

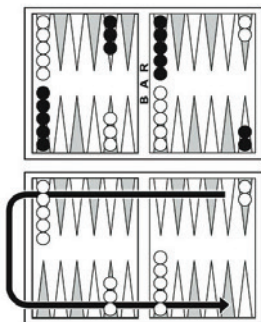
## D: BACKGAMMON

2 Spieler, 2 x 15 Spielsteine, 2 Würfel, 1 Dopplerwürfel

Spielanleitung:

Startaufstellungen und Spielrichtungen siehe Abbildung. Mit einem Würfel wird ausgeknobelt, wer die weißen oder schwarzen Steine bekommt. Weiß beginnt. Von der Startaufstellung weg versucht jeder Spieler, seine 15 Steine möglichst schnell in sein Homeboard zu bringen, um nun die Steine als erster herauszuwürfeln. Dieser Spieler hat gewonnen. Durch kluges Kombinieren der geworfenen Punktzahlen und gegenseitiges Blockieren versuchen beide Spieler, sich in die bessere Position zu bringen und den Gegner am Schlagen der eigenen Steine zu hindern. Der beginnende Spieler würfelt und kann je nach geworfener Punktzahl der beiden Würfel mit seinen Steinen in Spielrichtung vorrücken. Der Spieler entscheidet hierbei selbst über die Reihenfolge der Züge. Es kann mit 2 Steinen gerückt oder auch das Wurfresultat zusammengefasst werden. Dann kann man mit nur einem Stein mit großen Sprüngen das Feld durchheilen. Nun ist Schwarz an der Reihe. Jeder Spieler kommt abwechselnd mit dem Werfen dran. Bis zu dem Augenblick, in dem sich die Steine eines Spielers alle im Homeboard befinden, besteht Zugzwang (soweit möglich). Kann man nur eine der gewürfelten Punktzahlen vorrücken, muß es die höhere sein. Ist keine der gewürfelten Punktzahlen zu ziehen, muß auf das Ziehen für diesen Wurf ganz verzichtet werden und der Gegner ist an der Reihe. Endet ein Zug auf einem Zackenfeld, das von nur einem gegnerischen Stein belegt ist, wird dieser geschlagen. Es können auch bei einem Zug mehrere Steine geschlagen werden, bei einem Pasch bis viermal. Die geschlagenen Steine werden vom Spielfeld genommen. Der Besitzer der Steine darf erst weiterspielen, wenn er alle seine Steine wieder zurückgewürfelt hat.

Beim Wurf eines Paschs (beide Würfel zeigen die gleiche Punktzahl) wird das Wurfresultat eines Würfels vervierfacht. Beim Viererpasch darf sogar 4 x 4 Zacken weitergezogen werden. Man kann aber auch mit einem Stein 16 Felder weiterziehen. Wenn nach dem Wurf eines Pasch nicht alle Züge ausgeführt werden können, so müssen aber alle möglichen Züge gezogen werden. Die verbliebenen Punktzahlen verfallen. Mehr als zwei Steine auf einem Zackenfeld bilden ein Band. Dieses darf und soll vom Gegner nicht angespielt oder besetzt werden. Geschieht dieses trotzdem mit nur einem gegnerischen Stein, gilt dieser selbst als geschlagen. Diese Bänder müssen vom Gegner also übersprungen werden. Hat ein Spieler alle 15 Steine in sein Homeboard gespielt, kann er mit dem Ausspielen beginnen. Auch beim Ausspiel zählt der Pasch vierfach. Das Auswürfeln darf nur mit der genauen Punktzahl erfolgen. Ist das angewürfelte Zackenfeld leer, kann der Spieler den Wurf verfallen lassen, oder mit einem beliebigen anderen Stein innerhalb des Homeboards den Zug ausführen. Wenn während des Ausspielens ein Stein im Homeboard durch den Gegenspieler geschlagen wird, kann das Auswürfeln erst dann fortgesetzt werden, wenn sich wieder alle Steine im Homeboard befinden.



