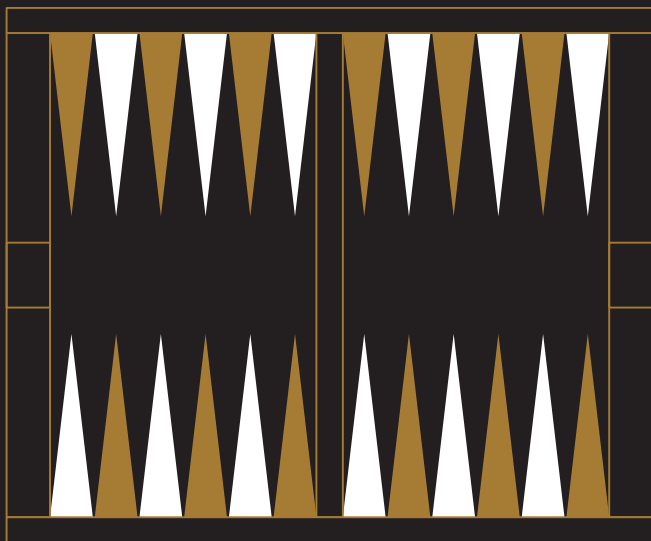
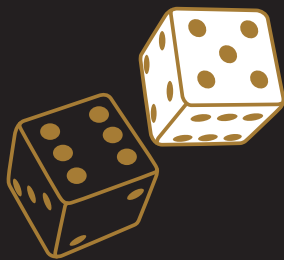


LIMITED EDITION

# BACKGAMMON

ART.NO. 31-3113 MODEL: BB17O426-1



*Claus Selson*

SIGNATURE COLLECTION



# Backgammon

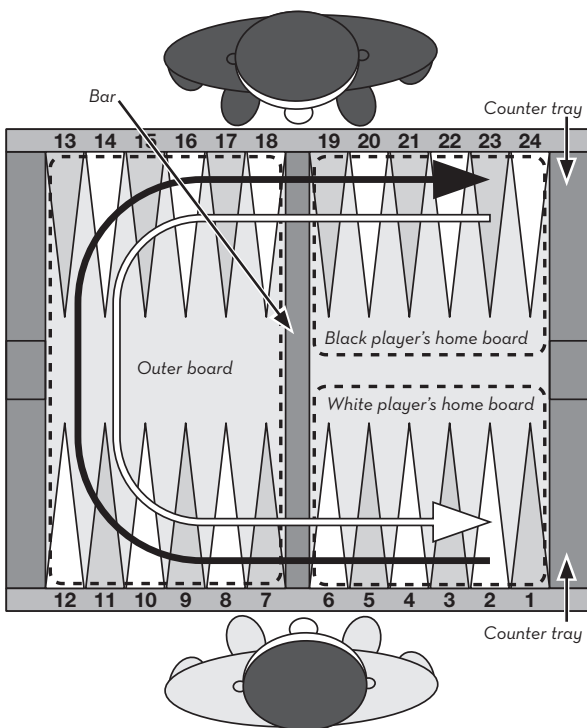
Art.no 31-3113

Model BB170426-1

## Contents

- Backgammon game board
- 15 white and 15 black counters
- 2 white and 2 black dice
- 2 dice cups
- Doubling cube

## Object of the game

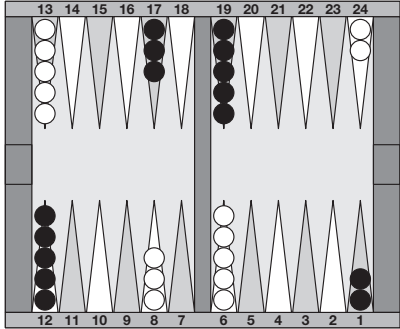


- Backgammon is a board game for 2 players.
- Players move their pieces in opposite directions to each other. White's counters move clockwise and black's counters move anti-clockwise.
- The board comprises 24 triangular segments called points. The aim of the game is to move all your counters around the board to your home board and then bear them off. The winner is the first player to get all their counters around the board and then off.

# Starting to play

## How to play

Place the counters on the board as shown in the figure. This is the starting set-up in Backgammon.



## Who starts?

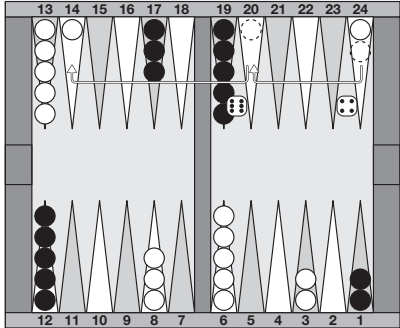
Each player rolls one die. The player who rolls the higher number starts using these two dice rolls in their first move. If the players happen to roll the same number, then both players roll again.

*Example:*

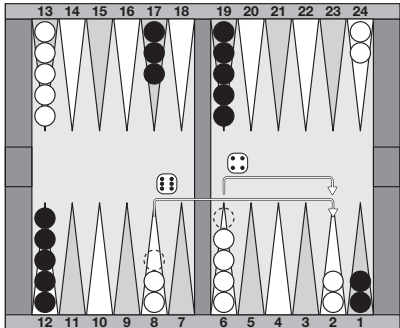
*If white rolls a six and black a four then white starts the game. The player uses these two rolls in their first move. Now the player can decide either to:*



*move the same counter first 4 places and then 6 places (or in reverse order)*



*move one counter 6 places and another counter 4 places.*



*Now it is black's turn.*

## Rules of the game

After the initial move both players roll both their dice in turn and move the counters according to the number shown on the dice.

- The dice represent two separate moves with the exception if you roll a double (two numbers the same). If you roll a double, two fives for instance, the result is doubled. Accordingly, you have 20 places in total to move across the board.
- The players must use both of their moves if possible (or all four moves if they have rolled a double).

## Blocked points

You may only move the counters to:

- empty points
- points where your own counters are
- points where your opponent only has one counter

If two or more of your opponent's counters are on the same point, then this point is blocked.

If a player has blocked 3 points in a row, this is called a three prime. The best strategy is to create a six prime (6 points in a row) which means that your opponent is completely blocked and cannot get past.

## Hitting a counter and re-entering the counter into the game

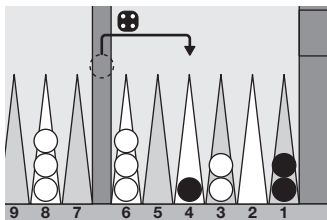
Counters that are on their own on a point are unprotected. If you land on a point where your opponent only has one counter, then you "hit" this counter. The counter is placed on the bar and your opponent has to restart from the beginning again with that counter.

As long as the counter is on the bar, your opponent is not allowed to move any other pieces on the board until the counter on the bar is allowed to re-enter the game. If your opponent is unable to re-enter their counter, due to a blocked point, then it is the other player's turn.

