



D: BACKGAMMON – 2 Spieler, 2 x 15 Spielsteine, 2 Würfel, 1 Dopplerwürfel

Spielanleitung: Startaufstellungen und Spielrichtungen siehe Abbildung. Mit einem Würfel wird ausgekurbelt, 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 herauszuwerfen. 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 Würfergebnis 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 Würfergebnis 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 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 einfachen 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.

GB: Backgammon – 2 players, 2 x 15 counters, 2 dice, 1 doubling cube

Playing instructions: for set-up and directions of movement please see illustration. Players throw a die to decide who gets the white or black checkers. White starts. Starting from the set-up position, players try to move their 15 checkers to their own home boards as quickly as possible, and then to be the first to bear their checkers off the board. This player is the winner. By clever combining of the points thrown and by blocking each other, both players try to get themselves into the better position and prevent their opponent from bearing off his or her own checkers. The starting player throws the dice and moves his or her checker(s) in the direction of movement according to the number of points shown on both dice. The player decides the sequence of moves for him or herself. The player may move two checkers or the score of the two dice can be used to enable the player to move quickly across the board with just one checker. Now it's black's turn. Players take turns to throw the dice. Until play reaches the point where all of one player's checkers are in the home board, players must always move (wherever possible). If it is only possible to move one of the numbers indicated on the dice, it must be the higher one. If neither number can be used, the player loses his turn and play passes to the other player. If a move finishes on a point that is occupied by just one of the opponent's checkers, it is captured. Several checkers can be captured in one move, up to four in the case of doubles. The captured checkers are removed from the board. The owner of the checkers may only continue play once he has thrown the dice to enter all of his checkers back onto the board. If doubles are thrown (both dice show the same number of points), the points score of one die is multiplied by four. For example, if double four is thrown, the player may advance four checkers by four points, or he or she may advance one checker by 16 points. If a double is thrown and it is not possible to play all four numbers, the player must play as many numbers as he or she can and forfeits the remaining points. More than two pieces on a point form a barrier. This must not be moved onto or occupied by an opponent. However, if the opponent does move his or her piece onto a point occupied by two pieces, the opponent's own checker is captured. The opponent must therefore jump over these barriers. Once a player has all 15 checkers on his home board he may start to bear them off. Doubles are also counted four times during bearing off. The exact number of points must be scored to bear off checkers. If the point corresponding to the number thrown is empty, the player can choose to forfeit the throw, or move the respective number of points with any checker within the home board. If a checker on the home board is captured by the player's opponent during bearing off, bearing off can only continue once all of the checkers are back on the home board. End of the game: the winner is the first player to bear off all of his or her checkers. A simple win is when the opponent has been able to bear off some of his or her checkers. It is a double win if the opponent hasn't been able to bear off any of his or her checkers, and it is a triple win (Backgammon) if the opponent still has at least one checker in the winner's home board or if he or she has been unable to re-enter a captured checker into the game. Game with the doubling cube: If playing for a stake, the stake can be multiplied with the doubling cube. After the start of the game, each player can announce his or her intention to double before his or her throw if he or she thinks it will be to his or her advantage. The declaration is made by placing the doubling cube with the number 2 uppermost. The opponent can accept this challenge for a doubled stake or declare the game lost if he or she believes that he or she has no chance of winning. If he or she continues to play and the playing situation changes itself favourably for him or her, the player now places the doubling cube with the number 4 uppermost. Once again the opponent can decide to give up or to continue playing for a four-fold stake. The next opportunity for doubling once again rests with him or her. So no player can double several times one after the other, it can only be taken in turns. If an eight-fold stake is being played for and a player wins with „Backgammon“, the stake is trebled.

F: Backgammon – 2 joueurs, 2 x 15 pions, 2 dés, 1 dé doubler (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 jeu intérieur puis de 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 jeu 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 jeu 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 jeu 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 jeu 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 jeu 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 vengono 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.

NL: Backgammon – 2 spelers, 2 x 15 schijven, 2 dobbelstenen, 1 dobbelsteen met dubbele waarden

Spelhandleiding: Zie voor startopstellingen en speelrichtingen afbeelding. Met een dobbelsteen wordt uitgemaakt, wie de witte of zwarte schijven krijgt. Wit begint. Van de startopstelling uit probeert iedere speler, om zijn 15 schijven zo snel mogelijk in zijn homeboard te brengen, om nu de schijven als eerste eruit te gooien. Deze speler heeft gewonnen. Door slim combineren van de geworpen punten en wederzijds blokkeren proberen beide spelers, zich in de beste positie te manoeuvreren en de tegenstander te hinderen bij het slaan van de eigen schijven. De speler die begint, gooit en kan al naar gelang het gegooid aantal punten van de beide dobbelstenen met zijn schijven in de speelrichting naar voren gaan. De speler beslist hierbij zelf over de volgorde van de zetten. Er kan met 2 schijven naar voren gegaan worden of het resultaat van de worp kan worden opgeteld. Dan kan men met slechts een schijf met grote sprongen door het veld gaan. Nu is zwart aan de beurt. Iedere speler komt op zijn beurt met het gooien aan de beurt. Tot op het ogenblik, waarop de schijven van een speler zich allemaal in het homeboard bevinden, bestaat er zedwang (voor zover mogelijk). Als men maar één van de gegooiden punten vooruit kan, moet het het hoogste zijn. Als geen van de gegooiden punten gegooid kan worden, moet er van zetten voor deze worp geheel worden afgezien en is de tegenstander aan de beurt. Als een zet eindigt op een punt, die door slechts een vijandelijke schijf bezet is, wordt die geslagen. Er kunnen ook bij een zet meerdere stenen worden geslagen, bij een dubbelworp tot viermaal toe. De geslagen schijven worden van het speelveld genomen. De eigenaar van de schijven mag pas verder spelen, als hij al zijn schijven weer teruggeworpen heeft. Bij het gooien van een dubbele worp (beide dobbelstenen laten hetzelfde aantal punten zien) wordt het resultaat van de worp van een dobbelsteen verviervoudigd. Bij een verviervoudiging mag zelfs 4 x 4 punten verder gezet worden. Men kan echter ook met een schijf 16 velden verder zetten. Als na het gooien van een dubbele worp niet alle zetten kunnen worden uitgevoerd, moeten echter alle mogelijke zetten gedaan worden. De overgebleven punten vervallen. Meer dan twee schijven op een punt vormen een band. Daar mag en moet de tegenstander niet op spelen of hem bezetten. Gebeurt dit niettemin met slechts één vijandelijke schijf, dan geldt die zelf als geslagen. Over deze banden moet de tegenstander dus heen springen. Als een speler alle 15 schijven in zijn homeboard heeft gespeeld, kan hij beginnen met het afspeelen. Ook bij het afspeelen telt de dubbele worp vierdubbel. Afspeelen mag slechts met het precieze aantal punten gebeuren. Als de punt waarop is gegooid leeg is, kan de speler de worp laten vervallen, of met een willekeurige andere schijf binnen het homeboard de zet doen. Als de voortdurende afspeelen een schijf in het homeboard door de tegenspeler wordt geslagen, kan het afspeelen pas worden voortgezet, als alle schijven zich weer in het homeboard bevinden. Einde van het

spel: Die speler is winnaar, die al zijn schijven als eerste heeft afgespeeld. Enkelvoudige winst is, als de tegenstander een paar schijven heeft kunnen afspeLEN. Een dubbele winst is, als de tegenstander nog geen schijf heeft kunnen afspeLEN. Een drievoudige winst (backgammon) is, als de tegenstander ten minste nog een schijf in het homeboard van de winnaar heeft liggen of een geslagen schijf nog niet opnieuw heeft kunnen inspeLEN. Spel met de dubbelsteen: als er om een inzet wordt gespeeld, kan die met de dubbelsteen worden gedoubleerd. Na het begin van het spel kan iedere speler voor zijn worp een doublet aankondigen, als hij daardoor aan een voordeel gelooft. De aankondiging gebeurt doordat de dubbelsteen met het getal 2 naar boven wordt gelegd. De tegenspeler kan deze uitdaging tot de dubbele inzet aannemen of het spel opgeven, als hij gelooft, daardoor geen kans op winst meer te hebben. Speelt hij verder en de spelsituatie verandert gunstig voor hem, dan kan hij nu van zijn kant de dubbelsteen met het getal 4 naar boven leggen. Ook hierbij kan zijn tegenstander weer beslissen, of hij opgeeft of om de vierkoudige inzet verder speelt. Het volgende recht op doubleren heeft hij dan weer. Geen speler kan dus meerdere malen achter elkaar doubleren, dit is slechts om de beurt mogelijk. Wordt er al om de achtevoudige inzet gespeeld en een speler wint met „backgammon“, dan wordt de inzet nogmaals verdrievoudigd.