Spielende: Derjenige Spieler ist Sieger, der alle seine Steine als erster ausgewürfelt hat. Einfacher Sieg ist, wenn der Gegner einige Steine auswürfeln konnte. Doppelter Sieg ist, wenn der Gegner noch keinen Stein auswürfeln konnte. Dreifacher Sieg (Backgammon) ist, wenn der Gegner mindestens noch einen Stein im Homeboard der Gewinner liegen hat oder einen geschlagenen Stein noch nicht wieder einwürfeln konnte. Spiel mit dem Dopplerwürfel: Wenn um einen Einsatz gespielt wird, kann dieser mit dem Dopplerwürfel vervierfacht werden. Nach Spielbeginn kann jeder Spieler vor seinem Wurf die Verdopplung ankündigen, wenn er dadurch an einen Vorteil glaubt. Die Ankündigung erfolgt dadurch, daß der Dopplerwürfel mit der Zahl 2 nach oben gelegt wird. Der Gegenspieler kann diese Herausforderung zum doppelten Einsatz annehmen oder das Spiel verlorengeden, wenn er glaubt, dadurch keine Siegeschance mehr zu haben. Spielt er weiter und die Spielsituation ändert sich günstig für ihn, so kann er nun seinerseits den Dopplerwürfel mit der Zahl 4 nach oben legen. Auch hier kann sein Gegner wieder entscheiden, ob er aufgibt oder um vierfachen Einsatz weiterspielt. Das nächste Verdopplungsrecht liegt dann wieder bei ihm. Kein Spieler kann also mehrfach hintereinander verdoppeln, dies ist nur abwechselnd möglich. Wird bereits um den achtfachen Einsatz gespielt und ein Spieler gewinnt mit „Backgammon“, wird der Einsatz nochmals verdreifacht.

## E: BACKGAMMON

2 players, 2 x 15 pieces, 2 dices, 1 double dice

Instructions:

For starting set-up and direction of play, see image. Who gets the white or black checkers is determined by a dice roll. White begins. From the starting set-up, each player tries to bring his 15 checkers as quickly as possible into his home board in order to bear the checkers off first. This player has won. By cleverly combining the rolled scores and mutual blocking both players try to bring themselves in a better position and prevent the opponent from hitting their own checkers. The starting player rolls the dice and, depending on the score thrown with his two dice, he can move his checkers in the direction of play. The player himself decides about the order of the moves. The move can be made with 2 checkers or the scores of the throw are combined for moving one checker. This way you can make larger movements through the field with a single checker. Now it's Black's turn. Each player will take turns throwing the dice. Up to the moment in which the checkers are all in a player's home board, making a move is mandatory (if possible). If you can only move one score from the dice rolled, it must be the higher one. If there is no possible move with either one of the checkers, the scores that cannot be played are forfeited and it is the opponent's turn. If a move ends on a point that is occupied by only one opponent's checker, this will be hit. It is also possible to hit several checkers within one move, with a double even up to four times. The hit checkers are removed from the game. The owner of these checkers can only continue to play after re-entering all his checkers onto the board.

When throwing doubles (both dice show the same score), the result of the throw is quadrupled. When you've got a double four, 4 x 4 points may be moved on. But you can also move one checker 16 points. If, after a double is thrown, it is not possible to make all moves, at least all possible moves have to be made. The remaining scores are forfeited. More than two checkers on one point form a band. This band can and should not be played on or occupied by the opponent. If this still happens with only one opposing checker, this very checker is hit. These bands must be skipped by the opponent. If a player has played all 15 checkers into his home board, he can begin bearing them off. Even when bearing off, a double counts quadruple. Bearing off can only occur with the exact score. If the score refers to an empty point, the player may forfeit the move, or move any other checker in his home board. If, while bearing off, a checker in the home board gets hit by the opponent, bearing off can be continued only if all the checkers are back in the home board.

End of the game: The winner is the player who has borne all his checkers off first. An easy win is when the opponent was able to bear off some of his checkers. Double victory is when the opponent could not bear off any checkers. Triple victory (backgammon) is when the opponent still has a checker in the winner's home board or a hit checker could not be re-entered into play.

Playing with the doubling cube: When played for a stake, the score can be multiplied with the doubling cube. After the game begins, each player announces to double before his throw, if he believes this to be an advantage. The announcement takes place by placing the doubling cube with the number 2 facing up. The opponent can accept the challenge to double the bet or reject it and lose the game if he doesn't believe he has any chance of winning. If he chooses to play on and the game situation changes favorably for him, he can now turn the doubling cube with the number 4 facing up. Here, too, his opponent can again decide whether to give up or continue to play for the quadrupled stake. The next right to double is again with him. No player can double several

times in a row, this is only possible alternately. If it is played for eight-times the stake and a player wins with „Backgammon“, the stake is tripled again.