*Example: Black has a counter on the bar and rolls a six and a four.*

*The player can only move their hit counter to point 4 as point 6 is blocked by white.*

*The player can now use the six shown on the die to move another (or the same) counter.*



## End of the game

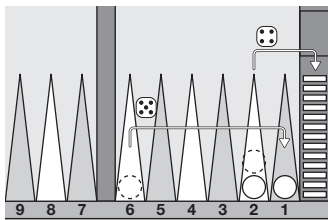
When a player succeeds in getting all 15 counters to their home board, then the counters are borne off. This is done by the player rolling the dice as usual, but then they place the counters in the tray. The winner is the first player to get all their counters off the board.

- If a player starts to bear off their counters but one is hit and placed on the bar, then the player has to get this counter to re-enter their home board before they are allowed to continue bearing off their counters.
- If a player rolls a higher number than what is needed to bear off a counter, then they bear off the counter that is located furthest from the tray. See the example below.

*Example: White rolls a five and a four. Then the counter that is on point 6 must be moved to point 1 or 2.*



If the counter is moved with the help of the five to point 1, then the four can be used to move a counter from point 2 out of the game. In other words, you do not need to "add up" if there are points that are larger or equal to the roll of the dice that are empty.



## Gammon and Backgammon

If you play a match, which comprises a series of tournaments, you get points for every tournament played. For example, if you have decided to play a five-point match, then each player needs to score 5 points in order to win the match.

Depending on the placement of the counters at the end of the game, you score different points:

- If you bear off all fifteen of your counters before your opponent has borne off any of theirs, you win double points in the game. This is called a *Gammon*.
- If you bear off all fifteen of your counters before your opponent has borne off any of theirs and they have one or more counters in your home board or on the bar, you win triple points. This is called a *Backgammon*.

## Doubling cube

The doubling cube is an optional feature of Backgammon to increase the stakes.

When doubling, you force your opponent to either give up and allow you to win the match (= 1 point), or to accept that the game is now about 2 points (giving a win of 4 points in a Gammon and 6 points in a Backgammon).

A doubling cube has the numbers 2, 4, 8, 16, 32, and 64 printed on its faces and is placed in a neutral place at the start of the game with the number 64 face up.

If a player during the game feels that they have sufficient advantage, they can choose to double the stakes. The opponent can choose to accept the doubling and continue to play or give up and resign the game.

If the player accepts the double they place the cube on the opponent's side of the board with the number 2 face up.

If the game later turns around and the opponent who "owns" the cube feels they now have an advantage, they may double the previous stakes. In this case, the other player may refuse and give up the current stakes (now 2 points) or they may accept and continue play at quadruple the initial stakes (4 points).

- At any point during the game, a player who thinks they have a sufficient advantage may double the stakes. They can do this only at the beginning of their turn, before their dice have been rolled.
- A player may not offer a double when the opponent has the doubling cube.
- Doubling can be done at any point during the game.

## Other

- Each player rolls the dice on the right-hand side of the board.
- The dice must not land on the counters or land sideways on the board. If this happens, the dice need to be rolled again.
- A player has finished their move when they lift both of their dice from the table.

We reserve the right for any errors in the text or images.

## Responsible disposal

The product should be disposed of in accordance with local regulations. If you are unsure how to proceed, contact your local council.

# Backgammon

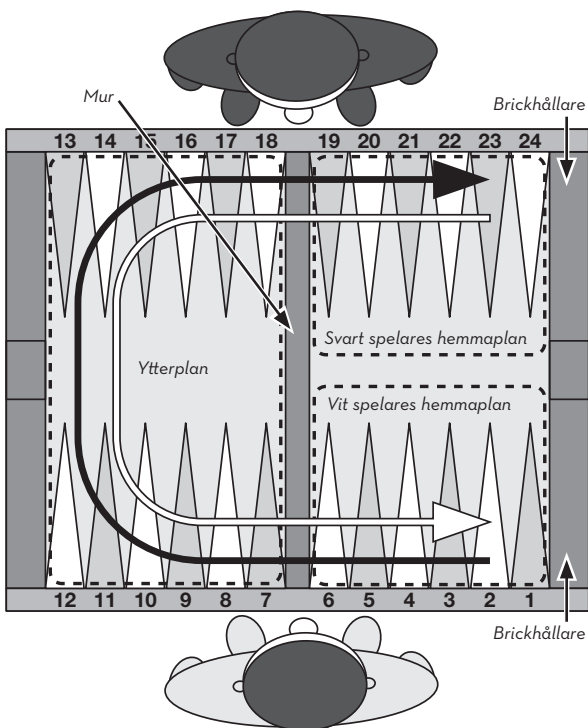
Art.nr 31-3113

Modell BB170426-1

## Innehåll

- Backgammonbräde
- 15 vita och 15 svarta brickor
- 2 vita och 2 svarta tärningar
- 2 tärningskoppar
- Dubbleringskub

## Spelidé

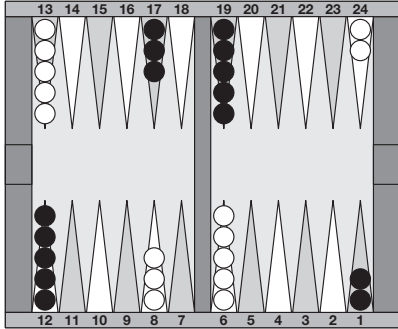


- Backgammon är ett brädspel för 2 personer.
- Spelarna flyttar brickorna i motsatt riktning gentemot varandra. Vit flyttar de vita brickorna motsols och svart flyttar de svarta brickorna medsols.
- Spelplanen består av 24 fält i form av spetsiga trianglar. Spelarnas mål är att flytta sina brickor genom fälten, förbi motspelarens brickor till sin hemmaplan och därefter ut ur spel. Den som först får ut alla sina brickor vinner spelet.

# Spelets grunder

## Uppställning

Placera brickorna enligt bilden. Detta är startpositionen i Backgammon.



## Vem börjar

Varje spelare slår en av sina tärningar. Den spelare som slår högst får börja med dessa två tärningskast i sitt första drag. Om spelarna slår samma tal slås tärningarna om igen tills en får högst.

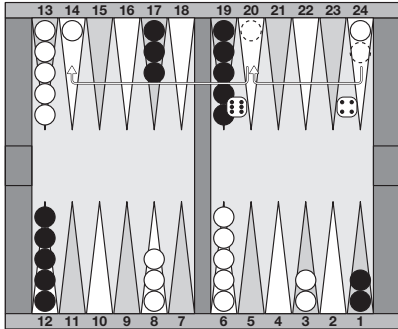
*Exempel:*

Om vit slår en sexa och svart en fyra får vit spelare börja. Spelaren använder dessa två slag i sina första drag.

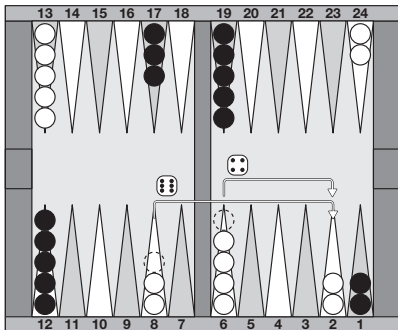


Spelaren kan nu antingen välja att:

*Flytta samma bricka först 4 steg och sedan 6 steg (eller i omvänd ordning).*



*Flytta en bricka 6 steg och en annan 4 steg (eller i omvänd ordning).*



Turen går sedan över till svart spelare.