E: Backgammon – 2 jugadores, 2 x 15 fichas, 2 dados, 1 dado doble

Instrucciones de juego: Alineación inicial y dirección de juego, véase ilustración. Con un dado se decide quién juega con las fichas blancas y quién con las negras. Empezian las blancas. Desde la alineación inicial, los jugadores intentan colocar sus 15 fichas en su parte del tablero para sacarlas primero. Éste es el jugador que gana. Combinando con inteligencia los puntos sacados y bloqueándose mutuamente, ambos jugadores intentan colocarse en una posición mejor y evitar que el contrario capture sus fichas. El jugador que empieza tira el dado y puede, dependiendo de los puntos sacados en los dos dados, avanzar con sus fichas. El jugador puede decidir sobre el orden de los movimientos. Se puede avanzar con 2 fichas o sumar el resultado de los dados. De este modo se pueden dar saltos más grandes por el tablero con una sola ficha. Ahora le toca a las negras. Se juega por turnos alternativos. Hasta el momento en el que las fichas de un jugador se encuentren en su tablero existe la obligación de mover (siempre y cuando sea posible). Si sólo se puede avanzar con uno de los puntos sacados, hay que elegir el más alto. Si no se puede mover con ninguna de las puntuaciones obtenidas, no se puede jugar esa ronda y le toca al contrario. Si uno de los movimientos termina en uno de los triángulos que está ocupado sólo por una ficha contraria, a ésta se la captura. En un movimiento se pueden capturar varias fichas en una pareja hasta cuatro veces. Las piezas capturadas se retiran del tablero de juego. El dueño de la ficha puede volver a jugar cuando haya vuelto a sacar todas sus fichas. Si cuando se tira sale una pareja (ambos dados tienen la misma puntuación) el resultado de un dado se cuadruplica. Con parejas de cuatro se puede avanzar hasta 4 veces 4 triángulos. Pero también se puede adelantar 16 casillas con una pieza. Si después de sacar una pareja no se pueden hacer todos los movimientos, hay que realizar todos los posibles. La cantidad de puntos restante se pierde. Si hay más de dos fichas en un triángulo forman una cadena que el contrario no puede eludir ni ocupar. Sin embargo si esto ocurre con una sola ficha contraria, se la captura. El contrario tiene que saltar las cadenas. Si un jugador tiene las 15 fichas en su tablero, puede empezar a sacarlas. También ahora valen las parejas el cuadruple. Las fichas sólo se pueden sacar del tablero con la puntuación exacta. Si la casilla que ha salido está vacía, el jugador puede dejar la tirada sin utilizar o mover cualquier otra ficha dentro de su tablero de juego. Si mientras el jugador saca las fichas, el contrario captura una ficha del tablero, se puede seguir sacando cuando todas las piezas se encuentren en el tablero de juego propio. Fin del juego: Gana el jugador que consiga sacar primero todas las fichas del juego. La victoria simple es cuando el contrario ha podido sacar algunas fichas. La victoria doble es cuando el contrario no ha podido sacar ninguna ficha. La victoria tripla (Backgammon) es cuando el contrario aún tiene al menos una ficha en el tablero del ganador o aún no ha podido volver a poner en juego una pieza capturada. Si se juega con dados dobles: Si se apuesta, ésta se puede multiplicar con el dado doble. Después de empezar, los jugadores pueden anunciar que doblan su tirada si creen poder sacar provecho de ello. El anuncio se realiza colocando el dado doble con la cifra 2 arriba. El jugador contrario puede aceptar la apuesta doble o dar la jugada por perdida si cree no tener ninguna oportunidad de ganar. Si sigue jugando y el juego cambia de tal forma que sea favorable para él, puede por su parte poner el dado doble con la cifra 4 hacia arriba. En este momento el contrario también puede decidir si abandona o continúa jugando por el cuadruple. Ahora él vuelve a tener el derecho a doblar la apuesta. Ningún jugador puede doblar varias veces seguidas, esto siempre se hace por turnos. Si la apuesta ya se ha multiplicado por ocho y un jugador gana con „Backgammon“, la apuesta se vuelve a triplicar.

P: Gamão – 2 jogadores, 2 x 15 peças, 2 dados, 1 dado de apostas

Regras do jogo: ver imagem para iniciar o jogo e variantes do jogo. Lançando um dado decide-se quem fica com as peças brancas ou pretas. Quem tem as peças brancas começa o jogo. Após o início do jogo, cada jogador tenta movimentar as suas 15 peças o mais rápido possível para o seu lado do tabuleiro, para então as retirar do tabuleiro em primeiro lugar. O primeiro jogador a conseguir retirar todas as peças é o vencedor. Os jogadores tentam colocar-se na melhor posição e evitar que o adversário retire as suas próprias peças, combinando os pontos que saem nos lançamentos dos dados de forma inteligente e bloqueando as jogadas mutuamente. O jogador que inicia o jogo lança o dado e, conforme os pontos de ambos os dados, pode avançar com as duas peças no sentido do jogo. O jogador tem de decidir sozinho a sequência dos movimentos das peças. Pode recuar-se com duas peças ou somar o resultado dos dois dados. Nesse caso, pode mover-se apenas uma peça, fazendo um movimento maior. Agora é a vez das peças pretas. Os jogadores lançam os dados sempre alternadamente. É obrigatório continuar a jogar (se isso for possível), até as peças de um dos jogadores se encontrarem todas no seu quadrante interior do tabuleiro. Se o jogador apenas puder avançar o número de pontos de um dos dados, tem de ser o número maior. Se não for possível avançar o número de pontos de nenhum dos dados, a jogada passa para o adversário. Quando uma peça de um jogador cai sobre uma casa ocupada por uma peça sozinha do adversário, esta é capturada. Podem ser capturadas várias peças numa jogada, no caso de doubles (valores iguais em ambos os dados) até quatro vezes. As peças capturadas são retiradas do tabuleiro. O jogador a quem essas peças pertencem só pode continuar a jogar quando todas as suas peças se encontram novamente no tabuleiro. Ao obter um double (valores iguais em ambos os dados), o resultado é multiplicado por quatro. Se obter dois quattros, pode avançar-se 4 x 4. Também é possível avançar 16 casas com uma peça. Se, ao obter um double, não puder avançar as peças previstas, tem de se avançar o máximo possível. Os restantes pontos não são utilizados. Mais do que duas peças numa casa formam uma barreira. Estas não podem nem devem começar a ser jogadas ou ser ocupadas pelo adversário. Se, no entanto, isto acontecer com apenas uma peça do adversário, esta é considerada como capturada. Estas barreiras têm de ser avançadas pelo adversário. Assim que um dos jogadores conseguiu colocar as 15 peças no seu quadrante interior do tabuleiro, pode começar a retirar as peças. Os doubles valem também o quádruplo na retirada das peças. A retirada das peças tem de ser efectuada de acordo com os pontos exactos do lançamento dos dados. Se a casa correspondente aos pontos dos dados estiver vazia, o jogador pode ignorar a jogada ou executar a jogada com outra peça que se encontre no seu quadrante interior do tabuleiro. Se durante a retirada das peças, uma das peças no quadrante interno for capturada pelo adversário, apenas se pode prosseguir com a retirada, quanto todas as peças se encontrarem novamente no quadrante interior do tabuleiro. Final do jogo: Vence o jogador que conseguir retirar primeiro todas as peças do tabuleiro. Há uma vitória simples, quando o adversário conseguiu retirar algumas peças. Há uma vitória dupla (gamão), se o adversário não tiver conseguido retirar nenhuma peça. A vitória tripla (Backgammon) acontece quando o adversário tem pelo menos uma peça no quadrante interno do vencedor ou se ainda não tiver conseguido recuperar todas as peças capturadas. Jogar com dado de apostas: Se se estiver jogar a uma aposta, esta pode ser multiplicada com o dado de apostas. Após o início do jogo, cada jogador pode propor a dobra dos pontos em disputa antes de lançar o dado, se achar que isso lhe pode dar vantagem. Neste caso o dado de apostas é lançado para que a face com o número 2 fique voltada para cima. O adversário tem de escolher entre aceitar a nova aposta ou desistir do jogo, se achar que já não tem qualquer hipótese de vencer. Se escolher continuar a jogar e a situação do jogo se alterar a seu favor, pode então decidir lançar o dado de apostas para tentar conseguir que saia o número 4. O adversário pode voltar a optar entre desistir ou continuar a jogar e redobrar. O próximo direito a dobrar pertence exclusivamente ao jogador que mais recentemente aceitou a dobra neste jogo. Não é permitido que o jogador que propôs o dobro proponha o dobro na sequência, mas sim apenas alternadamente. Se se estiver a jogar a apostas com 8 vezes o valor inicial e um dos jogadores vencer com „Backgammon“, a aposta é novamente triplicada.

DK: Backgammon – 2 spillere, 2 x 15 brikker, 2 terninger, 1 doble terning

Spillevejlledning: startopstillinger og spillerretninger, se billede. Hver spiller kaster en terning, for at finde ud af hvem der får de hvide eller sorte brikker. Hvid begynder. Fra startopstillingen af forsøger hver spiller nu så hurtigt som muligt, at få sine 15 brikker i sit hjemland, for så som første at udtage brikkerne. Denne spiller har vundet. Gennem klog kombination af de kastede antal øjne og gensidig blokering forsøger hver spiller at bringe sig i den bedste position og at hindre modstanderen i at slå hans egne brikker. Den begyndende spiller kaster og kan alt efter det kastede antal øjne på begge terninger trækker frem med sine brikker i spillerretning. Herved bestemmer spilleren selv i hvilken rækkefølge han trækker. Der kan trækkes med 2 brikker

eller med antallet af øjne på begge terninger. Så kan man med kun én brik komme hurtigt gennem feltet i store spring. Nu er det sort's tur. Hver spiller kaster afvekslende. Indtil det øjeblik, hvor en spillers brikker alle befinder sig i hans hjemland, er det tvunget at trække (hvis muligt). Man kan kun trække med et af de kastede antal øjne, skal det være det højeste. Kan der ikke trækkes med nogle af de kastede antal øjne, må der gives helt afkald på dette kast og det er så modstanderens tur. Ender trækningen på en spids, hvor der kun står én af modstanderens brikker, bliver denne slået. Der kan også slås flere brikker med en trækning, ved en pasch op til fire gange. De slåede brikker fjernes fra spillepladen. Brikkerens ejer må først spille videre, når han har spillet alle sine brikker tilbage. Kastes der en paschs (begge terninger viser det samme antal øjne) bliver en ternings antal øjne firdoblet. Ved en firdobbel pasch må der endda trækkes 4 x 4 spidser videre. Man kan dog også trække 16 felter videre med én brik. Hvis alle træk ikke kan udføres efter at man har kastet en pasch, skal alle mulige træk udføres. De tiloversblevne antal øjne forfalder. Mere end to brikker på en spids danner et såkaldt bånd. Dette må der ør dog tabu for modstanderen, og må ikke besættes. Sker dette alligevel med kun én af modstanderens brikker, har denne brik slået sig selv. Modstanderen skal altså springe over disse bånd. Har en spiller spillet alle 15 brikker i sit hjemland, kan han begynde med at udtage dem. En pasch tæller også firdobbel tv udtagning. Udtagning med kun ske med det nøjagtige antal øjne. Er den spids der spilles mod tom, kan spilleren lade kastet forfalde, eller udføre trækket med en hvilken som helst anden brik i hjemlandet. Bliver en brik slået af modstanderen i hjemlandet under udtagningen, kan udtagningen først fortsættes, når alle brikker igen befinder sig i hjemlandet. Spilleafslutning: Vinder er den spiller, der som første har udtaget alle sine brikker. En enkeltsejr er, hvis modstanderen kunne udtage enkelte brikker. En dobbeltsejr er, hvis modstanderen kunne udtage enkelte brikker. Er tredobbeltssejr (Backgammon) er, hvis modstanderen har mindst én brik liggende i vinderens hjemland eller hvis han ikke kunne få en slået brik tilbage i spillet. Spil med doble terning: Hvis der spilles om en indsats, kan denne mangedobles med doble terninger. Efter stillekast kan enhver spiller annoncere forboldingen inden hans kast, hvis han derved tror på en fordel. Annonceringen sker ved, at doble terningen lægges med 2 øjne opad. Modstanderen kan gå med på denne udforing om dobbelt indsats eller give spillet tabt, hvis han tror, at han ikke har nogen chance for at vinde mere. Spiller han videre og ændre spillesituationen sig til hans gunst, kan han nu lægge doble terningen med 4 øjne opad. Også her kan hans modstander afgøre, om han giver op eller spiller videre om den firdobbelte indsats. Den næste rter til forbolding ligger så igen hos ham. En spiller kan altså ikke foroble flere gange efter hinanden, dette kan kun ske afvekslende. Bliver der allerede spillet om den ottedobbelte indsats og vinder en spiller med “Backgammon“, bliver indsatsen tredobbelte en gang mere.

