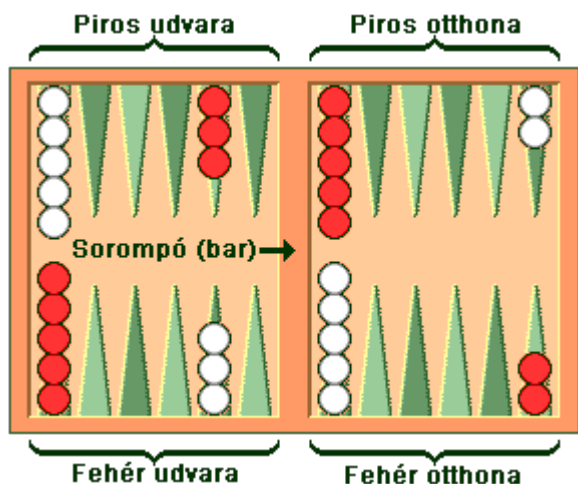


Játékszabály

A felszerelés

A játékot backgammon-táblán játsszák. A backgammon-tábla 24 háromszög alakú mezőből áll. A 24 mező négy negyedben helyezkedik el, a negyedek elnevezése a következő: saját otthon, saját udvar, ellenfél otthona, ellenfél udvara. A tábla közepén lévő léceket, mely elválasztja az udvarokat az otthonoktól sorompónak nevezzük.



1. ábra: A backgammon tábla és a kezdő felállítás. Változó elrendezés a képen látható fordítottja, az otthon a bal oldalon, az udvar pedig a jobb oldalon helyezkedik el.

A mezők számozással vannak ellátva 1-től 24-ig. Az 1-es mező a saját otthonban található: ez a tábla széléhez legközelebb eső mező. Mellette van a 2-es mező. A számozás a következőképpen halad tovább: saját otthon, saját udvar, majd az ellenfél udvara, végül az ellenfél otthona. A 24-es mező tehát az ellenfél otthonában a tábla széléhez legközelebb eső mező, és ez nem más, mint ellenfelünk 1-es pontja.

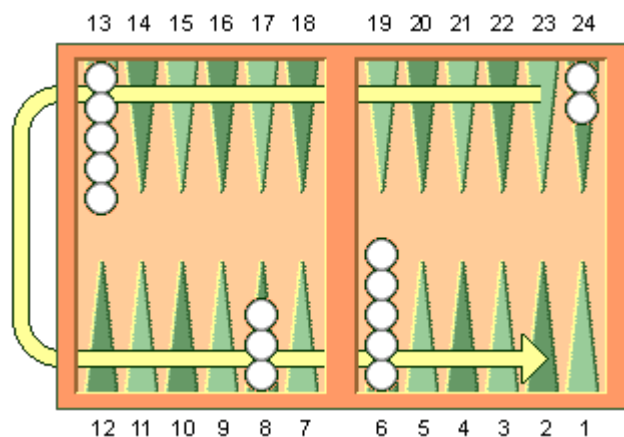
Minden játékos 15 bábuval játszik, ezek a játék kezdetén a következőképpen helyezendők fel. Két bábu minden játékos saját 24-es pontjára, öt minden játékos saját 13-as pontjára, három minden játékos saját 8-as, végül öt bábu minden játékos saját 6-os pontjára kerül.



Mindkét játékosnak van egy pár hatoldalú dobókockája és egy kockavető pohara. A tábla tartozéka még egy hatoldalú duplázó kocka, oldalain a 2, 4, 8, 16, 32, 64-es értékekkel.

A játék célja

A játék célja, hogy valamennyi emberünket saját otthonunkba vigyük, majd onnan kipakoljuk őket a tábláról. Az a játékos nyer, amelyik elsőként fejezi be a kipakolást, vagyis nem marad több bábuja a táblán.



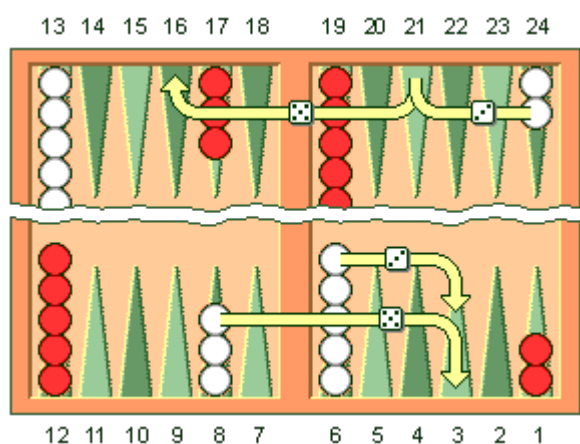
2. ábra: Fehér kötelező haladási iránya (Piros éppen ellenkezőleg halad).