## Spelets gång

Efter inledande drag slår spelarna båda sina tärningar i tur och ordning och flyttar det antal steg som tärningarna visar.

- Tärningarna representerar två separata drag med undantag om man slår ett par (två lika). Slår man ett par, till exempel par i femmor, dubblas resultatet. Man har då sammanlagt 20 steg att fördela på brickorna.
- Spelarna måste använda båda sina drag om det är möjligt (eller alla fyra drag om spelaren slagit ett par).

## Blockerade fält

Man får bara flytta brickor till:

- tomma fält
- fält där egna brickor ligger
- fält där motspelaren bara har en bricka

Om det ligger två eller fler av motspelarens brickor på ett fält så är det blockerat.

Har en spelare t.ex. blockerat 3 fält i rad kallas det för en three prime.

Det optimala är att skapa en s.k. six prime (6 fält i rad) vilket gör att motspelaren är helt blockerad och inte kan ta sig förbi.

## Slå ut en bricka och brickans återinträde i spelet

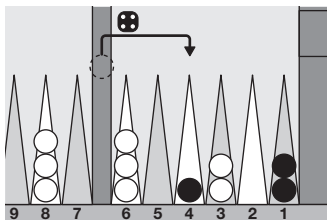
Brickor som ligger ensamma på ett fält är oskyddade. Hamnar man på ett fält där motspelaren bara har en bricka slås den brickan ut. Den utslagna brickan läggs då på "muren" och motspelaren får lov att börja om från början med den brickan.

Så länge brickan ligger på muren får motspelaren inte flytta några av sina andra brickor förrän brickan på muren är med i spelet igen. Lyckas inte motspelaren få ut brickan p.g.a. att fälten är blockerade går turen tillbaka.

*Exempel: Svart spelare har en bricka på muren och slår en sexa och en fyra.*

*Spelaren kan endast flytta sin utslagna bricka till fält 4 då fält 6 är blockerat av vit spelare.*

*Den tärning som visade sex kan svart spelare nu använda till att flytta en annan (eller samma) bricka.*



## Spelet slut

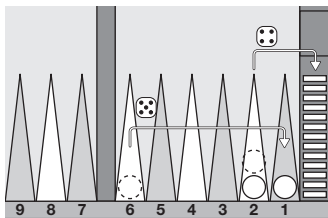
När en spelare lyckats få in alla sina 15 brickor på sin hemmaplan ska brickorna spelas ut. Detta görs genom att spelaren slår som vanligt men istället placerar brickorna i brickhållaren. Den som först får ut alla sina brickor vinner spelet.

- Om en spelare börjat spela ut sina brickor men råkar få en av sina brickor utslagna till muren så måste spelaren först få in brickan på sin hemmaplan igen innan denne får fortsätta spela ut sina brickor.
- Om en spelare slår ett högre slag än vad som krävs för att få ut en bricka så spelar den ut den bricka som ligger längst ifrån brickhållaren. Se exempel.

*Exempel: Vit spelare slår en femma och fyra. Då måste först brickan som ligger på fält 6 flyttas till fält 1 eller 2.*



Om brickan flyttas med hjälp av femman till fält 1, så flyttas sedan med hjälp av fyran en bricka från fält 2 ut ur spel. Man måste alltså inte gå "jämnt ut" om fält större än eller lika med träningslaget är tomma.



## Gammon och Backgammon

Om man spelar en match, vilket består av en serie av spelomgångar, så får man poäng för varje spelomgång. Om man t.ex. kommit överens om att spela en fempoängsmatch så gäller det för varje spelare att först nå 5 poäng för att vinna matchen.

Beroende på brickornas placering vid spelets slut får man olika poäng:

- Skulle förloraren inte lyckas spela ut en enda bricka innan vinnaren spelat ut alla sina brickor så får vinnaren dubbla insatsen i vinst. Detta kallas för *Gammon*.
- Har förloraren minst en bricka kvar på vinnarens hemmaplan eller en bricka på muren så tredubblas insatsen. Detta kallas för *Backgammon*.

## Dubbleringskub

Dubbleringskuben är ett frivilligt tillägg i Backgammon för att öka insatsen. Genom att dubbla tvingar du motspelaren att antingen ge upp och tilldela dig segern i partiet (=1 poäng) eller att acceptera att partiet nu handlar om 2 poäng (vilket ger en vinst på 4 poäng vid Gammon och 6 poäng vid Backgammon).

Kuben har numreringen 2, 4, 8, 16, 32 och 64 och placeras inledningsvis på en neutral plats med 64-sidan uppåt.

Om någon under spelets gång känner att den har övertaget kan man välja att dubbla insatsen. Motspelaren får då lov välja mellan att acceptera dubbleringen och spela vidare eller att ge upp och förlora partiet. Accepteras dubbleringen så läggs kuben på motspelarens sida med sidan 2 uppåt. Skulle ställningen senare förändras och motspelaren känna att den har övertaget kan den nu välja att ytterligare dubbla insatsen. I detta fall utmanar motspelaren dig att antingen kapitulera och förlora de 2 poängen eller att ta emot dubbleringskuben och spela vidare om 4 poäng.

- Spelaren kan endast dubbla när det är dennes tur, innan tärningarna är slagna.
- Spelaren får inte dubbla när motspelaren har dubbleringskuben.
- Dubblering får göras under hela spelets gång.

## Övrigt

- Varje spelare slår tärningarna på sin högra sida av spelplanen.
- Tärningarna får ej landa på brickorna eller landa snett på brädet. Då måste tärningarna slås om.
- En spelare har avslutat sitt drag då denne lyft båda sina tärningar från underlaget.

Vi reserverar oss för ev. text- och bildfel.

## Avfallshantering

När du ska göra dig av med produkten ska detta ske enligt lokala föreskrifter. Är du osäker på hur du ska gå tillväga, kontakta din kommun.