## F: Backgammon

2 joueurs, 2 x 15 pions, 2 dés, 1 dé doubleur (videau)

Règle du jeu:

disposition de départ et sens du jeu, voir illustration. L'attribution des pions noirs ou blancs est décidée par lancer de dé. Les blancs commencent. En partant de la disposition initiale, chaque joueur doit amener le plus rapidement possible ses 15 pions dans son jan intérieur puis les faire sortir du plateau le premier. Le joueur qui y parvient a gagné. Chaque joueur tente par la combinaison réfléchie des résultats des dés et des blocages réciproques de prendre l'avantage et d'empêcher son adversaire de prendre ses pions. Le premier joueur lance les dés et déplace ses pions dans le sens du jeu en fonction des résultats des deux dés. Le joueur décide lui-même de l'ordre des coups. Il est possible de déplacer deux pions ou un seul en faisant la somme des deux dés. Un pion peut ainsi parcourir rapidement le jeu en effectuant de grands déplacements. Ensuite, c'est aux noirs de jouer. Chaque joueur lance les dés à tour de rôle. La prise est obligatoire (si possible) jusqu'à ce que les pions d'un joueur se trouvent tous sur son jan intérieur. Si un seul des résultats des dés peut être joué, ce doit être le résultat le plus élevé. Si aucun coup n'est possible, le joueur doit passer son tour et c'est à l'adversaire de jouer. Si un coup s'achève sur une flèche occupée par un pion adverse, celui-ci est frappé. Plusieurs pions peuvent être frappés d'un coup, jusqu'à quatre fois lors d'un doublet. La pièce frappée est retirée du jeu. Le propriétaire des pions ne peut rejouer qu'après avoir libéré tous ses pions.

En cas de doublet (les deux dés indiquent le même chiffre), le résultat d'un dé est quadruplé. En cas de double quatre, il est possible de déplacer ses pions de 4 x 4 flèches. Il est également possible de faire avancer un pion de 16 cases. Si après un doublet, tous les coups ne peuvent pas être joués, tous les coups possibles doivent être joués. Les points restants sont perdus. Plus de deux pions sur une flèche forment une bande. Cette flèche ne peut pas être jouée ou occupée par le joueur adverse. Si cela se produit tout de même avec un seul pion adverse, celui-ci même est considéré comme frappé. Ces bandes doivent être sautées par l'adversaire. Une fois qu'un joueur a rentré ses 15 pions dans son jan intérieur, il peut débiter la sortie. Lors de la sortie, la valeur des doublets est quadruplée. La sortie ne peut se faire qu'avec le nombre exact de points. Si la flèche visée est vide, le joueur peut passer son tour ou exécuter le coup avec un autre pion dans l'espace du jan intérieur. Si un pion est frappé par l'adversaire pendant la sortie, celle-ci ne peut se poursuivre qu'une fois que tous les pions sont rentrés dans le jan intérieur.

Fin du jeu : Le gagnant est celui qui parvient en premier à faire sortir tous ses pions. La victoire est simple lorsque l'adversaire a réussi à faire sortir quelques-uns de ses pions. La victoire est double lorsque l'adversaire n'a réussi à faire sortir aucun pion. La victoire est triple (backgammon) lorsque l'adversaire a encore au moins un pion dans le jan intérieur du gagnant ou une pièce frappée qu'il n'a pas pu remettre en jeu. Jeu avec le dé doubleur: Pour les parties avec mise, celle-ci peut être multipliée avec le dé doubleur. Une fois le jeu commencé et avant son tour, chaque joueur peut annoncer un double s'il sent qu'il a l'avantage. L'annonce s'effectue en posant le dé doubleur avec le chiffre 2 vers le haut. L'adversaire peut accepter le défi de doubler la mise ou concéder le jeu s'il croit ne plus avoir de chance de gagner. S'il continue de jouer et que la situation évolue en sa faveur, il peut, de son côté, poser le dé doubleur avec le chiffre 4 vers le haut. Là aussi, l'adversaire peut décider s'il abandonne ou s'il continue de jouer pour une mise quadruplée. Le prochain droit de doubler la mise lui revient. La mise ne peut pas être doublée plusieurs fois de suite par le même joueur, cela n'est possible qu'en alternance. Si la mise a déjà été multipliée par huit et qu'un joueur remporte la partie avec „backgammon“, la mise est encore une fois multipliée par trois.

