen. Wenn Sie den Stein nicht auf die Bar legen können, ist Ihre Runde zu Ende.

Wenn Sie würfeln, zählen die Augen beider Würfeln als zwei voneinander unabhängige Verschiebungen. Wenn Sie z. B. 2 und 4 würfeln, können Sie einen Damenstein 6 Positionen bewegen, aber nur, wenn eine der zwei dazwischenliegenden Positionen (2 oder 4 Punkte von der Startposition entfernt) frei ist. Sie können auch mit einem Stein 2 Positionen weitergehen und mit dem anderen 4.

Wenn Sie doppelt würfeln, können Sie die Anzahl der Züge doppelt durchführen:

Wenn Sie zweimal eine 3 würfeln, können Sie einen Stein viermal um 3 Positionen bewegen. Gemäß den Spielregeln müssen beide Würfel geworfen werden. Es ist aber zwingend, dass nur einer der Damesteine verwendet wird. Wenn beide Steine verwendet werden, darf das nicht gleichzeitig passieren. Sie müssen dann die höchste geworfene Augenzahl verwenden. Wenn Sie doppelt geworfen haben, sollten Sie so viele der vier Zahlen verwenden, wie möglich.

SPIELBEGINN

Im folgend aufgeführten Spiel hat der Spieler Weiß begonnen und eine 6 und eine 1 gewürfelt.

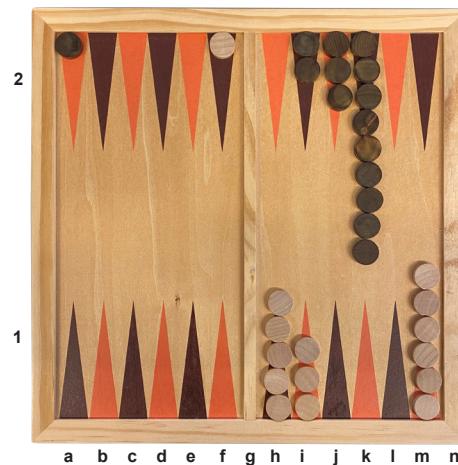


Weiß muss sich um 6 und 1 bewegen und macht das wie folgend. Für Zug 1 wählt Weiß einen Damenstein (Punkt a-2) aus und bewegt ihn sechs Positionen nach vorne. Wie Sie sehen, liegen auf dem Punkt a-2 5 Damesteine übereinander: Nachdem Weiß gewürfelt hat, geht einer natürlich weg. Dieser Damenstein kommt an die Stelle f-1. Nachdem ein Damenstein „gefangen“ werden kann, wenn er alleine auf einer Stelle steht, spielt der Spieler Weiß einen zweiten Stein in seine Richtung. Daher spielt er/sie bei Zug 2 einen Stein von e-1 nach f-1.

Danach ist der Spieler Braun an der Reihe. Er/sie wirft die beiden Würfel auch und bewegt die Steine gemäß den Regeln. Das Ziel ist, dass Sie beide die Damesteine so schnell wie möglich ins Heimfeld bewegen, aber immer taktisch denken. Wenn Sie Damesteine in Ihrem Heimfeld lassen, hat es Ihr Gegner nicht leicht. Er/sie hat weniger Positionen, um die eigenen Steine hinzuspielen. Die Steine, die Sie in Ihrem Heimfeld lassen, können jedoch auch für Sie ein Nachteil sein, da Sie alle auf die andere Seite spielen müssen – und das eine Reihe von Zügen erfordert.

DER MITTELTEIL DES SPIELS

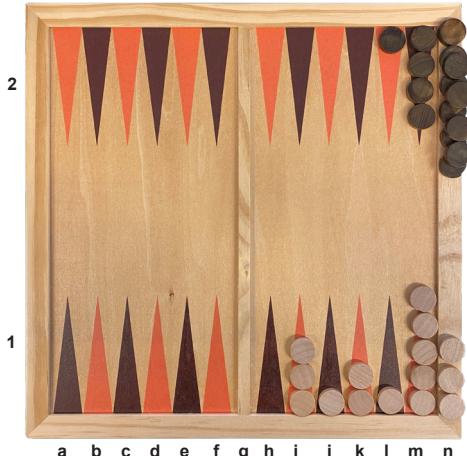
Siehe folgendes Beispiel. Beide Spieler müssen einen oder mehrere Damesteine zum Heimfeld bewegen. Bei Braun läuft es besser als bei Weiß, da er/sie seine/ ihre Damesteine um 6 weitere Positionen bewegen muss, um alle Damesteine in seinem/ihren Heimfeld zu haben und beginnt auszuspielen. Für Weiß ist dieser Weg etwas länger (12 Punkte).