# Backgammon

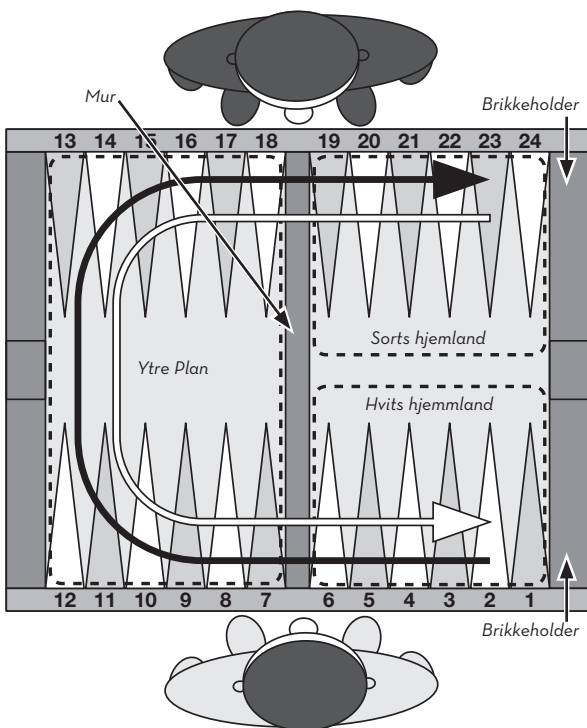
Art.nr. 31-3113

Modell BB170426-1

## Innhold

- Backgammonbrett
- 15 hvite og 15 svarte brikker
- 2 hvite og 2 svarte terninger
- 2 terningskopper
- Dobblingsterning

## Spilleregler

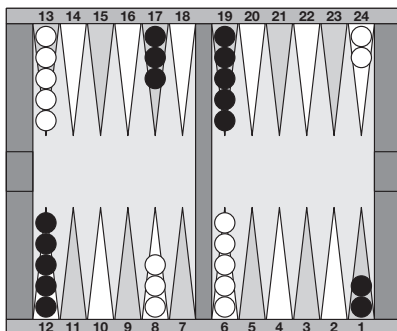


- Backgammon er et brettspill for 2 personer.
- Spillerne flytter brikker i motsatt retning, mot hverandre. De hvite brikkene flyttes motsols og de svarte medsols (se fig).
- Spilleflaten består av 24 kjegleformede felt. Målet til hver av spillerne er å flytte brikkene sine gjennom feltene, forbi motstanderens brikker, til sitt eget indre område og ut av spillet. Den som først få alle brikkene ut har vunnet.

# Spillområder

## Oppstilling

Plasser brikkene som vist på bildet. Dette er startposisjonen i Backgammon.



## Hvem skal starte

Spillerne slår hver sin terning. Den spilleren som slår høyest starter. Hvis begge spillere får samme antall må de slå en gang til.

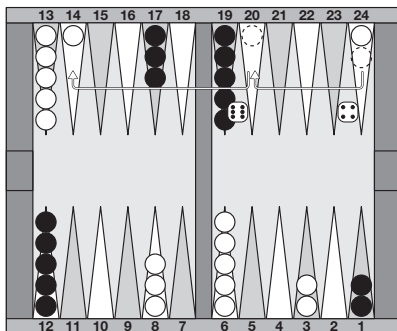
Eksempel:

Hvis hvit slår en sekser og svart en firer, så er det hvit spiller som skal starte. Spilleren bruker disse to slagene i sine første rykk.

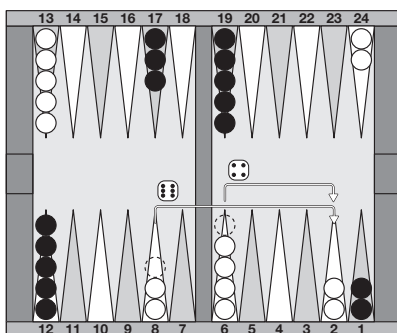


Spilleren kan nå enten velge følgende:

Å flytte samme brikke først 4 skritt og deretter 6 skritt (eller i motsatt rekkefølge).



Å flytte en brikke 6 skritt og en annen brikke 4 skritt (eller i motsatt rekkefølge).



Så går turen over til svart spiller.

## Spilletts gang

Etter innledende trekk slår spillerne begge terningene sine annenhver gang og flytter etter det terningene viser.

- Terningene representerer to separate trekk, bortsett fra når man slår to like (ett par). Når man slår ett par, f.eks. to femmere, dobles resultatet. Man får da tilsammen 20 trekk fordelt på brikkene.
- Spilleren må bruke begge trekkene dersom det er mulig (eller alle fire trekkene når hun har slått ett par).

## Blokkert felt

Man kan bare flytte brikker til:

- ledige felt
- felt hvor ens egne brikker ligger
- felt hvor motstanderen kun har en brikke

Hvis det ligger to eller flere av motstanderens brikker i et felt er det blokkert.

Hvis en spiller f.eks. har blokkert 3 felt etter hverandre kalles det for en three prime. Det optimale er å lage en såkalt six prime (6 felt på rad) noe som gjør at motspilleren er helt blokkert og ikke kan komme forbi.

## Slå ut en brikke og få brikker inn i spillet igjen

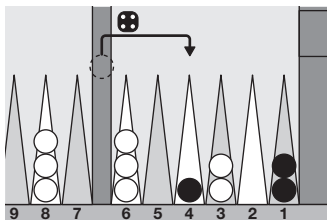
Brikker som ligger alene på et felt er ubeskyttet. Hvis men havner på et felt der motstanderen kun har en brikke slås denne ut. Den brikken som er slått ut legges da på «muren» og motspilleren får lov til å starte fra begynnelsen av med denne brikken.

Så lenge brikken ligger på muren får ikke motspilleren flytte noen av sine andre brikker før brikken på muren er med i spillet igjen. Hvis ikke motspilleren lykkes i å få ut brikken pga. at feltet er blokkert går turen tilbake.

*Eksempel: Svart spiller har en brikke på muren og slår en sekser og en firer.*

*Spilleren kan kun flytte den brikken som er slått ut til felt 4 fordi felt 6 er blokkert av hvit spiller.*

*Den terningen som viste seks kan svart spiller bruke til å flytte en annen (eller samme) brikke.*



## Sluttpillet

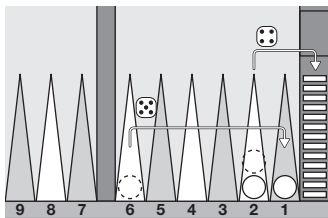
Når en spiller har fått inn alle de 15 brikkene sine i sitt hjemland skal brikkene spilles ut. Dette foregår ved at spilleren slår som vanlig, men i stedet plasserer brikkene i brikkeholderen. Den som først får alle brikkene ut har vunnet.

- Hvis en spiller har begynt å spille ut sine brikker, men har fått en av brikkene sine slått ut til muren, så må spilleren først få inn brikken på hjemmebanen sin igjen før denne får fortsette å spille ut brikkene sine.
- Hvis en spiller slår et høyere slag enn det som kreves for å få ut en brikke så spiller den ut den brikken som ligger lengst fra brikkeholderen. Se eksempel.

*Eksempel: Hvit spiller slår en femmer og en firer. Da må den første brikken som ligger på felt 6 flyttes til felt 1 eller 2.*



Hvis brikken flyttes med hjelp av femmeren til felt 1, flyttes deretter en brikke fra felt 2 ut av spillet med hjelp av fireren. Man må altså ikke gå "jevnt ut" hvis felt større enn eller like stort som terningslaget er tomme.



## Gammon og Backgammon

Hvis man spiller en match, som består av flere spilleomganger, så får man poeng for hver omgang. Hvis man f.eks. har blitt enige om å spille en fem-poengs match, så gjelder det for hver spiller å nå 5 poeng først for å vinne.