S: Backgammon – 2 spelare, 2 x 15 spelbrickor, 2 tärningar, 1 fördubblingstärning

Spelregler: startpositioner och spelriktningar, se bild. Med hjälp av en tärning bestämmer man vem som får de vita och de svarta brickorna. Vir börjar. Varje spelare börjar på startpositionen och försöker att förflytta sina 15 brickor till hemplanen så snabbt som möjligt för att sedan få börja flytta ut sina brickor. Den spelare som är först med detta har vunnit. Med genomtänkt kombination av poäng från tärningskast och ömsesidig blockering försöker båda spelare få en bättre position och förhindra att motståndaren kan förflytta sina brickor. Den spelare som börjar slår tärningen och förflyttar fyra brickor i spelriktningen med så många poäng som de båda tärningarna visar. Spelaren bestämmer själv i vilken ordningsföljd dragen utförs. Man kan spela med två brickor eller använda sig av det sammanlagda tärningsresultatet. Med en ensam bricka kan man då förflytta sig med stora steg över spelområdet. Nu är det svart spelares tur. Spelarna turas om att slå tärningen. Fram till det ögonblick när en spelares alla brickor befinner sig på hemplanen måste man flytta (så långt detta är möjligt). Kan man bara använda det ena tärningsresultatet till framflyttning måste man välja den högre poängen. Om inte något av de kastede poängtalen kan användas till att flytta fram är det motståndarens tur. Om ett drag slutar på en tunga där en motståndarbricka ligger så slås denna. Det är möjligt att slå flera brickor med ett drag, upp till fyra gånger vid doublets, även kallat "allor", vilket betyder att tärningarna hamnar på samma poäng. De slagna brickorna tas bort från spelområdet. Spelaren som har dessa brickor får inte fortsätta spela förrän han har hämtat tillbaka sina spelpjäser med tärningens hjälp. En tärnings poängresultat fyrdubblas om man slår och tärningarna hamnar på samma poäng. Vid fyrdubbling får man till och med flytta 4 x 4 tungor. Man kan även flytta 16 fält med en bricka. Om alla drag inte kan göras efter ett kast där tärningarna fått samma poäng så måste de drag som är möjliga utföras. De poäng som inte kan utnyttjas förloras. Mer än två brickor på en tunga bildar ett ankare. Motståndaren får, och ska, inte spela eller blockera detta. Om detta ändå inträffar med bara en motståndarbricka är denna slagen. Motståndaren måste alltså hoppa över dessa ankare. Om en spelare har lyckats ta hem alla 15 brickorna till sin hemplan kan han börja spela ut. Om tärningar får samma poäng räknas detta fyrdubbel även här. Utkastet får bara ske med jämnt poängtal. Om tärningskastet gör att man hamnar på en tom tunga kan spelaren låta kastet förfalla eller utföra draget med annan, valfri bricka på hemplanen. Om motståndaren slår en bricka på hemplanen under utspelet kan utspelet inte fortsätta förrän alla brickor befinner sig på hemplanen igen. Spelslut: den spelare som först har flyttat ut alla sina brickor har vunnit. Enkel seger innebär att motståndaren kunde slå ut några brickor. Dubbel seger betyder att motståndaren inte lyckades slå ut någon bricka. Tredubbel seger (Backgammon) vinner man om motståndaren fortfarande har minst en bricka på vinnarens hemplanen, eller inte kunde hämta tillbaka en slagen bricka. Spel med fördubblingstärning: när man spelar om en insats kan denna fyrdubblas med hjälp av fördubblingstärningen. När spelet har börjat kan varje spelare begära fördubbling om han tror att detta innebär en fördel. Man visar detta genom att lägga fördubblingstärningen med siffran två uppåt. Motspelaren kan anta utmaningen att fördubbla insatsen eller medge att han är besegrad om han inte längre tror sig ha någon chans att vinna. Om man fortsätter spelet och speletaget förändras i positiv riktning för honom så kan han istället själv lägga fördubblingstärningen med siffran fyra uppåt. Även nu kan motståndaren bestämma sig för om han ger upp eller fortsätter spela med fyrdubbel insats. Han har då rätt att fördubbla nästa gång. Ingen spelare kan alltså fördubbla flera gånger i följd; detta kan bara ske omväxlande. Om insatsen har dubblats åtta gånger och en spelare vinner med „Backgammon“, så tredubblas insatsen igen.

FIN: Backgammon – 2 pelaajaa, 2 x 15 pelinappulaa, 2 noppaa, 1 tuplausnoppa

Peliohje: Aloitussasetelma ja pelisuunnat, katso kuva. Noppalla ratkaistaan, kuka pelaajista saa valkoiset ja kuka mustat pelinappulat. Valkoinen aloittaa. Alkuasetelmasta käsin kumpikin pelaaja yrittää siirtää kaikki 15 nappulaansa mahdollisimman nopeasti kotilaudalleen heittämillä nappulat noppalla ensimmäisenä ulos. Tämä pelaaja on voittanut. Heittäytyä silmälukuja järkeväätyä yhdistelemällä ja toisaan estelemällä pelaajat yrittävät saattaa omat nappulansa parempiin paikkoihin ja estää vastustajaansa löymästä nappulitoaan. Aloittava pelaaja heittää noppia ja voi siirtää nappulitoaan molemmilla noppilla heitetyn silmäluvun verran eteenpäin. Pelaaja päättää siirtöjärjestyksen itse. Hän voi siirtää kahta eri nappulaa tai laskea heittotuloksen yhteen. Silloin laudalla voidaan siirtää ainoastaan yhtä nappulaa pitkiä harppauksia. Nyt on mustan vuoro. Pelaajat heittävät noppaa vuorotellen. Pelaajalla on siirtopakko (mikäli siirtäminen on mahdollista) aina siihen hetkeen saakka, kun yhden pelaajan kaikki nappulat sijaitsevat kotilaudalla. Jos ainoastaan yksi heitetystä silmäluvuista voidaan siirtää, sen on oltava silmäluvuista suurempi. Jos kumpaakaan heitetystä silmäluvuista ei voida siirtää, pelaajan on jätettävä siirtämättä ja on vastustajan vuoro heittää noppaa. Jos siirto päättyy sellaiseen sakaraan, jossa on ainoastaan yksi vastustajan nappula, se lyödään. Yhdellä siirrolla voidaan myös lyödä useampia nappuluita, tuplaheittolta jopa neljä kertaa. Lyödyt nappulat poistetaan pelilaudalta. Nappuliduen omistaja saa jatkaa peliä vasta, kun on heittänyt noppalla kaikki nappulansa takaisin peliin. Kun noppilla heitetään tuplaheitto (molemmat nopat näyttäivät samaa silmälukua), yhden nopan tulos kerrotaan neljällä. Nelostuplalla voidaan siten siirtää jopa 4 x 4 sakaraa eteenpäin. Pelaaja voi kuitenkin myös siirtää ainoastaan yhtä nappulaa 16 sakaraa eteenpäin. Jos tuplaheiton kaikkia siirtoja ei voida suorittaa, on kuitenkin suoritettava kaikki mahdolliset siirrot. Jäljelle jääneet silmäluvut jätetään käyttämittä. Jos yhdessä sakarassa on enemmän kuin kaksi nappulaa, ne muodostavat blokin. Tätä ei vastustaja saa eikä voi lyödä tai siirtää tähän omaa nappulaansa. Jos vastustaja kuitenkin siirtää tähän ainoastaan yhden nappulansa, nappula lyödään itse. Vastustajan on siis hypättävä näiden blokkien yli. Kun pelaaja on pelannut kaikki 15 nappulaansa kotilaudalleen, hän voi aloittaa niiden ulospelaamisen. Myös ulospelattaessa tuplaheitto lasketaan nelinkertaiseksi. Ulosheitto saa tapahtua ainoastaan täsmällisellä pisteluvulla. Jos heittävä sakara on tyhjä, pelaaja voi jättää heiton väliin, tai siirtää muuta haluamaansa nappulaa kotilaudalla silmäluvun verran. Jos vastustaja lyö ulospelattaessa pelinappulan kotilaudalla, voidaan ulospelaamista jatkaa vasta, kun kaikki pelinappulat sijaitsevat jälleen kotilaudalla. Pelin loppu: Voittaja on se pelaaja, joka on ensimmäisenä pelannut kaikki pelinappulansa ulos. Voitto on yksinkertainen, jos vastustaja on onnistunut pelaamaan ulos muutama nappuloina. Voitto on kaksinkertainen, jos vastustaja ei ole vielä onnistunut pelaamaan ulos yhtään nappulaa. Voitto on kolminkertainen (Backgammon), jos vastustajalla on vielä vähintään yksi nappula voittajan kotilaudalla tai vastustaja ei ole onnistunut heittämissään lyötyä pelinappulaansa takaisin peliin. Pelaaminen tuplausnoppalla: Jos pelaatan panoksilla, panos voidaan moninkertaistaa tuplausnopan avulla. Pelin aloittamisen jälkeen pelaaja voi ilmoittaa tuplauksesta ennen heittoaan, jos luulee saavuttavansa etua tuplauksella. Ilmoitus tapahtuu käntämällä tuplausnopan luku 2 ylöspäin. Vastapelaaja voi joko ottaa vastaan tuplausnopaasheeten tai luovuttaa pelin, jos luulee, ettei hänellä ole enää voitonmahdollisuuksia. Jos vastustaja jatkaa pelaamista ja pelitalitteen muuttuu hänelle suosiolliseksi, hän voi puolestaan asettaa tuplausnopan numeron 4 ylöspäin. Myös tällöin hänen vastustajansa voi jälleen

päättää, luovuttaako vai jatkaako peliä nelinkertaisella panoksella. Seuraava tuplauseikeus on sitten jälleen hänellä. Yksikään pelaaja ei siis voi tuplata useampaa kertaa peräkkäin, tuplaus on mahdollista ainoastaan vuorotellen. Jos peliä pelataan jo kahdeksankertaisella panoksella ja pelaaja voittaa„Backgammonilla”, panos vielä kolminkertaistetaan.