A bábuk mozgatása

Az első dobás során mindkét játékos egyetlen kockával dob. Amelyikük nagyobbat dob, az kezdi a játékot és bábuival a kezdődobás során kidobott számértékét lelépi. Ha a két játékos ugyanazt dobja, akkor addig dobnak újból, amíg azok nem különböznek. Ezután a másik játékos köre kezdődik. A második játékos már mindkét kockájával dob, majd lelépi a kidobott értéket. Ezután újra a kezdőjátékosra kerül a sor, aki ugyanúgy jár el, mint a második játékos. Ez addig folytatódik így, ameddig valaki megnyeri a partit.

A bábukat a mezőszámzás szerinti csökkenő irányba mozgathatjuk, vagyis a játék során minden bábu saját otthona felé tart. Ez kötelező haladási irány, visszafelé lépni nem lehet. A megengedett lépéseket a következő szabályok határozzák meg.

1. A bábuk csak nyitott mezőkre mozgathatók. Ez azt jelenti, hogy egy bábu csak akkor léphet az adott mezőre, ha azon az ellenfél emberei közül egy sem áll, vagy legfeljebb egy – utóbbi esetben a játékos kiüti ellenfelét. Ha kettő vagy több ellenséges bábu van az adott mezőn, az az ellenfél elfoglalt mezője, és oda nem lehet lépni.
2. A kockadobás értéke két szám, ami a játékos számára két különálló lépést jelent. A lépés úgy történik, hogy a játékos felemel egy bábút, és ha az egyik dobása ötös volt, öt mezőponttal távolabb léteszi egy nyitott mezőre. Ezután, ha a másik hármás volt, megfogja egy másik bábuját -vagy éppen ugyanazt, amivel az ötöt lelépte- és három mezőpontot lép vele.



3. ábra: Az 5-3 dobáskombináció két lehetséges megjátszása – Fehér megindulhat a 24-es mezőről, mivel a 21-es mező nyitott, majd ugyanazzal a bábuval továbbmehet a 16-ös mezőre. Fehér dönthet úgy is, hogy két külön bábuval lép: 5-öt a 8-as mezőről és 3-et a 6-os mezőről.

3. Amennyiben egy játékos duplát dob, a számokat kétszer lépi le. Ha tehát dupla hatost dobott, akkor - a szabályok figyelembe vételével – négyszer hatot léphet.

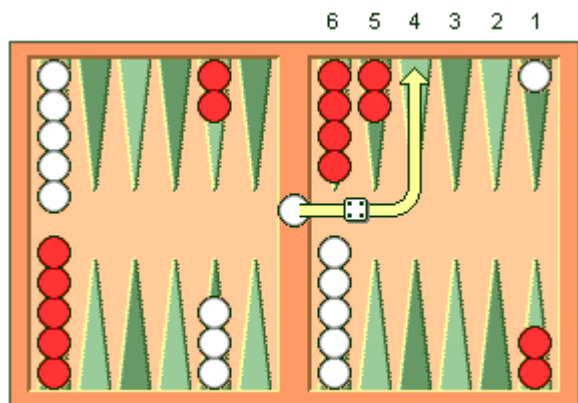
4. Ha van rá lehetőség, akkor valamennyi lépést kötelező lelépni. Ha ez lehetséges, akkor a játékos szabadon dönthet arról, hogy melyik kockát játssza meg elsőként. Ha csak az egyik lépés leléphető,

akkor azt kötelező lelépni. Ha mindkét szám játszható, de a kettő közül egyszerre csak az egyiket lehet lelépni, úgy a nagyobbat kell választani. Ha egyik lépés sem játszható, akkor a dobás elveszett.

Ütés és visszatérés

Ha egy játékos olyan mezőre lép, ahol az ellenfelének csak egy bábuja van, akkor azt kiüti. A kiütött bábu a sorompóra kerül.

Ha egy játékos egy vagy több bábuja a sorompón van, akkor mindaddig nem mozgathatja a többi emberét, amíg a sorompón lévővel vissza nem tér az ellenfél otthonába. Egy bábu csak a dobás értékének megfelelő nyitott mezőre térhet vissza.



4. ábra: A 6-4-es dobáskombináció megjátszása a sorompóról – Fehér a 6-ossal nem tud visszatérni, a 4-essel igen, tehát ez kötelező lépés. Ezután a 6-ost tetszőlegesen megjátszhatja.

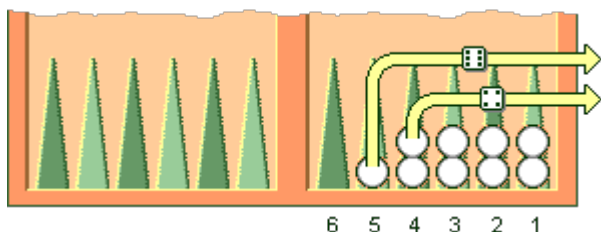
Ha a dobás értékének megfelelő mezők egyike sem nyitott, akkor a dobás elveszett. Ha a játékos visszatérhet, de nem minden bábujaival, akkor annyi bábuval kell visszatérnie a sorompóról, amennyivel csak lehetséges.