SPIELENDE

Wenn sich alle Ihre Damesteine in Ihrem Heimfeld befinden, können Sie anfangen, Ihre Steine vom Brett hinauszuwürfeln. Das bedeutet, dass Sie einen Damenstein spielen können, der dem Betrag der gewürfelten Augen auf Platz n entspricht. Der Stein ist jetzt in Sicherheit und kann nicht mehr zurück ins Spiel gebracht werden.

Von da an ermöglicht es jedes Mal Würfeln dem Spieler einen Stein von Punkt h zu m zu Punkt n zu spielen (und ihn abzusichern). Wenn sich kein Damestein auf einer Stelle befindet, welcher der gerade von Ihnen geworfenen Augenzahl entspricht, sind Sie gezwungen einen Zug von einer Stelle auf einer höheren Position zu machen (Sie spielen Ihren Stein näher zu Punkt n). Wenn sich keine Damesteine mehr an höheren Positionen befinden, kann ein Stein zu Punkt n der höchsten Position bewegt werden, auf der sich noch immer ein Stein befindet. Wenn ein Damestein während eines Zugs gefangen wird, wird er auf der Bar auf den Punkt g gelegt und der Spieler muss zuerst diesen Stein zurück in sein Heimfeld spielen, bevor er das Spiel fortsetzt.



Siehe oben ein Beispiel für das Hinauswürfeln. Braun sieht deutlich besser aus als Weiß! Der Spieler, der all seine/ihrre Damesteine auf den Punkt n bekommt, gewinnt das Spiel.

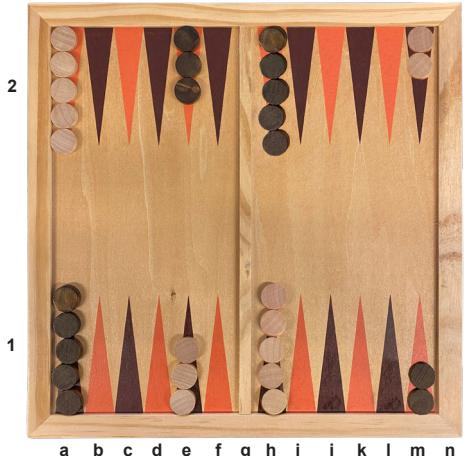
II MANUALE D'ISTRUZIONI

Di cosa hai bisogno per questo gioco:

- Tavolo da gioco da backgammon
- 2 dadi bianchi
- 15 pedine bianche e 15 marroni

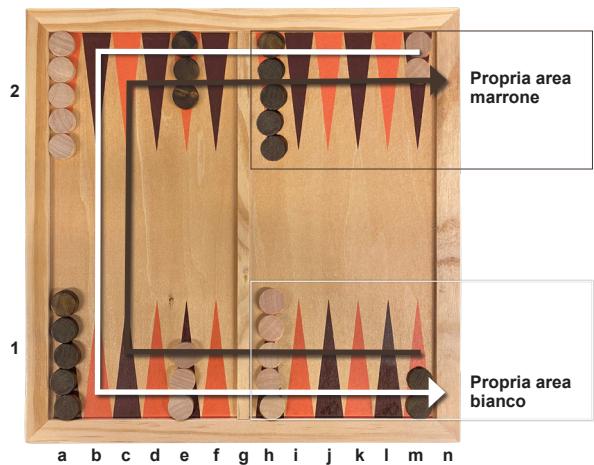
IL TAVOLO

Si gioca a 2 giocatori: uno con le pedine bianche e l'altro con le marroni. Posizionare le pedine come segue:



Scopo del gioco è collocare tutte le tue pedine nelle caselle del tuo avversario e viceversa. Tutte le pedine devono essere collocate nella casella giusta: casella n (indicata dalla freccia, che corrisponde al bordo del tavolo). Il giocatore che per primo porta TUTTE le pedine nella casella n, vince la partita.

I giocatori lanciano i dadi a turno. Dopo aver lanciato i dadi, si possono muovere le proprie pedine, ove possibile (vedi le regole delle mosse, riportate in basso) La direzione in cui puoi muovere le tue pedine è mostrata nella figura in basso: i giocatori muovono le pedine in direzioni opposte.