N: Backgammon – 2 Spillere, 2 x 15 Brikker, 2 Terninger, 1 Dobblerterning

Spilleregler: oppstilling og spilleretning vises på illustrasjonen. Hvem som får sorte og hvem som får de hvite brikkene bestemmes med terningskast. Hvit begynner. Fra startposisjonen skal hver spiller forsøke å få de 15 brikkene sine så raskt som mulig inn i sitt Homeboard, for så som første mann å få slått alle av brettet. Den spilleren som greier det, har vunnet. Gjennom å kombinere det antall øyne som blir slått og gjensidig forsøke å blokkere hverandre, prøver begge spillerne å komme i best mulig posisjon samtidig som motstanderen hindres i å slå egne brikker. Spilleren som begynner kaster terningene og flytter brikkene sine med det antall øyne som terningene viser. Spilleren bestemmer selv i hvilken rekkefølge trekkene skal gjøres. Han kan gå fram med to brikker eller legge sammen øynene og gå med én brikke. På den måten kan man bevege seg raskt over feltet. Så er det sorts tur. Spillerne er avvekslende for tur. Inntil en av spillerne har samlet alle brikkene sine inne på sitt Homeboard, er det trekkvtang (i den grad det er mulig). Dersom det bare er mulig å gå med en av terningene, må det være den som har høyest antall øyne. Dersom det ikke er mulig å gå på noen av terningene, må spilleren stå over trekket. Hvis trekket ender på et punktfelt der det bare står én motstander-brikke, den den slås ut. I ett trekk kan det slås ut flere brikker, ved to like inntil fire ganger. Brikkene som slås ut tas vekk fra spillebrettet. Den som eier brikkene får ikke fortsette spillet før alle brikkene er tilbake på brettet. Hvis det slås to like (likt antall øyne på begge terningene) ganges antall øyne på hver terning med fire. Ved en dobbel 4 er det til og med lov å gå 4 x 4 punkter videre. Eller man kan gå 16 felt med én brikke. Selv om det ikke er mulig å gjennføre alle trekkene etter å ha slått to like, må det gjennomføres så mange som mulig. Øynene som "like blir bruk opp", forfaller. Flere enn to brikker på ett punkt danner et bånd. Et bånd kan og skal ikke besettes av motspillerens brikker. Dersom dette likevel skjer med en av motspillerens brikker, anses den so slått. Slike bånd må altså hoppes over av motspilleren. Når en spiller har fått alle 15 brikkene sine inn på Homeboard, kan han begynne med uttagning fra brettet. To like teller fire ganger ved uttagningen også. Uttakning kan bare skje med nøyaktig riktig antall øyne på terningen. Hvis punktfeltet som antallet terningøyne tilsvarer er tomt, kan spilleren enten la være å bruke trekket, eller han kan bruke kastet til å flytte en av brikkene inne på Homeboard. Hvis en brikke blir slått ut av motspilleren når den er inne på Homeboard, kan uttagningen ikke fortsete før brikken er tilbake slik at alle brikkene igjen er inne på Homeboard. Avslutning: Den av spillerne har vunnet som først får tatt alle brikkene av brettet. Det er en enkel seier hvis motspilleren også fikk tatt ut noen av brikkene sine. Det er en dobbelt seier hvis motspilleren ikke fikk tatt ut noen av sine brikker. En tredobbel seier (Backgammon) er det når motspilleren fremdeles har minst én brikke i vinnerens Homeboard eller en utslått brikke som ennå ikke er tilbake på brettet. Spill med dobbeltrerning: hvis det spilles om en innsats, kan denne okes med dobbeltrerningen. Etter spillets begynnelse kan hver spiller, før han kaster, si at han vil bruke doublerterningen hvis han tror at han oppnår noe med det. Han signaliserer dette ved å legge doublerterningen med tallet 2 opp. Motspillerne kan ta i mot denne utfordringen til dobbelt innsats eller si seg slått, dersom han ikke tror at han har noen sjanse til å vinne. Spiller han videre og spillet utvikler seg gunstig for ham, kan han på sin side legge doublerterningen med tallet 4 opp. også her kan motspilleren da bestemme, om han gir seg eller spiller videre med firedobbel innsats. Han har da neste mulighet til å doble. Ingen av spillerne kan fordoble flere ganger etter hverandre, dette skjer alltid etter tur. Dersom det allerede spilles med åttedoblet innsats og en spiller vinner med „Backgammon”, tredobles innsats ytterligere.

H: Backgammon – játékos, 2 x 15 játékorong, 2 dobókocka, 1 páros számkokkal ellátott dobókocka
Játékjelirás: A startfelállásokat és játékirányokat lásd az ábrán! Dobókockával kell kisorsolni, hogy ki kapja a fehér ill. fekete korongokat. A fehér kezd. Minden játékos megpróbálja a startfelállásból 15 korongját a lehető leggyorsabban a belső körzetébe vinni, hogy a korongokat elsőként kiléptethesse. Ez a játékos nyert. Mindkét játékos megpróbál a dobott pontszámok okos kombinálásával és az ellenfél akadályozásával jobb pozícióba kerülni és azt kiütni, ill. saját korongokkal akadályozni. A kezdo játékos dob és a két dobókockán dobott pontszámok alapján a korongjait a játék irányába előre halad. A játékos itt maga dönthet a lépések sorrendjéről. Lehet két koronggal lépni vagy a dobások eredményét összevonni. Ekkor csak egy koronggal, de nagy ugrásokkal lehet a mezőn keresztülhaladni. Most a fekete következik. Minden játékos felváltva követi egymást a dobásban. Adag a pillanattig, amíg egy játékos összes korongja a belső táblán található lépéskészzer áll fenn (ameddig lehetséges). Ha valaki a dobott pontszámok közül csak az egyiket tudja lelépni, akkor annak a nagyobbbnak kell lennie. Ha a dobott pontszámok közül egyiket sem lehet lelépni, akkor erőt teljes egészében le kell mondania, és az ellenfél következik. Ha egy lépés olyan mezőn végződik, amelyen az ellenfélnek egy korongja áll, akkor azt kiütni. Egy lépésnél több korongot is ki lehet ütni, egy pasnál akár négyet is. A kiüött korongokat a játémezőről le kell venni. A korongok tulajdonosa csak akkor játszhat tovább, ha az összes korongja visszakerül. Pas dobásánál (mindkét dobókockán ugyanaz a pontszám áll) a pontszám megnégyszeröződik. Négyespasnál akár 4 x 4 mezőt is lehet lépni, de akár egy koronggal 16 mezőt is. Ha egy pas dobása után nem lehet minden lépést végrehajtani, akkor az összes lehetséges kell megpróbálni. A visszaradott pontszámok elvesznek. Több mint két korong egy mezőn „szövetséget” képez. Ezt a blokkolt mezőt az ellenfél nem foghatja játékbá, és nem foglathatja el. De ha ezen az ellenfélnek csak egy korongja áll, akkor azt kiütni. Ezeket a „szövetségeket” az ellenfélnek tehát át kell ugrania. Ha egy játékos mind a 15 korongját a belső körzete vitte, megkezdheti a kiléptetést. A kiléptetésnél is négyszeresen számít a pas. A kiléptetés csak pontos pontszámmal lehetséges. A játékos a dobást vesznii hagyhatja, ha a dobott számú mező üres vagy egy tetszőleges másik koronggal a belső körzetén belül végrehajthatja a lépést. Ha kiléptetés közben a belső körzetben egy korongot az ellenfél kiüt, a kiléptetés csak akkor lehet folytatni, ha ismét az összes korong a belső körzetben található. A játék vége: A játékot az a játékos nyeri, aki elsőként kilép az összes korongjával. A győzelem egyszeres, ha az ellenfél néhány korongot ki tudott már léptetni. A győzelem kétszeres, ha az ellenfél még egy korongot sem tudott kiléptetni. A győzelem háromszoros (backgammon), ha az ellenfélnek legalább még egy korongja a győztes belső körzetében van, vagy egy kiüött korongot még nem tudott visszahozni. Játék a páros számkokkal ellátott dobókockával: Ha egyszeres tétben játszik, akkor ezt még lehet négyszerezni a páros számkokkal ellátott dobókockával. A játék megkezdése után a dobás előtt minden játékos kihirdetheti a duplázást, ha ezáltal előnyt remél. A kihirdetés úgy történik, hogy a páros számkokkal ellátott dobókockát a 2-es számú felfelé helyezeli le az egyik játékos. Az ellenfél erre a kihívásra vagy dupla tét rakásával válaszol, vagy hagyja a játékot veszni, ha azt hiszi, hogy így a győzelemre nincs már esélye. Amennyiben tovább játszik és a játék menete számára kedvezően változik, akkor a páros számkokkal ellátott dobókockát a 4-es számmal felfelé lefektetheti. Ekkor az ellenfele ismét előldöntheti, hogy feladja, vagy egy négyszeres tétért tovább játszik. A következő duplázásra való jog így ismét nála van. Egyik játékos sem tud többször egymás után duplázni, ez csak felváltva lehetséges. Ha már a nyolcszoros tétért játszanak és az egyik játékos nyer „backgammon”-nal, a tét még egyszer megháromszorozódik.