Avhengig av brikkenes plassering ved slutten av spillet får man forskjellige poeng:

- Hvis taperen ikke klarer å spille ut en eneste brikke før vinneren har spilt ut alle sine brikker så får vinneren doblet sin innsats. Dette kalles for Gammon.
- Hvis taperen en brikke eller flere igjen på vinnerens hjemland eller en brikke på muren så tredobles innsatsen. Dette kalles for Backgammon.

## Doblingsterning

Å spille med doblingsterningen er en frivillig sak i Backgammon hvis man vil øke innsatsen.

Ved å doble tvinger du motspilleren til enten å gi opp og gi deg seieren i partiet (=1 poeng) eller akseptere at partiet nå handler om 2 poeng (noe som gir en gevinst på 4 poeng ved Gammon og 6 poeng ved Backgammon).

Terningen har nummereringen 2, 4, 8, 16, 32 og 64 og plasseres på et nøytralt område med tallet 64 vendt opp.

Hvis en av spillerne i løpet av spillet føler at hun har overtaket kan man velge å doble innsatsen. Motspilleren får da lov til å velge mellom å akseptere doblingen og spille videre eller å gi opp og tape partiet.

Hvis doblingen aksepteres legges terningen på motspillerens side med side 2 vendt opp.

Hvis stillingen seinere endres og motspilleren føler at hun begynner å få overtaket kan hun nå velge å doble innsatsen ytterligere. I dette tilfelle utfordrer motspilleren deg til enten å kapitulere og tape de 2 poengene eller å motta doblingsterningen og spille videre om 4 poeng.

- Spilleren kan kun doble når det er dennes tur, før terningene kastes.
- En spiller kan ikke doble når motspilleren har doblingsterningen.
- Dobling kan foretas når som helst i løpet av spillets gang.

## Øvrig

- Hver spiller slår terningene på høyre side av spillebrettet.
- Terningene må ikke lande på brikkene eller skrått på brettet. Da må terningene kastes på nytt.
- En spiller har avsluttet trekket sitt når begge terningene løftes fra underlaget.

Vi reserverer oss mot ev. feil i tekst og bilde.

## Avfallshåndtering

Når produktet skal kasseres, må det skje i henhold til lokale forskrifter.

Hvis du er usikker, ta kontakt med lokale myndigheter.

# Backgammon

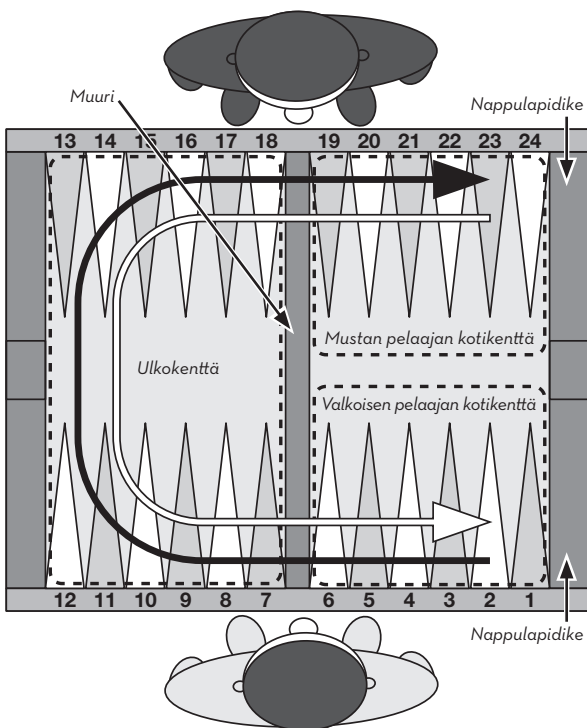
Tuotenro 31-3113

Malli BB170426-1

## Sisältö

- Backgammon-lauta
- 15 valkoista ja 15 mustaa pelinappulaa
- 2 valkoista ja 2 mustaa noppaa
- 2 noppakuppia
- Tuplauskuutio

## Pähkinänkuoressa

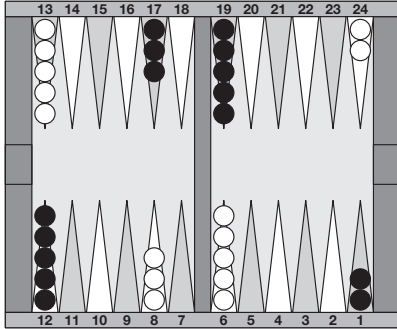


- Backgammon on 2 hengen lautapeli.
- Pelaajat siirtävät pelinappuloita vastakkaisiin suuntiin. Valkoiset nappulat liikkuvat vastapäivään ja mustat nappulat myötäpäivään.
- Pelilauta koostuu 24:stä kolmion muotoisesta ruudusta. Pelaajien tavoitteena on siirtää nappulansa ruutujen kautta vastapelaajan nappuloiden ohi kotikentälle ja poistaa ne laudalta. Voittaja on se, joka on ensiksi poistanut kaikki omat nappulansa laudalta.

# Pelaaminen

## Pelin valmistelut

Järjestä pelinappulat laudalle kuvan mukaiseen alkuasetelmaan.



## Pelin aloitus

Kumpikin pelaaja heittää yhtä noppaa. Suurimman silmäluvun saanut pelaaja aloittaa. Pelaaja käyttää ensimmäisellä vuorollaan sekä oman että vastapelaajan saaman silmäluvun. Jos molemmat saavat saman silmäluvun, nopat heitetään uudelleen.

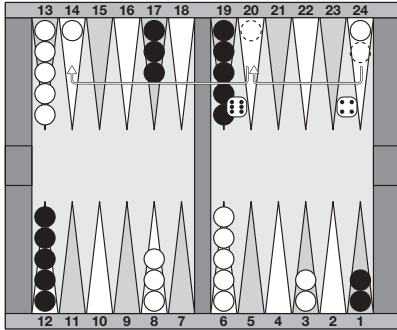
*Esimerkki:*

*Jos valkoinen heittää kuutosen ja musta nelosen, valkoinen saa aloittaa. Pelaaja käyttää sekä kuutosen että nelosen ensimmäisellä vuorollaan.*

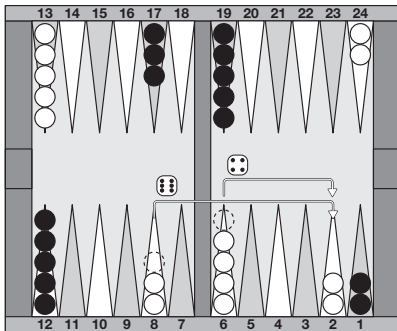


*Pelaaja voi joko:*

*siirtää yhtä nappulaa ensin 4 askelta ja sitten 6 askelta (tai vastakkaisessa järjestyksessä) tai*



*siirtää yhtä nappulaa ensin 6 askelta ja sitten toista nappulaa 4 askelta (tai vastakkaisessa järjestyksessä).*



*Sitten vuoro siirtyy mustalle pelaajalle.*



## Pelin kulku

Aloitusvuoron jälkeen pelaajat heittävät aina vuorollaan kahta noppaa ja siirtävät nappuloitaan noppien silmäluvun verran.