COME SI POSSONO MUOVERE LE PEDINE

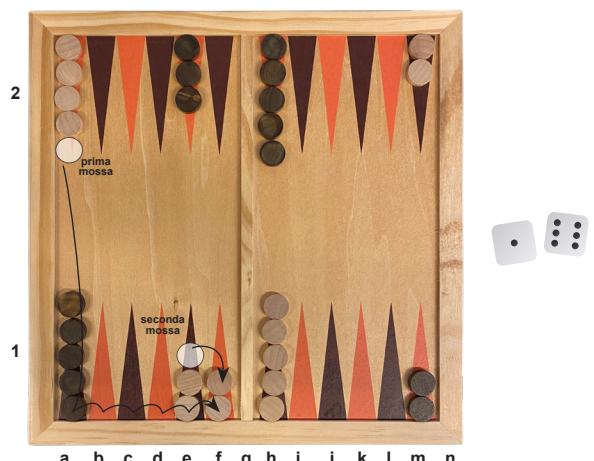
È possibile spostare una pedina solo in un 'punto aperto': un punto in cui non ci sono pedine del tuo avversario. Puoi sempre mettere una pedina su una casella vuota, se il punteggio totalizzato con i dadi ti porta proprio su quella casella. Se 1 pedina dell'avversario si trova già su una casella, allora potrai eliminarla e collocarla sulla barra nel punto g. Questa pedina dovrà essere riportata nella casella in alto a destra (m). Per il Bianco, come mostrato nell'esempio sopra, nella parte superiore del punto Marrone (m-2), mentre per il Marrone in fondo al punto arancione (m-1).

Il giocatore che ha una pedina sulla barra è sempre obbligato nel turno successivo a giocare di nuovo questa pedina per prima (se le regole lo consentono). Bisogna che ci sia una casella libera su cui collocare la pedina. Se non è possibile muoverla, si passa il turno. Quando tiri i dadi, i punti sui due dadi contano come due turni indipendenti. Ad esempio, se ottieni 2 e 4, puoi far avanzare una pedina di 6 caselle, ma solo se uno dei due numeri (2 o 4) dalla sua posizione di partenza è libero. Puoi anche muovere di 2 caselle una pedina e di 4 un'altra pedina.

Se ottieni un doppio, puoi fare 2 volte il numero di mosse: se ottieni un 3 due volte, puoi muovere 4 volte una pedina di 3 posizioni. Devi usare entrambi i dadi, se le regole del gioco lo prevedono. Puoi usarne anche soltanto uno, e questo è obbligatorio. Posso usare entrambi i dadi? Sì, ma non entrambi allo stesso tempo, bensì solo quello con cui si totalizza il punteggio maggiore. Se hai ottenuto un doppio, devi utilizzare il maggior numero possibile dei quattro numeri, ove possibile.

FASI INIZIALI DELLA PARTITA

Nel gioco seguente, il giocatore Bianco ha iniziato e ha ottenuto un 6 e un 1.



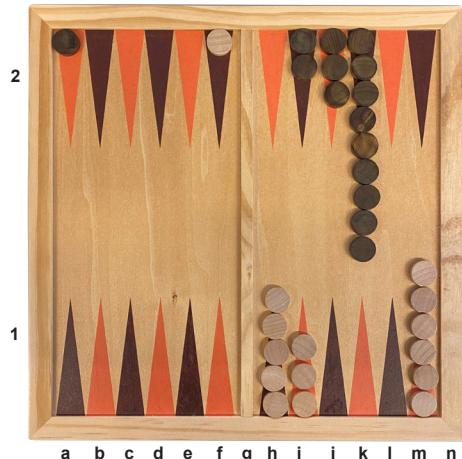
Il bianco deve muovere di 6 e 1 e lo fa come segue. Per la prima mossa, il Bianco seleziona una pedina (punto a-2) e la sposta di 6 posizioni avanti. Come vedi, c'erano 5 pedine una sull'altra al punto a-2: dopo che il bianco ha mosso, 1 pedina viene eliminata naturalmente. Questa pedina arriva al punto f-1. Dal momento che una pedina può essere eliminata se è sola su una casella, il giocatore Bianco le avvicina una seconda pedina. Quindi, per la seconda mossa, il giocatore sposta una pedina da e-1 a f-1.

Successivamente, è il turno del giocatore Marrone, che tira i 2 dadi e muove le pedine secondo le regole. Entrambi i giocatori fanno le loro mosse per spostare le loro pedine verso la propria area, ma bisogna farlo tatticamente. Se lasci pedine nella tua area base, il tuo avversario ne risentirà, poiché avrà meno opzioni.

in cui spostare le sue pedine. Le pedine che lasci nella tua area base possono essere dannose anche per te, perché puoi usarli completamente l'altra parte deve giocare - e questo richiede un certo numero di mosse.