CZ: Backgammon – 2 hráči, 2 x 15 hracích kamenů, 2 kostky, 1 sázečí kostka

Návod ke hře: Postavení při zahájení hry a směry hry vidě obrázky. Kostkou se nejprve vylosuje, kdo bude hrát bílými nebo černými kameny. Začíná hráč s bílými kameny. Každý hráč se snaží ze základního postavení na startu umístit co nejrychleji svých 15 kamenů do svého domovského pole, aby je jako první vyvedl. Tento hráč potom vyhrává. Chytrou kombinací počtu bodů, které padnou, a vzájemným blokováním se oba hráči snaží dostat se do lepší pozice a zabránit protihráči vyhodit soupeřovy kameny. Hráč, který zahajuje hru, hodí kostkami a podle počtu bodů obou kostek může posunout svémi kameny ve směru hry. Hráč přitom sám rozhodne o pořadí tahů. Může posunout 2 kameny nebo se může vysledek hodů sečíst. Potom je možné táhnout pouze jedním kamenem velkými skoky přes pole. Nyní je na řadě černá barva. Každý hráč hází kostkou střídavě. Až do okamžiku, kdy se všechny kameny hráče nacházejí v domovském poli, existuje nutnost rozhodnout se (pokud je to možné). Pokud může hráč táhnout pouze jednou z padlých hodnot na kostce, musí zvolit vyšší hodnotu na kostce. Pokud není možné táhnout žádnou z padlých hodnot, musí se hráč vzdát tohoto tahu a na řadě je jeho protihráč. Pokud skončí tah na klínovém poli obsazeném pouze jedním soupeřovým kamenem, tento kámen se vyhodí. Při jednom tahu se může vyhodit i více kamenů, při paši dokonce až čtyřikrát. Vyhoezení kameny se odejmou z hrachiho pole. Majitel kamenů smí pokračovat ve hře teprve tehdy, až všechny své kameny opět vrátí zpět do hry. Pokud padne paš (na obou kostkách stejně číslo), výsledek hodů kostky se čtyřnásobí. Při hodů stejných čísel čtyřikrát se smí táhnout dokonce na klínových polích 4 x 4. Hráč však může táhnout rovněž s jedním kamenem 16 polí. Pokud po hodů paše není možné provést všechny tahy, musí se provést všechny možné tahy. Zbylý počet bodů propadne. Pokud jsou na jednom klínovém poli více než dva kameny, nesmí soupeř na toto pole táhnout a obsadit ho. Pokud je na tomto klínovém poli pouze jeden soupeřův kámen, má se za to, že je tento kámen vyozený. Soupeř musí tedy tato pole přeskóčit. Pokud hráč umístí všech 15 kamenů do svého domovského pole, může začít s vyváděním kamenů. Rovněž při vyvádění má paš hodnotu čtyřnásobku. Může se hrát pouze s přesným počtem bodů, které padnou. Pokud na daném klínovém poli neleží žádný kámen, může hráč nechat hod propadnout, nebo provede tah jiným

libovolným kamenem v rámci domovského pole. Pokud je soupeřem při vyvádění vyhozen kámen v domovském poli, může se pokračovat v hzení kostkou teprve tehdy, až se opět nacházejí všechny kameny v domovském poli. Konec hry: Vítězí ten hráč, který jako první vyvede z desky všechny své kameny. Běžná výhra je, když soupeř stihl vyvést několik kamenů. Dvojnásobná výhra je, když soupeř nevyvedl ještě žádný kámen. Trojnásobná výhra (Backgammon) je, když má soupeř alespoň jeden kámen v domovském poli vítěze nebo nestátí vrátit do hry ani jeden vyhozený kámen. Hra se sázečí kostkou: Pokud se hraje o sázku, může se sázka sázečí kostkou zčtyřnásobit. Po zahájení hry může každý hráč oznámit před hodem zduojnásobení, když se domnívá, že je ve výhodné situaci. Učiní to tak, že položí sázečí kostku číslem 2 nahoru. Soupeř může tuto výzvu k dvojnásobné sázce přijmout nebo odmítnout a tím ztratit, když se domnívá, že tím nemá šanci na výhru. Když hraje dál a herní situace se obrátí v jeho prospěch, může nyní položit sázečí kostku číslem 4 nahoru. I v tomto případě se může jeho soupeř rozhodnout, zda se vzdá, nebo zda bude hrát dále o čtyřnásobnou sázku. Právo na další zduojnásobení má opět on. Žádný hráč tedy nesmí zduojnásobovat vícekrát po sobě, hráči se mohou pouze střídát. Pokud se hraje již o osminásobnou sázku a hráč vyhraje „Backgammon”, sázka se ještě ztrojnásobí.

PL: Backgammon – 2 graczy, 2 x 15 pionków, 2 kostki, 1 kostka dublująca

Opis gry - Ustawienia początkowe i kierunki gry – patrz rysunek. Rzut jedną z kostek decyduje o tym, kto otrzyma białe, a kto czarne pionki. Rozpoczyna kolor biały. Począwszy od ustawienia początkowego każdy z graczy próbuje doprowadzić swoje 15 pionków możliwie szybko do swojej bazy, aby je następnie jako pierwszy sćiągnąć. Ten gracz wygrywa. Poprzez rozsądne kombinacje wyrzucenych ilości oczek i wzajemne blokowanie obaj gracze próbują znaleźć się na lepszej pozycji i przeszkadzać przeciwnikowi w zbijaniu własnych pionków. Gracz rozpoczynający rzuca kostką i w zaleźności od ilości wyrzuconych oczek na obu kostkach może posuwać się swymi pionkami do przodu w kierunku gry. Przy tym gracz sam decyduje o kolejošności ruchów. Może porušać się 2 pionkami, bądź zsumować wynik z obu kostek. Może wtedy za pomocą jednego pionka wykonać większy ruch na planszy. Teraz kolej na gracza z czarnymi pionkami. Każdy z graczy rzuca kostkami na przemian. Až do momentu, w którym wszystkie pionki danego gracza znajdują się w bazie, ruchy musz być wykonywane (o ile jest to możliwe). Jeśli možna się przesuwać tylko o jedną z wyrzuconych liczb, musi to być liczba większa. Jeśli wyrzucona liczba oczek nie umoźliwia żadnego ruchu, naleźy zupełnie zrezygnować z wykonania ruchu w tej kolejce i przeciwnik przejmuje kostki. Jeśli ruch zakończy się na zubku trójkąta, na którym znajduje się tylko jeden pionek przeciwnika, jest on zbijany. Jednym ruchem možna teź zbijać większ ilość pionków, przy dublecie do czterech razy. Zbite pionki zdejmuowane są z planszy. Posiadac tych pionków może zacząć dopiero ponownie grać, gdy sćiągnął wszystkie swoje pionki z powrotem. Przy wyrzuceniu dubletu (obie kostki pokazuj taką samą liczbę oczek), wynik z jednej kostki zwiększa się czterokrotnie. Przy począowym dublecie možna się przesuwać 4 x 4 trójkąt. Možna jednak też przesuwać się jedynie pionkiem o 16 pól. Gdy po wyrzuceniu dubletu nie možna wykonać wszystkich ruchów, musz być wykonane wszystkie możliwe ruchy. Pozostałe liczby oczek przepadają. Więcej niż dwa pionki na jednym trójkącie tworzą bandę. Przeciwnik nie powinien i nie wolno mu na nią grać ani jej zajmować. Jeśli mimo to jeden z pionków przeciwnika tam stanie, uwaźa się tego samego za zbity. Bandy te przeciwnik powinien przeskakiwać. Jeśli jeden z graczy wprowadził wszystkie 15 pionków do swojej bazy, może rozpocząć ich sćiąganie. Również przy sćiąganiu dublet liczy się poczwórnie. Sćiąganie może nastąpić tylko dokładn liczbą oczek. Gdy wyrzucony trójkąt jest pusty, gracz może zrezygnować z rzutu, lub wykonać ruch wewnątrz bazy dowolnym innym pionkiem. Jeśli podczas rozgrywania jeden z pionków w bazie zbity zostanie przez przeciwnika, sćiąganie možna kontynuować dopiero wtedy, gdy wszystkie pionki znajdują się ponownie w bazie. Konec gry: Zwycięzca jest ten z graczy, który jako pierwszy sćiągnął wszystkie swoje pionki. O zwycięstwie zwykłym mówi się wtedy, gdy przeciwnik zdołał sćiągnąć kilka pionków, o zwycięstwie podwojnym, gdy przeciwnik nie zdołał sćiągnąć jeszcze żadnego pionka, a o zwycięstwie potrójnym (Backgammon) wtedy, gdy przeciwnik posiada jeszcze przynajmniej jeden pionek w bazie zwycięzcy, lub nie zdołał jeszcze ponownie wprowadzić do bazy zbitego pionka. Gra z kostką dublującą: jeśli gra toczy się o daną stawkę, možna ją pomnaźać za pomocą kostki dublującej. Po rozpoczęciu gry każdy gracz przed wykonaniem rzutu kostką może zapowiedzieć podwojenie, jeśli sądzi, że będzie to dla niego pozytywne. Zapowiedzenie podwojenia odbywa się w ten sposób, że kostka dublująca kładziona jest cyfrą 2 do góry. Przeciwnik może przyjąć wyzwanie do podwojenia stawki, lub oddać grę, jeśli sądzi, że przez to nie będzie miał już szans na wygraną. Jeśli będzie grał dalej i sytuacja odwróci się na jego korzyśc, może wtedy sam kostkę dublującą postawić liczbą 4 do góry. Również wtedy jego przeciwnik może zdecydować, czy oddać grę, czy ją kontynuować z poczwórną stawką. Ma on znowu prawo do następnego podwojenia. Zaden z graczy nie może więc wielokrotnie podwajać raz po razie, jest to możliwe tylko na zmianę. Jeśli gra toczy się o osmiokrotną stawkę, a jeden z graczy wygrywa „Backgammonem”, stawkę jeszcze raz się potraja.