- Noppien silmäluvut merkitsevät kahta erillistä siirtoa, paitsi silloin kun heitetään tuplat (kaksi samaa silmälukua).
- Kun pelaaja heittää tuplat, esim. kaksi viitosta, tulos tuplataan. Pelaaja siis saa liikuttaa nappuloitaan yhteensä 20 askelta.
- Molemmat silmäluvut on pakko käyttää, jos se on mahdollista (tai kaikki neljä silloin kun heitetään tuplat).

## Ruutuihin siirtyminen

Pelinappuloita saa siirtää vain:

- tyhjiin ruutuihin
- ruutuihin, joissa on pelaajan omia nappuloita
- ruutuihin, joissa on vain yksi vastapelaajan nappula

Ruutuun ei voi siirtyä, jos siinä on kaksi tai useampi vastapelaajan nappula.

Tilanne, jossa pelaaja on vallannut omilla nappuloillaan esim. 3 peräkkäistä ruutua, tunnetaan nimellä three prime. Pelaajan kannattaakin pyrkiä saamaan aikaan six prime (6 peräkkäistä ruutua), jolloin vastapelaaja ei pysty etenemään.

## Pelinappuloiden syöminen ja palauttaminen peliin

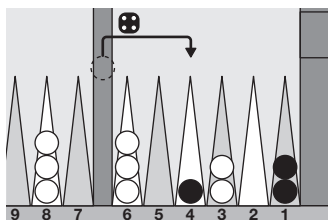
Yksin ruudussa oleva pelinappula on suojaton. Jos pelaaja siirtyy ruutuun, jossa on yksi vastapelaajan nappula, tuo nappula joutuu syödyksi. Syödyt nappulat siirretään muurille, ja niiden pitää aloittaa pelilaudan alusta.

Pelaajan on siirrettävä nappula pois muurilta takaisin peliin, ennen kuin hän voi siirtää mitään muuta nappulaa. Jos nappulaa ei ole mahdollista siirtää, vuoro siirtyy takaisin toiselle pelaajalle.

*Esimerkki: Mustalla pelaajalla on yksi nappula muurilla, ja hän heittää kuutosen ja nelosen.*

*Nappulan voi siirtää muurilta vain ruutuun 4, koska valkoinen on vallannut ruudun 6.*

*Nyt musta pelaaja voi käyttää kuutosen toisen nappulan (tai saman nappulan) siirtämiseen.*



## Pelin päättyminen

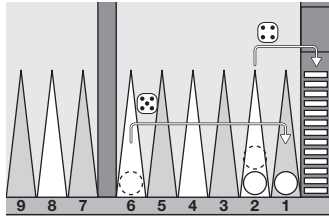
Kun pelaaja on saanut kaikki 15 nappulaansa kotikentälle, nappuloita voi alkaa poistaa laudalta. Tämä tehdään siten, että pelaaja heittää noppaa kuten ennenkin, mutta siirtää nappulansa pois laudalta. Voittaja on se, joka on ensiksi poistanut omat nappulansa laudalta.

- Jos nappula joutuu syödyksi sen jälkeen, kun pelaaja on jo alkanut poistaa nappuloitaan laudalta, muurille joutunut nappula tulee saada takaisin kotikentälle, ennen kuin nappuloiden poistamista voi jatkaa.
- Jos pelaaja heittää suuremman silmäluvun kuin nappuloiden poistamiseen vaaditaan, tulee pelaajan siirtää kauimmainen nappulansa pois laudalta. Katso esimerkki.

*Esimerkki: Valkoinen heittää viitosen ja nelosen. Ensiksi ruudussa 6 oleva nappula tulee siirtää ruutuun 1 tai 2.*



Jos pelaaja käyttää viitosen ja siirtää nappulan ruutuun 1, hän voi seuraavaksi käyttää nelösen ja poistaa ruudussa 2 olevan nappulan laudalta. Pelinappulan poistamiseen ei siis tarvita tasalukua.



## Gammon ja Backgammon

Jos peliä pelataan useampi erä, saa jokaisesta erästä tietyn määrän pisteitä. Pelaajat voivat sopia esimerkiksi, että ensimmäisenä 5 pistettä saanut voittaa.

Pisteet määräytyvät sen mukaan, missä pelaajien nappulat ovat erän päättyessä:

- Jos häviöjä ei ole ehtinyt poistaa laudalta yhtään nappulaa, voittaja saa 2 pistettä tai 2 kertaa tuplauskuution näyttämän pistemäärän (ns. *gammon*).
- Jos häviäjällä on vähintään yksi nappula voittajan kotikentällä tai muurilla, voittaja saa 3 pistettä tai 3 kertaa tuplauskuution näyttämän pistemäärän (ns. *backgammon*).

## Tuplauskuutio

Tuplauskuutio on backgammonin vapaaehtoinen lisäelementti, jolla voi kasvattaa pelin panosta.

Tuplaamalla voi pakottaa vastapelaajan joko luovuttamaan ja antamaan 1 pisteen erävoiton tai hyväksymään panoksen kasvattamisen 2 pisteeseen (jolloin *gammon*-voitosta saa 4 pistettä ja *backgammon*-voitosta 6 pistettä).

Kuutiossa on numerot 2, 4, 8, 16, 32 ja 64, ja se asetetaan pelin alussa neutraaliin paikkaan 64-puoli ylöspäin.

Jos jompikumpi pelaaja kokee pelin aikana olevansa voitolla, hän voi päättää tuplata panoksen. Vastapelaaja voi joko hyväksyä tuplauksen ja jatkaa peliä tai kieltäytyä ja hävitä erän. Jos tuplaus hyväksytään, kuutio asetetaan vastapelaajan puolelle 2-puoli ylöspäin. Jos pelin tilanne muuttuu ja vastapelaaja kokeekin olevansa voitolla, hän voi tuplata panoksen uudelleen. Tässä tapauksessa alkuperäinen tuplaaja voi joko antautua ja antaa vastapelaajalle 2 pisteen voiton tai ottaa tuplauskuution vastaan ja jatkaa peliä 4 pisteestä.

- Pelaaja voi tuplata panoksen vain omalla vuorollaan ennen kuin heittää nopaa.
- Panoksen voi tuplata vain se pelaaja, jonka puolella tuplauskuutio on.
- Tuplauksen voi tehdä missä vaiheessa peliä tahansa.

## Muuta

- Kukin pelaaja heittää nopat itsestään katsottuna oikealle puolelle pelilautaa.
- Noppia ei saa heittää nappuloiden päälle eivätkä ne saa jäädä vinoon. Tällöin nopat tulee heittää uudelleen.
- Vuoro päättyy, kun pelaaja on nostanut molemmat noppansa alustalta.

Emme vastaa mahdollisista teksti- ja kuvavirheistä.

## Kierrättäminen

Kierrätä tuote asianmukaisesti, kun poistat sen käytöstä. Tarkempia kierrätysohjeita saat kuntasi jäteneuvonnasta.