## I: Backgammon

2 giocatori, 2 x 15 pedine, 2 dadi, 1 dado del raddoppio

Istruzioni del gioco:

per disposizione iniziale e direzioni di gioco vedi figura. Si tira il dado per stabilire a chi vengano assegnate le pedine bianche e nere. Comincia il bianco. Lo scopo è far compiere alle 15 pedine un certo percorso portandole fuori dal tavoliere, dopo essere entrati nel proprio campo d'uscita. Il giocatore che riesce a fare ciò ha vinto il gioco. Combinando strategicamente i punti ottenuti e tentando di bloccare le pedine dell'avversario, i giocatori cercano di portarsi nella posizione migliore e di impedire agli altri di "mangiare" le proprie pedine. Il giocatore che comincia il gioco tira i dadi e, a seconda del punteggio ottenuto, fa avanzare le proprie pedine. Il giocatore può decidere autonomamente con quali delle sue pedine avanzare. Può infatti avanzare con due diverse pedine o sommare il risultato e muoverne una sola. In questo modo può far avanzare una sola pedina e raggiungere il traguardo a grandi passi. Ora tocca al nero. Ogni giocatore tira a turno i dadi e, fino al momento in cui tutte le pedine sono posizionate nel proprio campo, queste devono essere mosse obbligatoriamente (per quanto possibile). Qualora sia possibile muovere sulla base di uno solo dei punteggi ottenuti, occorre scegliere quello più elevato. Qualora non sia possibile muovere con alcuno dei due, occorre rinunciare alla mossa e passare il turno al giocatore successivo. Se la mossa termina su una freccia occupata da una sola pedina dell'avversario, questa viene "mangiata". Possono essere "mangiate" anche più pedine con un tiro e, nel caso di un punteggio doppio, fino a quattro. Le pedine "mangiate" vengono rimosse dal gioco. Il proprietario delle pedine può ricominciare a muovere solo quando tutte le sue pedine sono tornate in gioco. Se si ottiene un punteggio identico con entrambi i dadi, il risultato ottenuto con un dado viene moltiplicato per quattro.

Con un doppio quattro si possono muovere le pedine su 4 x 4 frecce. Si può però anche scegliere di muovere una sola pedina su 16 caselle. Se dopo aver ottenuto un punteggio doppio non è possibile eseguire tutte le mosse, devono essere eseguite tutte quelle possibili. I punti non utilizzati decadono. Due o più pedine su una freccia costituiscono un "fascio". Una freccia occupata da un "fascio" non può ospitare l'avversario. Qualora nonostante ciò una pedina avversaria esegua tale mossa, essa viene "mangiata". Questi "fasci" devono quindi essere saltati dall'avversario. Quando un giocatore ha raccolto tutte le sue pedine nel proprio campo può cominciare a far uscire le pedine dal gioco. Anche in questa fase di gioco il punteggio doppio vale per quattro. Le mosse di uscita possono essere eseguite solo con un punteggio esatto. Nel caso in cui la casella corrispondente al punteggio sia vuota, il giocatore può rinunciare alla mossa o muovere una delle proprie pedine all'interno del suo quarto di gioco. Se una delle pedine viene "mangiata" dall'avversario all'interno del campo di uscita, il giocatore può continuare a fare uscire le proprie pedine dal gioco solo dopo aver riportato la pedina "mangiata" nel campo finale.

Fine del gioco: vince chi riesce a fare uscire dal gioco tutte le proprie pedine prima dell'avversario. Il vincitore ha conseguito una vittoria semplice quando riesce a far uscire dal gioco le proprie pedine mentre l'avversario è anch'egli in tale fase di gioco. Una vittoria doppia è quella conseguita nel caso in cui l'avversario non abbia ancora cominciato la fase finale di gioco. Una vittoria tripla (backgammon) è quella ottenuta qualora l'avversario abbia ancora almeno una pedina del vincitore rimasta nel quarto finale del giocatore o nel caso in cui una pedina "mangiata" si trovi ancora fuori dal gioco. Gioco con dado del raddoppio: se si gioca con una puntata, questa può essere moltiplicata con il dado del raddoppio. Dopo l'inizio del gioco ogni giocatore può annunciare il raddoppio prima di tirare il dado, se pensa di avere un vantaggio. L'annuncio viene realizzato disponendo il dado del raddoppio con il numero 2 rivolto verso l'alto. L'avversario può accettare la sfida o considerare il gioco come perso, se pensa di non avere possibilità di vincita. Se continua a giocare e la situazione di gioco cambia a suo vantaggio, può disporre anch'egli il dado del raddoppio con il numero 4 rivolto verso l'alto. Anche qui l'avversario può decidere se rinunciare o continuare a giocare con una puntata moltiplicata per quattro. Il successivo diritto di raddoppio è suo. Nessun giocatore può quindi raddoppiare la puntata per due volte di seguito, si tratta di un diritto di cui avvalersi a turno. Se si gioca già con una puntata moltiplicata per otto e un giocatore vince con „backgammon“, la puntata viene triplicata.