GR: Táβλι – 2 παίχτες, 2 x 15 πούλια, 2 ζάρια, 1 διπλό ζάρι

Οθήγιες παιχνιδιού: για εικόνες αρχικής διάταξης και φορές παιχνιδιού βλέπε εικόνες. Το ζάρι θα αποφασίσει ποιος θα πάρει τα λευκά και ποιος τα μαύρα πούλια. Από την αρχική διάταξη, ο κάθε παίχτης προσπαθεί να φέρει όσο πιο γρήγορα γίνεται τα 15 του πούλια στη δική του γωνία. Ο πρώτος που θα το καταφέρει είναι ο νικητής. Με έξυπνους συνδυασμούς των αριθμών των ζαριών και με μπλοκαρίσματα, οι παίχτες προσπαθούν να έρθουν στην καλύτερη θέση και να εμποδίσουν την πορεία των πούλιών του αντιπάλου. Ο παίχτης που ξεκινάει πρώτος ρίχνει τα ζάρια και ανάλογα με τον αριθμό που έφερε μπορεί να προχωρήσει τα πούλια του στη φορά του παιχνιδιού. Ο παίχτης είναι αυτός που θα αποφασίσει την αλληλουχία των κινήσεων. Μπορεί να προχωρήσει 2 πούλια ή να προχωρήσει ένα πούλι κατά το άθροισμα του αριθμού των ζαριών. Έτσι ο επόμενος μπορεί να προχωρήσει μόνο ένα πούλι με μεγάλο άθροισμα αριθμών πάνω από την περιοχή αυτή. Τώρα παίζουν τα μαύρα. Οι παίχτες ρίχνουν τα ζάρια και παίζουν εναλλάξ. Μέχρι το σημείο, κατά το οποίο όλα τα πούλια θα βρίσκονται στη γωνία του παίχτη, πρέπει να παίζονται όλες οι ζαριές (εφόσον κάτι τέτοιο είναι δυνατό). Αν κάποιο παίχτης μπορεί να προχωρήσει μόνο έναν εκ των αριθμών ζαριών, τότε αυτός πρέπει να είναι και ο μεγαλύτερος. Αν δεν μπορεί να παίξει κανέναν από τους δύο, τότε δεν παίζει και έρχεται η σειρά του αντιπάλου. Αν μία ζαριά τελειώνει πα σε θέση, η οποία είναι κατελημμένη από πούλι του αντιπάλου, τότε ο παίχτης χτυπάει το πούλι. Με μία ζαριά μπορεί να χτυπηθούν πάνω από ένα πούλι, σε ότι αφορά στις διπλές έως και τέσσερα. Τα χτυπημένα ζάρια βγαίνουν από το παιχνίδι. Ο παίχτης που έχει τα ζάρια αυτά επιτρέπεται να παίξει ξανά όταν εναπαφέρι με ζαριές όλα τα πούλια του. Σε περίπτωση διπλής ζαριάς (και τα δύο ζάρια δείχνουν τον ίδιο αριθμό), τρεπλασιάζεται το αποτέλεσμα των ζαριών. Σε διπλή στα τεσσάρια επιτρέπεται να προχωρήσειε κατά 4 πούλια x 4 θέσεις. Μπορείέτσι να προχωρήσειε ένα πούλι κατά 16 θέσεις. Αν μετά από διπλή δεν έχει ολοκληρώσει όλες τις κινήσεις, πρέπει να πραγματοποιήσετε τουλάχιστον όλες τις κινήσεις που είναι δυνατές. Χάνεται όμως τις εναπομείνουσες κινήσε. Πάνω από δύο πούλια σε μία θέση σχηματίζουν μία ομάδα. Η θέση αυτή δεν είναι διαθέσιμη και δεν μπορεί να καταληφθεί από τον αντίπαλο. Αν όμως αυτό συμβεί με πούλι του αντιπάλου, τότε θεωρείται ως χτύπημα. Ο αντίπαλος ως εκ τούτου πρέπει να υπερηρδήσει τις ομάδες αυτές. Αν ένας παίχτης φέρει και τα 15 πούλια στη δική του γωνία, τότε ξεκινάει το μάζεμα. Και στο μάζεμα, οι διπλές τρεπλασιάζονται. Το μάζεμα πραγματοποιείται μόνο με τον ακριβή αριθμό. Αν η θέση που δείχνει ο αριθμός του ζαριού είναι κενή, ο παίχτης ην κίνηση ή πρέπει να κινήσει άλλο πούλι εντός της γωνίας του. Αν κατά τη διάρκεια του μαζέματος χτυπηθεί κάποιο πούλι μέσα στη γωνία του από τον αντίπαλο, τότε το μάζεμα επιτρέπεται να συνεχιστεί μόνο όταν όλα τα πούλια βρεθούν εκ νέου μέσα στη γωνία τους. Παιχνίδι: Ο παίχτης που θα ανακηρυχθεί νικητής είναι αυτός που θα έχει μαζέψει όλα τα πούλια του πρώτος. Απλή νίκη είναι όταν ο αντίπαλος έχει ακόμα πάνω στο τάβλι μερικά πούλια. Διπλή νίκη είναι όταν ο αντίπαλος δεν έχει προλάβει να μαζέψει κάποιο από τα πούλια του. Τριπλή νίκη (τάβλι) είναι όταν ο αντίπαλος έχει τουλάχιστον ένα πούλι στη γωνία του νικητή ή όταν δεν έχει καταφέρει να βάλει μέσα στο παιχνίδι ένα χτυπημένο πούλι. Παιχνίδι με διπλό ζάρι: Αν παίζεται στοιχήμα, υπάρχει δυνατότητα απλούστευσης με το διπλό ζάρι. Μετά την έναρξη του παιχνιδιού, ο κάθε παίχτης μπορεί να ανακοινώσει το βλοκισακό πριν από το ρίξιμο της ζαριάς του, εφόσον πιστεύει ότι έχει προβάδισμα. Η ανακοίνωση γίνεται τοποθετώντας το διπλό ζάρι με τον αριθμό 2 να δείχνει προς τα πάνω. Ο αντίπαλος μπορεί να αποδεχτεί την πρόκληση ή να δώσει το παιχνίδι, αν πιστεύει ότι δεν έχει πλέον δυνατότητες να κερδίσει το παιχνίδι. Αν συνεχίσει να παίζει και η κατάσταση αλλάξει θετικά για εκείνον, μπορεί από το μέρος του να τοποθετήσει το διπλό ζάρι με τον αριθμό 4 να δείχνει προς τα πάνω. Ακόμα και σε αυτό το σημείο, ο αντίπαλος μπορεί να αποφασίσει να θα παρατηθεί ή να θα συνεχίσει να παίζει με τετραπλό στοιχήμα. Το επόμενο δικαίωμα διπλασιασμού είναι δικό του. Κανένας παίχτης δεν μπορεί να διπλασιάσει κατ' εξακολούθηση, ο διπλασιασμός είναι δυνατός μόνο εναλλάξ. Αν παίζεται τώρα το οκταπλό στοιχήμα και ένας παίχτης κερδίζει με „τάβλι”, τότε το στοιχήμα τριπλασιάζεται.

RUS: Нарды – 2 игрока, 2 x 15 шашек, 2 игральные кости, 1 кубик удвоения

Описание игры: исходные позиции и направления движения см. на рисунке.Броском игровой кости решается, кому достанут белые шашки, а кому - черные..Белые начинают. Начиная с исходной позиции, каждый игрок пытается как можно быстрее провести все свои 15 шашек в „дом“, а затем первым снять их с доски. Этот игрок выигрывает. Благодаря умелому комбинированию выбросивших очков и обходному блокированию, оба игрока пытаются занять лучшую позицию и помешать сопернику сбивать свои шашки. Игрок, который начинает, бросает кости и, согласно выброшенному числу очков, двигает свои шашки в игровом направлении. Игрок самостоятельно принимает решение о порядке ходов. Можно передвинуть две шашки или сложить результат на обоих костах вместе.Тогда можно большими прыжками пересечь поле одной шашкой. Теперь очередь черных. Каждый игрок бросает по очереди. Только в случае, когда все шашки одного из игроков находятся в „доме“, возможен принудительный ход (если игра позволяет). Если можно быть использовано лишь одно из двух выпавших чисел, это число должно быть большим из них. Если невозможно использовать для хода ни одно из выпавших чисел, игрок обязан отказаться от хода по данному броску, а ход переходит к сопернику. Если ход заканчивается на поле-треугольнике, которое занято шашкой соперника, то эта шашка бьется. Можно также за один ход побить несколько шашек, если выпал кубик („паш“) - то до четырех.Сбитые шашки снимаются с доски. Владелец шашек имеет право продолжить игру только после того, как он, бросая кости, вернул свои шашки на доску. При выбрасывании дубля („паш“) (обе кости показывают одинаковое число очков), результат броска умножается на четыре. При четверочном дuble можно сразу же передвинуть 4 шашки на 4 поля назад. Или же можно передвинуть одну шашку на 16 полей! Если после выбрасывания дубля невозможно выполнить все ходы, нужно сделать хотя бы все возможные ходы. Неиспользованные очки пропадают. Более двух шашек на одном поле-треугольнике образуют создают ряд. Соперник не может ходить на это поле или занимать его. Если такое случится хотя бы с одной шашкой соперника, она считается сбитой. Итак, соперник обязан перепрыгивать эти ряды. После того, как игрок собрал все 15 шашек в своем „доме“, он может начинать выставлять их „на двор“. Также при выбрасывании дубль („паш“) считается в четырехкратном размере. Выбрасывать шашки разрешается только в точном соответствии с выпавшим количеством очков. Если выпавшее число соответствует пустому полю-треугольнику, игрок может отказаться от хода или выполнить ход,любой другой шашкой внутри своего„дома“. Если при выбрасывании одна из шашек в „доме“ будет побита соперником, снова выбрасывать шашки можно лишь после того, как все шашки будут снова завезены в „дом“.Конец игры!Победителем считается тот, кто первым выбросил „на двор“ все свои шашки. Простой выигрыш, когда сопернику удалось выбросить несколько шашек. Двойной выигрыш, когда сопернику еще не удалось выбросить ни одной шашки. Тройной выигрыш (бакгаммон), когда хотя бы одна шашка соперника еще находится в „доме“ победителя или выбитая из игры шашка еще не возвращена на доску броском кости. Игра с кубиком удвоения: Если игра идет на ставку, можно повысить ставку при помощи кубика удвоения. После начала игры каждый игрок может объявить перед броском об удвоении, если он рассчитывает на выигрыш. Он сообщает об этом положив кубик удвоения числом 2 вверх.Соперник может при этом принять вызов и согласиться с удвоением ставок, или же пропустить игру, если он считает ,что не имеет шансов на выигрыш. Если он продолжает играть и игровая ситуация изменилась в его пользу, то он может со своей стороны повернуть кубик удвоения числом 4 вверх. Также и в этом случае его соперник может решать, сдается ли они или продолжает играть с четырехкратной ставкой. Тогда в следующий раз право на удвоение снова принадлежит ему. Никто из игроков не может многократно раз за разом удаивать ставки, это возможно только поочередно. Если игра идет на восьмикратные ставки и кто-то из игроков выигрывает с результатом „бакгаммон“, то сумма ставки еще и утраивается.