# Backgammon

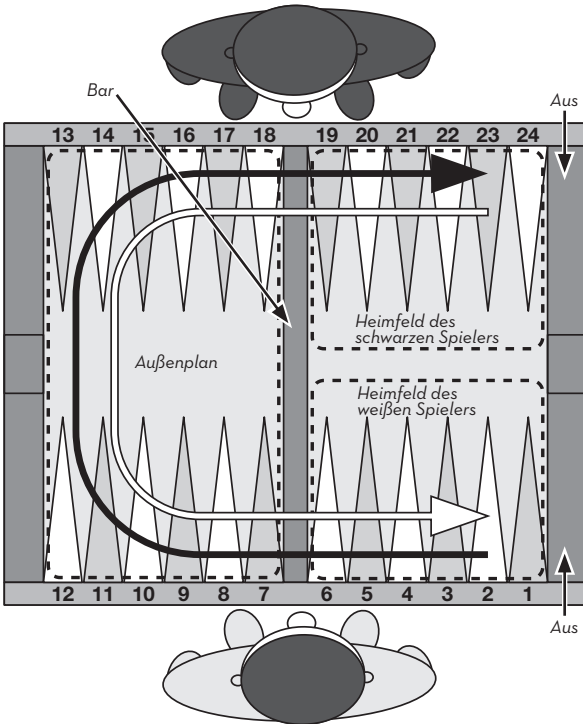
Art.Nr. 31-3113

Modell BB170426-1

## Inhalt

- Spielbrett
- 15 weiße und 15 schwarze Steine
- 2 weiße und 2 schwarze Würfel
- 2 Würfelbecher
- Dopplerwürfel

## Spielidee

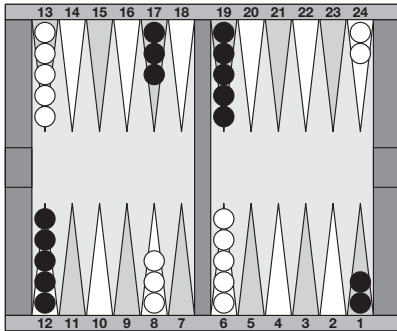


- Backgammon ist ein Brettspiel für 2 Personen.
- Die Spieler bewegen die Steine in die zu einander entgegengesetzte Richtung. Weiß bewegt die weißen Steine entgegen dem Uhrzeigersinn und Schwarz bewegt die schwarzen Steine im Uhrzeigersinn.
- Das Spielbrett hat 24 Felder in Form von spitzen Dreiecken. Das Ziel der Spieler ist es, die eigenen Steine durch die Felder an den Steinen des Gegenspielers vorbei zu führen, sodass sie zuerst im Heimfeld (letztes Viertel des Spielbrettes) landen und dann hinausgeführt werden können. Der Spieler, welcher als erster alle Steine aus dem Spiel nehmen kann, gewinnt das Spiel.

# Spielablauf

## Spielvorbereitung

Die Steine wie auf der Abbildung aufstellen. Dies ist die Startposition für Backgammon.



## Wer fängt an?

Jeder Spieler würfelt mit einem seiner Würfel. Der Spieler mit der höheren Augenzahl fängt an und benutzt dafür die eigene Augenzahl und die Augenzahl des gegnerischen Würfels. Bei gleicher Augenzahl wird nochmal gewürfelt.

*Beispiel:*

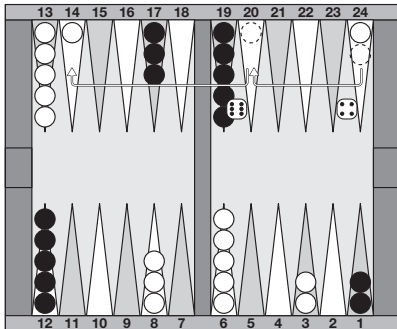
Weiß würfelt eine 6 und Schwarz würfelt eine 4:

Weiß darf anfangen. Weiß benutzt diese beiden Würfe

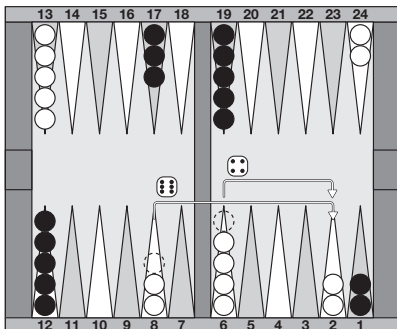
für den ersten Zug. Der Spieler hat nun die Wahl und kann:



Den gleichen Stein erst 4 und dann 6 Schritte bewegen (auch umgekehrt).



Einen 6 und dann einen anderen Stein 4 Schritte bewegen (auch umgekehrt).



Dann ist Schwarz dran.

## Spielablauf

Nach dem ersten Zug würfeln die Spieler jedes Mal mit ihren beiden eigenen Würfeln und bewegen ihre Steine der Augenzahl der Würfel entsprechend.

- Die Würfel stehen dabei immer für zwei separaten Züge, es sei denn, es wird ein Pasch (die gleiche Augenzahl auf beiden Würfeln) gewürfelt. Wird ein Pasch gewürfelt (z. B. zweimal 5), verdoppelt sich das Ergebnis. Es können so 20 Schritte auf die Steine verteilt werden.
- Solange die Möglichkeit besteht, müssen die Spieler beide Züge verwenden (bzw. alle vier, wenn ein Pasch gewürfelt wurde).

## Besetzte Felder

Steine dürfen nur auf folgende Felder gezogen werden:

- leere Felder
- Felder mit eigenen Steinen
- Felder, auf denen der Gegenspieler nur einen Stein hat

Ein Feld ist besetzt, wenn sich darauf zwei oder mehr Steine des Gegenspielers befinden.

Hat der Gegenspieler z. B. drei Felder hintereinander besetzt wird dies als Drei-Felder-Block bezeichnet. Optimal ist ein sogenannter Sechs-Felder-Block (6 Felder hintereinander), der verhindert, dass der Gegenspieler mit seinen Steinen vorbei kommen kann.

## Einen Stein aus dem Spiel schlagen und diesen wieder ins Spiel zurückbringen

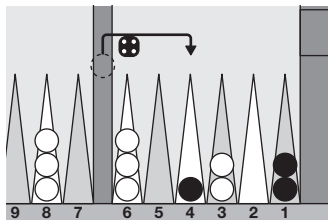
Einzelne Steine auf einem Feld sind nicht geschützt. Landet man auf einem Feld, auf dem sich ein einzelner Stein des Gegenspielers befindet, wird der Stein des Gegenspielers aus dem Spiel geschlagen. Der geschlagene Stein kommt auf die Bar (in der Mitte des Spielfeldes) und der Gegenspieler muss mit diesem Stein wieder von vorne anfangen.

So lange man einen Stein auf der Bar hat, darf man keine anderen Steine bewegen, sondern muss diesen Stein erst wieder ins Spiel bringen. Ist es nicht möglich, den Stein wieder ins Spiel zu bringen, weil die Felder blockiert sind, ist der andere Spieler an der Reihe.