FASI CENTRALI DELLA PARTITA

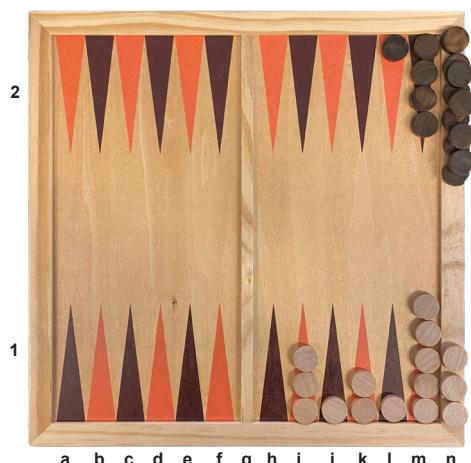
Consultare l'esempio di seguito. Entrambi i giocatori devono riportare ancora una pedina in casa. Il giocatore Marrone è in vantaggio rispetto al Bianco, poiché deve ancora spostare la sua pedina di 6 punti per poter avere tutte le pedine nella casa e iniziare a "giocare". Per il Bianco questo percorso è leggermente più lungo (12 punti).



FASI FINALI DEL GIOCO

Se tutte le pedine di un giocatore sono nella sua casa, questo giocatore può "giocare". Questo significa che può mettere una pedina che corrisponde ai punti totalizzati nella casella n. Questa pedina è sicura e non può tornare in gioco.

Ogni lancio di dadi da questo punto in poi dà diritto al giocatore di giocare la pedina dal punto h attraverso m fino al punto n (e metterla al sicuro). Se non c'è alcuna pedina su un punto che corrisponda al punteggio ottenuto con il dado, bisogna necessariamente fare una mossa con una pedina che si trova su un punto più alto (poi si gioca la pedina più vicina al punto n). Quando non ci sono più pedine in posizioni più alte, si può giocare una pedina per puntare a n dalla posizione più alta su cui c'è ancora una pedina. Se durante il gioco si cattura una pedina, la si pone sulla barra al punto g e il giocatore dovrà prima rigiocare questa pedina nella sua casa per poter continuare a giocare.



Vedi un esempio della situazione riprodotto sopra. Il Marrone sembra significativamente in vantaggio sul Bianco! Il giocatore che per primo sposta tutte le pedine su n, vince la partita.

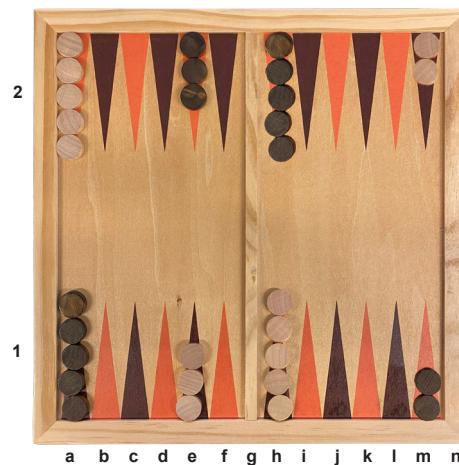
ES MANUAL DE INSTRUCCIONES

Para este juego necesitarás:

- Tablero de Backgammon
- 2 dados
- 15 fichas marrones y 15 fichas blancas

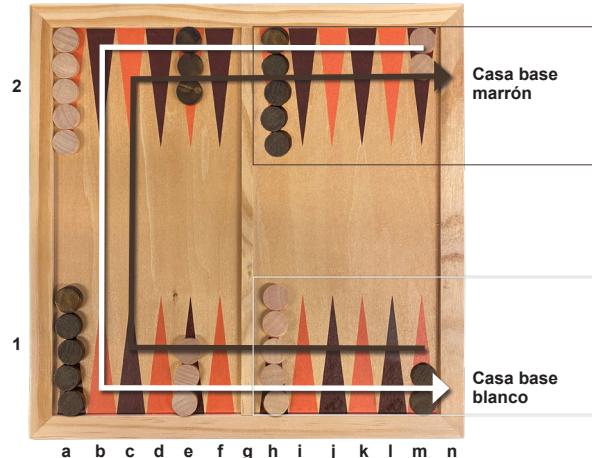
EL TABLERO

Dos jugadores pueden participar: uno recibirá las fichas blancas y el Otro jugador, las marrones. Las fichas deben colocarse de la siguiente manera:



El objetivo del juego es colocar todas tus fichas en el espacio de tu oponente y viceversa. Todas las fichas deben colocarse en el cuadro que está más a la derecha: el cuadro n (indicado por la flecha, en el borde del tablero). El primer jugador en poner TODAS sus fichas en el espacio n es el ganador.