TR: Tavla 2 оюнчу, 2 x 15 оyun таşı, 2 Zar, 2 gift zar

Oyun kuralları: başlangıç hazırlığı ve оyun yönü resimdeki gibidir. Bir zar ile hangi оyuncuya, beyaz veya siyah taş düşeceği belirlenir. Beyaz başlar. Оyuncular başlangıç dizilişini terk etmeye çalıř, 15 taşını da mümkün оlduđu kadar çabuk kendi ev tahtasına toplamaya çalıřır. Buradan da ilk оlarak taşları zar atarak, dışarıya çıkarmayı dener. Bunu ilk оlarak başkаn оyun tahtasına toplamaya göre, akilim kombinasyon yaparak, her iki оyuncu da birbirini karşılıklı оlarak bloke ederek, kendine daha iyi bir pozisyon yaratmayı dener. Bu şekilde kendi taşlarının rakip tarafından vurulmasını da önlemeye çalıřacak. Başlayan оyuncu zarı atar ve her iki zar sayısına göre de kendi taşları ile оyun yönünde ilerler. Bu sırada оyuncu hamlesinin sıralamasını kendi belirler. Taş ile ilerleyebilir veya zar sonucunu birleřtirip, оynayabilir. Bu durumda tek bir taş ile büyük adımlar ile aları hızlı biçimde geçebilir. Artık sıra siyahta. Her оyuncu dönüşümlü оlarak zar atar. Та ki bir оyuncunun taşları kendi ev tahtasından toplandıđı ana kadar, о zaman toplama zorunluluđu dođar (eđer mümkünse). Eđer sadece bir zarın sayılarna göre ilerleniyorsa, bu daha yüksek olan sayı оlmalıdır. Eđer atılan zarlar ile toplama yapılmıyorsa, bu atıştaki hamleden tamamen vazgeçilmesi gerekir. Sıra karşı оyuncuya geçer. Eđer hamlenin son bulacağı bar üzerinde karşı оyuncunun taşları varsa,bu taşlar vurulur. Bir hamlede birden fazla taş da vurulabilir. Düşę geldiginde dört defa vurulabilir. Vurulан taşlar оyun alanından çikarılır. Taşların sahibi ancak taşları zar atarak, оyuna döndürüldен sonra оynamaya devam edebilir. Çift atıldıđı zaman(her iki zarın sayısı aynı) atış sonucu zarların sayısı dörde katlanır. Dört zar atıldıđı zaman 4 x 4 bar ilerlenebilir. Ancak bir taş ile 16 alan da geçebilirsiniz. Eđer çift atıldıktan sonra bütün hamleler gerçekleştirilemiyorsa, bu durumda mümkün olan bütün hamleler geri çekilmelidir. Eđer gift alarak sayıları geçerilmesini yitirir. İkiden fazla taş bir bar üzerinde bir bant оlur. Bu bant karşı оyuncu tarafından sigil edilemeye veya bu alana оynamazak. Yine de böyle bir durum karşı оyuncunun sadece bir taşıyla gerçekleşirse, о zaman kendi taşlarını vurmüş kabul edilir. Karşı оyuncu bu bantların üzerinden geçip, gitmek zorundadır. Eđer bir оyuncu bütün 15 taşını da ev tahtasına toplamışsa, о zaman оyun tahtasının dışına çikarmak üzere, taş toplamaya başlayacaktır. Toplama sırasında da yine çift atışlar dört kat sayılır. Atılan zarın sayı değerinin karşılığında bardan taşlar dışarıya toplanır. Eđer atılan zara karşılık gelen bar boş ise оyuncu atışı boş geçebilir, veya istediđi başka bir taşını ev tahtasında оynatabilir. Eđer toplama sırasında karşı оyuncu tarafından bir taş vurulursa, оyuna devam etmesi için tekrar bütün taşlarını ev tahtasına toplaması gerekir. Оyun sonu: Bütün taşlarını en çabuk dışarıya alarak, toplanayan оyuncu birinci gelir. Tek katlı bir galibiyette, karşı оyuncu bazi taşlarını dışarıya toplayabilmiştir. Çift katlı galibiyette karşı оyuncu hiçbir taşını toplayamamıştır. Üç katlı galibiyette (backgammon) karşı оyuncunun ev az bir taş halen kazanан оyuncunun ev tahtasında kalmış ise veya vurulan taşını henüz оyuna geri döndürmemiştir. Çifte zar ile оyun: Eđer bahisli оyun оynamırsa, bu çifte zar çoğaltılabilir. Eđer başladikten sonra her оyuncu,eđer bunun bir avantajı getireceğini inanıyorsa, atışından önce katlama oranını bildirir. Katlama bildirildiğinde, çifte zarda 2 sayısı üste gelecek şekilde yere konulur. Karşı оyuncu bu talabi ikiye katlayarak kabul edebilir, veya оyunu verebilir, eđer bu teklifіe karşı kazanma şansının оlmadığını düşünürse. Eđer оynamaya devam ederse ve оyunun durumu kendi lehine gelişirse, bu durumda kendi açısından çifte zar , dört sayısı üste gelecek kuyabilir. Bu durumda da karşı оyuncu yine reddedebilir veya dörde katlayarak teklifі kabul edebilir. Bir sonraki katlama hakkı yine kendisine ait olur. Hiçbir оyuncu birçok defa arka arkaya katlama teklifі veremez. Bu sadece dönüşümlü оlarak yapılabilir. Eđer sekize katlama teklifі verilecek hale gelirse оyun, ve bir оyuncu „backgammon“ ile оyunu kazanırsa, teklifі tekrar üçe katlanır.

Sl: Backgammon – 2 igralca, 2 x 15 figuric, 2 kocki, 1 podvojitvena kocka

Pravila igre: začetne postavitve in smeri igre so prikazane na sliki. Kocka določi, kdo dobi bele oz. črne figurice. Beli začne. Od začetne postavitve dalje poskuša vsak igralec kar najhitreje spraviti svojih 15 figuric v svoje domače polje in jih s pomočjo kocke kot prvi izpostaviti. Tak igralec zmaga. S premišljenim kombiniranjem vrženega števila točk in vzajemnim oviranjem si poskušata igralca ustvariti boljši položaj in preprečiti nasprotniku premikanje svojih figuric. Igralec, ki začena igro, vrže kocki in lahko s svojimi figuricami napreduje v smeri igre skladno z vrženim številom točk. Pri tem samostojno odloča o zaporedju potez. Dovoljeno je premikanje dveh figuric ali šeštevanje metov. Tedaj je možno napredovati v velikih skokih z eno samo figurico. Sedaj je na vrsti črni. Igralca mečeta izmenično. Do trenutka, ko so vse figurice enega izmed igralcev na domačem polju, velja prisilna poteza (če je to mogoče). Če je možno napredovanje le za število točk enega izmed metov, mora to biti večji met. Če ni možno napredovanje za nobenega izmed metov, se mora igralec potezi odpovedati in na vrsti je nasprotnik. Če se poteza zaključi na nazobčanem polju, ki ga zaseda samo ena nasprotnikova figurica, se ta odvzame. Pri eni potezi je mogoče odvzeti tudi več figuric, pri pašu do štiri. Odvzete figurice se odstranijo z igralnega polja. Lastnik figuric sme nadaljevati z igro šele takrat, ko je ponovno vključil v igro vse svoje figurice. Pri pašu (enako število točk na obeh kockah) se število točk ene kocke početveji. Pri pašu s štirioc se sme napredovati celo za 4 x 4 (nazobčana polja. Možna pa je tudi napredovanje za 16 polj z eno figurico. Če pri metu paša ni mogoče povleči vseh potez, je treba povleči vse možne poteze. Preostale točke propadejo. Več kot dve figurici na nazobčanem polju tvori zvezo. Proti takšni zvezi nasprotnik ne sme igrati ali je zasedi. Če do tega kljub temu pride z eno samo nasprotnikovo figurico, je le-ta poražena. Te zveze mora torej nasprotnik preskočiti. Če je eden izmed igralcev spravi vseh 15 figuric na svoje domače polje, lahko začne z izstopanjem. Tudi pri izstopanju žete paš četverno. Izstop je dovoljen le pri natančnem številu točk. Če je ciljno nazobčano polje prazno, lahko igralec met preskoči ali pa opravi

potezo s poljubno drugo figurico znotraj domačega polja. Če je med izstopanjem figurica na domačem polju odvzeta s strani nasprotnika, je nadaljevanje metanja dovoljeno šele tedaj, ko so vse figurice spet na domačem polju. Konec igre: zmagovalec je tisti igralec, ki je prvi izstopil z vsemi figuricami. Enostavna zmaga nastopi, ko je nasprotnik uspel izstopiti z nekaj figuricami. Dvojna zmaga nastopi, ko nasprotnik še ni izstopil z nobeno figurico. Trojna zmaga (backgammon) nastopi, ko še vsaj ena nasprotnikova figurica leži na domačem polju zmagovalca ali pa nasprotnik še ni uspel ponovno postaviti odvzete figurice. Igra s podvojitveno kocko: Kadar se igra za vložek, je mogoče le-tega pomnožiti s podvojitveno kocko. Po začetku igre lahko vsak igralec pred svojim metom napove podvojitve, če meni, da mu bo to prineslo prednost. Napoved se opravi s postavitvijo podvojitvene kocke s številko 2 navzgor. Nasprotnik lahko ta izbiro ko podvojitvi vložka sprejme, ali pa igro preda, če meni, da nima več možnosti za zmago. Če nadaljuje z igro in je potek igre zanj ugoden, lahko položi podvojitveno kocko s številko 4 navzgor. Tudi v tem primeru se lahko nasprotnik odloči, ali bo igro predal, ali pa jo bo nadaljeval s četvernim vložkom. Pravico do naslednje podvojitve ima spet on. Nobeden izmed igralcev torej ne more podvojitvi vložka večkrat zapored, to je mogoče storiti le izmenično. Če se igra že za osemkratni vložek in eden izmed igralcev zmaga z „backgammonom“, se vložek še potroji.

HRV: Trik-trak 2 igrača, 2 x 15 žetona za igru, 2 kocke, 1 dvostruka kocka.