*Beispiel: Schwarz hat einen Stein auf der Mauer und würfelt eine 6 und eine 4.*

*Der Spieler kann seinen Stein nur auf das Feld 4 ziehen, da Feld 6 durch den Gegenspieler blockiert ist.*

*Der Würfel mit einer 6 kann jetzt benutzt werden, um einen anderen oder denselben Stein zu verschieben.*



## Spielende

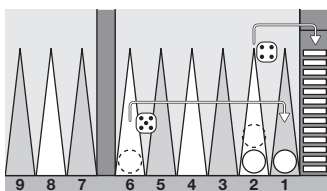
Wenn ein Spieler alle seine 15 Steine im Heimfeld untergebracht hat, müssen diese ausgespielt werden. Hierfür würfelt der Spieler wie gehabt und nimmt dann die Steine vom Spielbrett (sie können direkt in die Halterung gesetzt werden). Der Spieler, welcher als erster alle Steine aus dem Spiel nehmen kann, gewinnt das Spiel.

- Es kann vorkommen, dass ein Spieler damit angefangen hat, seine Steine auszuspielen, dann aber durch den Gegenspieler einen Stein auf die Bar geschlagen bekommt. Bevor die weiteren Steine ausgespielt werden können, muss dieser Stein zuerst wieder ins Spiel gebracht und in das Heimfeld gebracht werden, bevor weitere Steine ausgespielt werden können.
- Wenn ein Spieler eine höhere Augenzahl würfelt als benötigt wird, um einen Stein auszuspielen, wird der am weitesten entfernte Stein ausgespielt. Siehe Beispiel.

Beispiel: Weiß würfelt eine 5 und eine 4. Jetzt muss zuerst der Stein von Feld 6 auf Feld 1 oder 2 bewegt werden.



Wenn ein Stein durch die 5 auf Feld 1 bewegt wird, kann dann durch die 4 ein Stein von Feld 2 ausgespielt. Es muss also nicht die genaue Augenzahl gewürfelt werden.



## Gammon und Backgammon

Es können Einzelspiele oder Serien (mehrere Spiele) gespielt werden. Beim Spielen von Serien werden für jedes Spiel Punkte vergeben. Haben sich die Spieler z. B. darauf verständigt, eine 5-Punkte-Serie zu spielen, gewinnt der Spieler, welcher zuerst 5 Punkte erreicht.

Je nachdem, wie bei Spielende die restlichen Steine liegen, können unterschiedlich viele Punkte vergeben werden.

- Sollte der Verlierer es nicht geschafft haben, auch nur einen einzigen Stein auszuspielen, verdoppelt sich die Punktzahl, die der Gewinner bekommt. Dies wird als Gammon bezeichnet.
- Hat der Verlierer noch mindestens einen Stein im Heimfeld des Gegners, bzw. auf der Bar, verdreifacht sich die Punktezahl, die der Gewinner bekommt. Dies wird als Backgammon.

## Dopplerwürfel

Der Dopplerwürfel ist eine freiwillige Erweiterung für Backgammon, um den Einsatz zu erhöhen.

Durch das Verdoppeln wird der Gegner dazu gezwungen, sich zu entscheiden. Entweder gibt er auf und verliert damit das Spiel (1 Punkt) oder er nimmt an und das Spiel geht ab sofort um die doppelte Punktzahl (2 Punkte). Im Fall eines Gammons würde dies zu 4 Punkten führen und im Fall eines Backgammons zu 6).

Der Würfel ist mit den Nummern 2, 4, 8, 16, 32 und 64 gekennzeichnet und wird anfangs mit der Nummer 64 nach oben an einen neutralen Platz gelegt.

Sollte jemand während des Spiels meinen, dass die Chancen für einen Sieg gut stehen, kann er den Einsatz verdoppeln. Der Gegner kann dann entweder die Verdopplung annehmen oder aufgeben und somit das Spiel verlieren.

Wird die Verdopplung angenommen, wird der Dopplerwürfel mit der 2 nach oben auf die Seite des Gegners gelegt.

Sollte sich das Spiel nun zugunsten des Gegners wenden, kann dieser nochmals verdoppeln. In diesem Fall kann man jetzt selber aufgeben und dem Gegner somit 2 Punkte geben oder die Verdopplung annehmen und um 4 Punkte weiterspielen.

- Ein Spieler kann nur verdoppeln, wenn er an der Reihe ist, bevor er würfelt.
- Ein Spieler darf nicht verdoppeln, wenn der Gegner an der Reihe ist.
- Es darf während des gesamten Spiels verdoppelt werden.

## Sonstiges

- Ein Spieler würfelt stets auf seiner rechten Seite vom Spielfeld.
- Die Würfel dürfen nicht auf den Steinen oder schief auf dem Brett landen. In diesem Fall muss neu gewürfelt werden.
- Der Zug eines Spielers gilt als beendet, sobald dieser beide Würfel vom Untergrund aufgenommen hat.

Irrtümer, Abweichungen und Änderungen behalten wir uns vor.

## Hinweise zur Entsorgung

Bitte das Produkt entsprechend den lokalen Bestimmungen entsorgen. Weitere Informationen sind von der Gemeinde oder den kommunalen Entsorgungsbetrieben erhältlich.



## SVERIGE

---

|            |   |
|------------|---|
| Kundtjänst | tel: 0247/445 00<br>fax: 0247/445 09<br>e-post: kundservice@clasohlson.se |
| Internet   | www.clasohlson.se   |
| Post       | Clas Ohlson AB, 793 85 INSJÖN   |

## NORGE

---

|             |   |
|-------------|---|
| Kundesenter | tlf.: 23 21 40 00<br>faks: 23 21 40 80<br>e-post: kundesenter@clasohlson.no |
| Internett   | www.clasohlson.no   |
| Post        | Clas Ohlson AS, Postboks 485 Sentrum, 0105 OSLO                             |

## SUOMI

---

|                |  |
|----------------|--|
| Asiakaspalvelu | puh.: 020 111 2222<br>sähköposti: asiakaspalvelu@clasohlson.fi |
| Internet       | www.clasohlson.fi  |
| Osoite         | Clas Ohlson Oy, Kaivokatu 10 B, 00100 HELSINKI                 |

## GREAT BRITAIN

---

|                  |   |
|------------------|---|
| Customer Service | contact number: 020 8247 9300<br>e-mail: customerservice@clasohlson.co.uk |
| Internet         | www.clasohlson.co.uk  |
| Postal           | 10 - 13 Market Place<br>Kingston Upon Thames<br>Surrey<br>KT1 1JZ         |

## DEUTSCHLAND

---

|               |  |
|---------------|--|
| Kundenservice | Hotline: 040 2999 78111<br>E-Mail: kundenservice@clasohlson.de |
| Homepage      | www.clasohlson.de  |
| Postanschrift | Clas Ohlson GmbH, Jungfernstieg 38,<br>20354 Hamburg           |

# clas ohlson