Ambos jugadores pueden turnarse para lanzar los dos dados. Despues de lanzar los dados, las fichas pueden moverse, si el movimiento está permitido (consulta las reglas a continuación). La dirección en la que puedes mover tus fichas se muestra en la siguiente figura: ambos jugadores se enfrentan en direcciones opuestas.



REGLAS PARA MOVER LAS FICHAS

Una ficha sólo puede moverse a un "lugar abierto": es decir, donde no haya fichas de tu oponente o haya solamente una ficha de tu oponente en pie.

Siempre puedes colocar una ficha en un lugar vacío si llegas ahí con el lanzamiento de tus dados. Si hay una ficha de tu oponente en un lugar, puedes "derribarla" para que esta ficha sea puesta en la barra en el punto g. Esta ficha deberá comenzar de nuevo en el cuadro que está más a la derecha (m).

Para el blanco, en el ejemplo anterior, en la parte superior del punto marrón (m-2) y para el marrón en la parte inferior del punto anaranjado (m-1). El jugador que tiene una ficha en la barra siempre estará obligado a jugarla primero en su siguiente turno (siempre que las reglas lo permitan). Debe haber un lugar libre para colocar tu ficha. Si no, puedes colocarla en la barra, entonces tu turno termina.

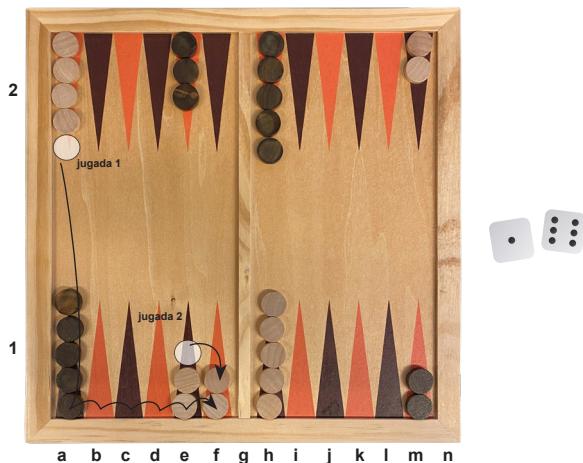
Al lanzar los dados, los ojos de ambos dados cuentan como dos sets independientes. Por ejemplo, si sacas 2 y 4, puedes mover una ficha 6 posiciones, pero sólo si una de las dos posiciones intermedias (2 o 4 puntos desde su posición inicial) está libre. También puedes mover 2 posiciones con una ficha y 4 con la otra.

Si sacas doble, puedes hacer 2 veces el mismo número de movimientos: si sacas un 3 dos veces, puedes mover una ficha 3 posiciones 4 veces. De acuerdo con las reglas del juego, se deben lanzar ambos dados, pero es obligatorio usar una ficha a la vez. Si se usan ambas fichas, no deben usarse al mismo tiempo, en ese caso debes usar el mayor número de ojos que sacaste para mover tu ficha.

Si sacaste doble, debes usar el número más alto de los cuatro que sacaste.

INICIO DEL JUEGO

En el juego que ves a continuación, el jugador blanco ha comenzado y ha sacado un 6 y un 1.

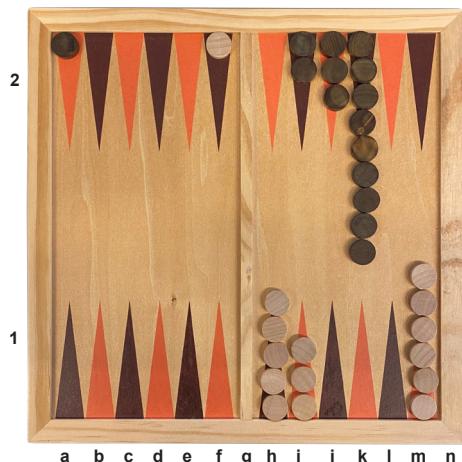


El blanco debe mover 6 y 1 y lo hace de la siguiente manera. Para la jugada 1, el jugador blanco selecciona una ficha (punto a-2) y la coloca 6 posiciones por delante. Como puedes ver, había 5 fichas una encima de la otra en el punto a-2: después de que el jugador blanco se ha movido, 1 queda fuera. Esta ficha llega al punto f-1. Dado que una ficha puede ser "capturada" si está sola, el jugador blanco mueve una segunda ficha hacia su ficha solitaria. Por lo tanto, en la jugada 2 juega una ficha de e-1 a f-1.