Ha a játékos valamennyi bábujaival vissza tud térni és még marad kockája, amit nem lépett le, akkor kötelező azt felhasználni. Ilyenkor bármelyik bábujaival tehet megengedett lépést.

Kipakolás

Ha egy játékos mind a 15 bábujaát bepakolta otthonába, megkezdheti a kipakolást. Egy adott mezőszámú bábu a megegyező értékű kockadobással levehető a tábláról. Tehát egy 6-os mezőn álló bábu egy hatos dobással kipakolható.

Amennyiben a dobott számhoz tartozó mezőszám nem áll bábu, úgy egy magasabb mezőszámú álló bábuval szabályos lépést kell tenni. Ha nem áll bábu magasabb mezőn, akkor megengedett (és kötelező) kipakolni a legmagasabb mezőszámú álló bábut. Egyéb esetekben semmilyen tiltás nem vonatkozik a játékra: bármely egyébként megengedett lépés kipakoláskor is megengedett.



5. ábra: Fehér 6-4-et dob és leszed két bábut.

Ahhoz, hogy a játékos levigyen bábut a tábláról, valamennyi játékban lévő bábuja az otthonában kell legyen. Ha egy játékos egy vagy több bábuja a sorompóra kerül kipakolás közben, akkor mindaddig nem folytathatja a kipakolást, amíg a kiütött emberekkel vissza nem tér az otthonába.

Duplázás

A backgammon egy pontnak megfelelő tét alapján játszák. Minden játék egy pontról indul. A játék

során bármely játékos, aki elégségesnek ítéli meg előnyét, megduplázhathatja a tétet. A játékosok csak saját körükben duplázhathatnak és csak kockadobás előtt.

Az a játékos, akinek felajánlották a duplázást két dolgot tehet. Visszautasíthatja a duplázást – ez esetben a játékot elveszíti és kifizeti a tétet, vagy elfogadhatja azt – ekkor a játék kétszeres téttel folytatódik, a duplázás joga pedig a duplázást elfogadó játékoshoz kerül: a következő duplázást csak ő kezdeményezheti.

Az első duplázást követő további duplázások neve visszaduplázás. Ha egy játékos elutasít egy visszaduplázást, akkor elveszíti a partit, és a duplázó kocka utolsó érvényes állása alapján kifizeti a kezdeti tét többszörösét. Ha tehát a duplázó kocka kettesen áll és a kockát birtokló játékos visszadupláz, akkor, ha az ellenfél nem fogadja el a duplázást, kétszeres tétet kell kifizetnie. Ha viszont elfogadja, a tét újra duplázódik (az eredeti tét tehát megnégyszereződik) és a duplázás joga az elfogadó játékoshoz kerül.

Gammon és Backgammon

Ha a játék végén a vesztes fél legalább egy bábuját már kipakolta, akkor a duplázó kocka állásának megfelelő tétet fizeti ki (1 pontnak megfelelő tétet tehát, ha nem volt duplázás). Ha viszont a vesztes még nem pakolta ki egyetlen emberét sem a játék végéig, az azt jelenti, hogy a duplázó kocka értékének kétszeresét veszítette el. Ezt hívják gammon-vereségnek. Ha pedig a vesztes nem csak, hogy nem pakolt ki a játék végéig bábút, de még maradt is embere az ellenfél otthonában (vagy a sorompón), akkor ezért a duplázó kocka háromszorosának megfelelő tétet köteles kifizetni. Ennek a vereségnek a neve backgammon.

Kiegészítő szabályok

A következő választható szabályok széles körben elterjedtek.

1. Automatikus duplázás. Ha a két játékos, kezdésnél ugyanazt dobja, akkor a tét megduplázódik. A duplázó kocka a kettesen lesz és középen marad. A játékosok általában megegyeznek az egy játék alatt alkalmazott automatikus duplázás számában.
2. Beaver. Ha egy játékost megdupláznak, nemcsak elfogadhatja a duplázást, de azonmód visszaduplázhat, mégpedig anélkül, hogy elvesztené a duplázás jogát. Természetesen az eredeti szabályok értelmében a duplázást vissza is utasíthatja. Ezt a szabály csak pénzjátékban használatos, meccsjátékban nem.
3. A Jacoby Szabály. Szintén csak pénzjátékban használatos szabály. E szerint játszva gammon- és a backgammon-győzelmet csak akkor számolnak, ha a parti során történt duplázás. A Jacoby-szabály felgyorsítja a játékot azáltal, hogy kiiktatja azokat a szituációkat, amikor a játékos azért nem dupláz, mert jobban járna egy gammon-győzelemmel.