

# BUGACPUSZTAHÁZA BACKGAMMON KLUB

WWW.HUNBG.HU

## A backgammon játék

Ősi, taktikai játék, melynek kiszámíthatóságát felülírhatja a 2 dobókocka használata.

A Backgammon 2 játékos játssza. A játéktábla 4 körzetre, ezek mindegyike 6 háromszögre (váltakozó színű mezőre) van osztva. A játék kezdetekor a játékosok 15 darab korongot (követ) kapnak. A játék célja, hogy a játékos a saját korongjait még az ellenfél előtt a saját kiszálló körzetébe vigye, és onnan kiléptesse. Az a játékos nyer, aki a korongjait előbb lépteti le a tábláról.

A játékosok egyszerre két kockával dobnak. A játékos eldöntheti, hogy a dobott értéket egy vagy két koronggal lépi le. A dobás mindkét értékét le kell lépni! Amennyiben egy játékos párost dob, tehát mindkét kocka ugyanazt a számot mutatja, a dobott pontszámot kétszer lépheti egy, kettő, három vagy négy koronggal. A korongokkal csak olyan mezőre lehet lépni, amelyiken nincs ellenfél (más színű) korong, vagy saját korong van, vagy legfeljebb egy ellenfél korong található, ami ebben az esetben kiütésre kerül. Csak a haladási irányba lehet lépni.

Amennyiben egy játékos olyan mezőre lép, ahol az ellenfélnek csak egy korongja van, akkor azt kiüti. A kiütött korong középre kerül (a tábla középső keretére), és újra be kell vele lépni a játékba. Erre a következő lépéskor kerül sor, dobással. Ha a játékosnál nem sikerül a kiütött követ újra belépni, kimarad, és újra az ellenfél léphet.

A korongokat csak akkor lehet leszedni a tábláról, ha már valamennyi korong a kiszálló körzetben van. Ekkor kockadobással kiléptetjük őket és a tábla korong tárolójába helyezzük azokat.

Amennyiben egy játékos úgy nyeri meg a Backgammon játszmát, hogy az ellenfélnek nem volt lehetősége egyetlen egy korongot sem leléptetni a játéktábláról, akkor azt Gammonnak nevezzük (2 pont). Ha a játékosnak még legalább egy kiütött korongja a tábla közepén vagy az ellenfél kiszálló körzetében van, Backgammonnak nevezzük (3 pont). A játéknak akkor is vége, ha az egyik játékos feladja a játszmát, és a másik ezt elfogadja. Feladásnál a feladó játékos bemondja azt a pontszámot, amit felajánl, amennyiben azt a másik játékos nem fogadja el, a játék kötelezően folytatódik.

### ***Pontozás:***

Backgammon 3 pont (maximális pontszám duplázó kocka nélkül)

Gammon 2 pont

Normál játszma 1 pont

### **Duplázó kocka:**

A kockát nem minden országban ismerik (pl. Bulgáriában vagy Görögországban nem is adják az új táblákhoz). Használatával a játék gyorsabbá válhat (nem kötelező a felkérést elfogadni, gyakorlatilag a játék feladásával egyenlő), illetve a pontszámszerzések egy bajnokságon nagyobb szórásban lehetségesek.

Amennyiben egy játékos a „duplázó kockát“ használja, az ellenfélnek el kell döntenie, hogy a kihívást elfogadja-e (Take), vagy elutasítja-e (pass). Amennyiben elfogadja a kihívást, a már megduplázott játszmát újból megduplázhatja ez a redouble.

A duplázás egy fajtája a beaverezés, amelyben egy duplázást elfogadó játékos azonnal visszaduplázhat, és a duplázó kockát magánál tarthatja. Az ellenfél ezt elfogadhatja, vagy passzol.

A beaverezésnél a játékos visszaduplázhat, és megtarthatja a duplázó kockát. Például: az egyes játékos kirakja a duplázó kockát és 2 pontra duplázza a tétjét, a kettes játékos elfogadja, szintén dupláz és megtartja a duplázó kockát (a tét tehát 4 pont). Amennyiben az egyes játékos ezt elfogadja, 4 pont a tét, ha nem fogadja el, 2 pontot veszít.

A duplázó kocka értékei hozzáadódnak az előbbi pontozásos értékekhez. Ennek alapján egy játszma maximális pontszáma a duplázó kocka használatával  $3 \text{ pont} + 64 \text{ pont} = 67 \text{ pont}$  lehet.



WWW.HUNBG.HU

E-mail: INFO@HUNBG.HU