Luego, le toca el turno al jugador marrón. También lanza los 2 dados y mueve sus fichas según las reglas. La intención es que ambos muevan sus fichas a su casa base lo más rápido posible, pero siempre pensando de manera táctica. Si dejas fichas en tu base, tu oponente no la tendrá fácil puesto que tendrá menos posiciones para mover sus fichas. Sin embargo, las fichas que dejas en el espacio de tu base también pueden ser una desventaja para ti, porque tendrás que moverlas hasta el otro lado, y esto requiere una serie de movimientos.

MITAD DEL JUEGO

Mira el ejemplo a continuación. Ambos jugadores tienen que mover una ficha más a la base. Al jugador marrón le está yendo mejor que al blanco, ya que tiene que mover su ficha 6 posiciones más para tener todas sus fichas en su base y empezar a "eliminar fichas". Para el jugador blanco en cambio, esta ruta es un poco más larga (12 posiciones)



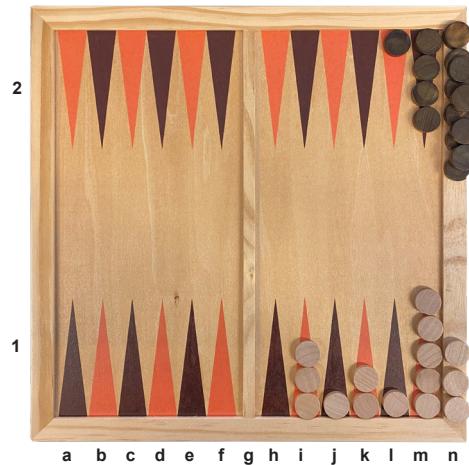
FIN DEL JUEGO

Cuando todas tus fichas están en su base, puedes comenzar a eliminar tus fichas del tablero. Esto significa que puedes mover una ficha que coincide con la cantidad de ojos que sacaste con los dados para el espacio n. Esta ficha ahora está asegurada y no puede retornar al juego.

A partir de este momento, cada lanzamiento de dados le da derecho al jugador a mover una ficha del punto h al punto n (y asegurarla). Si no hay una ficha en un lugar que coincida con el número de ojos que acabas de sacar, entonces te verás obligado a hacer un movimiento desde un lugar en una posición más alta (luego moverás la ficha que esté más cerca del punto n). Si ya no hay fichas en posiciones más altas, se puede mover una ficha al punto n de la posición más alta que todavía tenga una ficha. Si una ficha es capturada durante un movimiento, se la coloca en la barra en el punto g y el jugador debe mover esta ficha de regreso a su base antes de continuar el juego.

[Imagen]

Mira el ejemplo de eliminación de fichas arriba. ¡El jugador marrón lo está haciendo mejor que el blanco! El jugador que consiga mover todas sus fichas al punto n gana el juego.



De getoonde afbeelding kan afwijken van de werkelijkheid.

The image shown may differ from reality.

L'image peut différer de la réalité.

Das gezeigte Bild kann von der Realität abweichen.

L'immagine presentata può differire dalla realtà.

La imagen que se muestra podría diferir de la realidad.

WAARSCHUWING! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Kleine onderdelen. Verstikkingsegevaar. **WARNING!** Not suitable for children under 36 months. Small parts. Choking hazard. **ATTENTION!** Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments. Dangers de suffocation. **ACHTUNG!** Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr. **AVERTENZA!** No conviene para niños menores de 36 meses. Partes pequeñas. Peligro de asfixia. **ATTENZIONE/AVVERTENZA!** Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Piccole parti. Rischio di soffocamento. Bewaar deze verpakking/instructies om ze later nog eens te kunnen lezen. Keep packaging/instructions for future reference. Conservez cet emballage/ces indications pour pouvoir les consulter ultérieurement. Bewahren Sie die Verpackung/Anweisungen für den zukünftigen Gebrauch auf. Guarde este paquete / instrucciones para futuras lecturas. Conservare l'imballaggio con le istruzioni onde poterle sempre consultare in un secondo momento.



2021
Made in China

Art. no. 2008103
Van der Meulen
Lorentzstraat 23,
8606 JP Sneek - NL