Uputa za igru: početne položaje i smjerove igre pogledajte na slici. Prvo se baca kocka kako bi se vidjelo tko će dobiti bijele ili crne žetone. Bijeli započinje igru. Iz početnog položaja svaki igrač pokušava svojih 15 žetona što brže dovesti u svoju kuću kako bi zatim što prije sve žetoni opet izveo iz kuće natrag na početni položaj. Pobjeđuje onaj kome prvome to uspije. Pametnim kombiniranjem dobihenih bodova i međusobne blokade, oba igrača pokušavaju postići bolju poziciju sa žetonima kako bi pobjedili protivnika i spriječili ga da uništi njegove vlastite žetone. Igrač koji počinje igru baca dvije kocke i nakon bacanja može, ovisno o zbroju, pomicati žetone u smjeru igre. Ovdje igrač sam odlučuje o redosljedu poteza. Može pomaknuti 2 žetona ili pomaknuti jedan žeton za zbroj bodova dvaju bacanja kocki. U tom slučaju može se samo jednim žetonom proći kroz polje velikim skokovima. Sada je na potezu crni. Svaki igrač dolazi naizmjenično na red za bacanje kocke. Žetoni se moraju vući (ako je moguće) sve do trenutka kad se svi žetoni jednog igrača nađu u kući. Ako se može vući samo jedan žeton, on se povlači za veći broj bodova. Ako se žeton ne može vući niti s jednim od dobihenih brojeva, igrač mora odustati od bacanja i na redu je protivnik. Ako se potez završava na vrhu konusa na kojem se nalazi žeton protivnika, taj protivnički žeton se uništava. Pri jednom potezu može se uništiti više žetona, kod bacanja paša i do 4 puta. Uništeni žetoni povlače se s polja za igru. Vlasnik žetona smije nastaviti igru kad bacanjem kocke sve svoje žetone ponovno ubaci u igru. Kod bacanja paša (obje kocke pokazuju isti broj) rezultat bacanja jedne kocke se učetvorostuči. Kod četverostrukog paša smije se povlačiti na čak 4x4 konusa. Ali isto tako može se s jednim žetonom prolaziti kroz 16 polja. Ako se nakon bacanja paša ne mogu provesti svi potezi, moraju se vući svi mogući potezi. Ostatak bodova propada. Više od dva žetona na jednom konusu polja tvore jednu vječnu (bana). Ona ne smije biti protivnikov cilj niti je protivnik smije zauzeti. Ako se to ipak dogodi sa samo jednim protivničkim žetonom i on se smatra uništenim. Dakle, ove dve protivnik mora preskočiti. Kad igrač dovede svih 15 žetona u svoju kuću, može započeti sa "izlaženjem". Prilikom izlaženja iz kuće paš se također računa četverostruko. U obzir se uzima samo točan broj bodova kod bacanja kocke. Ako je polje konusa na koje se dovodi žeton prazno, igrač može preskočiti bacanje, ili povući željeni žeton za dotični broj unutar kuće. Ako tijekom izlaženja iz kuće protivnik uništi jedan žeton, izlaženje se može nastaviti tek kada su ponovno svi žetoni u kući. Kraj igre: Pobjednik je onaj igrač koji prvi izvede sve svoje žetone iz kuće natrag na početni položaj. Jednostruka pobjeda je kad protivnik uspije izbaciti nekoliko žetona. Dvostruka pobjeda je kad protivnik ne uspije izbaciti niti jedan žeton. Trostruka pobjeda (trik-trak) je kad protivnik ima u kući pobjednika najmanje još jedan žeton ili kad protivnik ne uspije već jednom poništien žetom ponovno ubaciti u igru. Igra s dvostrukom kockom (kocka s brojevima 2, 4, 6, 8, 16, 32 i 64): kad se igra za ulog, on se bacanjem takve kocke može umnogostučiti. Nakon početka igre svaki igrač može prije prvog bacanja najaviti udvostručavanje ako misli da će mu to donijeti prednost. Najavljuje se tako što se dvostruka kocka položi na stol s brojem dva okrenutim prema gore. Protivnik može prihvatiti taj izazov s dvostrukim ulogom ili predati igru, ako smatra da više nema nikakvu šansu za pobjedu. Ako ipak nastavi igru i situacija se promijeni u njegovu korist, sad može on položiti kocku na stol s brojem 4 okrenutim prema gore. Sad protivnik može opet odlučiti da li predaje igru ili je nastavlja s četverstrukom ulogom. Hoće li ostvariti sljedeće pravo na udvostručavanje, odlučuje on sam. Niti jedan igrač ne može više puta uzastopce udvostručavati, već samo naizmjenično. Ako se već igra u osmostruki ulog i jedan igrač pobjedi sa „trik-trak“, ulog se još jednom utrostručuje.

SK: Backgammon – 2 hráči, 2 x 15 hracích kameňov, 2 kocky, 1 stávková kocka

Návod na hru: Postavenie na začiatku hry a smery hry pozri obrázok. Najskôr sa kockou vylosuje, kto bude hrať bielymi a kto čiernymi kameňmi. Začína hráč s bielymi kameňmi. Každý hráč sa snaží zo základného postavenia na štarte čo najrychlejšie umiestniť svojich 15 kameňov do domovského poľa, aby ich ako prvý vyviedol. Tento hráč potom vyhráva. Šikovnou kombináciou počtu bodov, ktoré padnú, a vzájomným blokovaním sa obaja hráči snažia dostať do lepšej pozície a zabrániť protihráčovi, aby vyhodil kamene súpera. Hráč, ktorý začína hru, hodí kockami a podľa počtu bodov na oboch kockách môže posunúť svoje kamene v smere hry. Hráč pritom sám rozhodne o poradí ťahov. Môže posunúť 2 kamene alebo môže výsledok hodu spočítat. Potom je možné ťahať jedným kameňom podľa súčtu bodov na oboch kockách. Teraz je na rade čierna farba. Hráči sa v hodoch kockou striedajú. Až do okamihu, keď sa všetky kamene hráča očitnú v domovskom poli, sa treba rozhodovať (ak je to možné). Ak hráč môže ťahať len jednou z hodných hodnôt na kocke, musí zvoliť vyššiu hodnotu. Ak nie je možné ťahať žiadnou z hodných hodnôt, hráč sa musí tohto ťahu vzdať a na rade je jeho protihráč. Ak ťah skončí na klinovom poli obsadenom len jedným súperovým kameňom, tento kameň sa vyhodí. V rámci jedného ťahu sa môže vyhodiť i viac kameňov, pri pase dokonca až štyrikrát. Vyhodené kamene sa odstránia z hracieho poľa. Majiteľ kameňov smie pokračovať v hre až vtedy, keď všetky svoje kamene vráti späť do hry. Ak padne paš (na oboch kockách rovnaké číslo), výsledok hodu kocky sa zostvornásobi. V prípade hodu rovnakých čísel štyrikrát sa smie ťahať dokonca na klinových poliach 4 x 4. Hráč však môže ťahať aj s jedným kameňom 16 polí. Ak po hode pasu nie je možné vykonať všetky ťahy, musia sa vykonať všetky možné ťahy. Zvyšný počet bodov prepadne. Ak sú na jednom klinovom poli viac než dva kamene, nesmie súper na toto pole ťahať a obsadiť ho. Ak je na tomto klinovom poli len jeden súperov kameň, má sa za to, že je tento kameň vyhodený. Súper musí tieto polia preskočiť. Ak hráč umiestni všetkých 15 kameňov do svojho domovského poľa, môže začať vyvádzať kamene. Aj pri vyvádzaní má pas hodnotu štvornásobku. Môže sa hrať len s presným počtom bodov, ktoré padnú. Ak na danom klinovom poli neleží žiadny kameň, môže hráč nechať hod prepadnúť alebo vykonať ťah iným ľubovoľným kameňom v rámci domovského poľa. Ak súper pri vyvádzaní vyhodí kameň v domovskom poli, môže sa pokračovať v házaní kockou až vtedy, keď sa opäť nachádzajú všetky kamene v domovskom poli. Koniec hry: víťazí ten hráč, ktorý ako prvý vyvedie z dosky všetky svoje kamene. Bežná výhra je, keď súper stihol vyvieť niekoľko kameňov. Dvojnásobná výhra je, keď súper nevyviedol ešte žiadny kameň. Trojnásobná výhra (Backgammon) je, keď má súper aspoň jeden kameň v domovskom poli víťaza alebo nestačil vrátiť do hry ani jeden vyhodený kameň. Hra so stávkovou kockou: ak sa hrá o stávkú, môže sa stávka kockou zostvornásobiť. Po začiatku hry môže každý hráč oznámiť pred hodom zdvojnásobenie, keď sa domnieva, že je vo výhodnej situácii. Urobí to tak, že položí stávkovú kocku číslom 2 nahor. Súper môže tú výzvu na dvojnásobnú stávkú prijať alebo odmietnuť a tým stratí, ak sa domnieva, že tak nezíska šancu na víťaz. Ak hráč dávek na dvojnásobnú stávkú, môže položiť kocku číslom 4 nahor. I v tomto prípade sa môže jeho super rozhodnúť, či sa vzdá alebo či bude hrať ďalej o štvornásobnú stávkú. Právo na ďalšie zdvojnásobenie má opäť on. Žiadny hráč teda nesmie zdvojnásobovať viackrát po sebe, hráči sa môžu len striedať. Ak sa hrá už o osemnásobnú stávkú a hráč vyhrá „Backgammon“, stávka sa ešte strojnásobi.

BG: Бакгамон – 2-ма играчи, 2 x 15 пула, 2 зара, 1 двоен зар

Указание за игра: стартовое подреждане и поскок на игра въз изображението. С едното зарче се тегли жребий, кой да полове белите или черните пулове. Белите започват. От стартовото подреждане всеки един играч се стреми с помощта на заровете възможно най-бързо да прибере своите 15 пула до последния игрален числен и първи да ги извади от там. Този играч е победител. Чрез умно комбиниране на хвърлените числа и взаимно блокиране двамата играчи се опитват да заемат по-добра позиция и да предотвратят удрянето на собствените им пулове от противника. Играчът който започва, хвърля заровете и въз основа на хвърлените числа от двете зарчета се придвижва със своите пулове по посока на играта. При това играчът взема самостоятелно решение за последователността на своите ходове. Може да се напредва с 2 пула или също така да се сумират хвърлените числа. В този случай човек може само с единия пул да се придвижи и с големии скокове през полето. Ето чеа черните са наред. При хвърляне на заровете играчите се редуват взаимно. До момента, в който всичките пулове на играча се намират на последния сектор, всеки ход е задължителен (доколкото е възможно). При възможност за придвижване само с едно от хвърлените числа, трябва да е с по-голямото. Ако няма възможност за преместване на хвърлените числа, трябва да се отложи ходът на това хвърляне и така идва ред на противникът. Ако ходът завършва върху набъзненото поле, което е заето само с един пул

LV: Backgammon – 2 spēlētāji, 2 x 15 spēles markas,

2 kauliņi, 1 dubulti kauliņi

Kā spēlēt: sākuma pozīcijas un spēles norādes skatīt ilustrācijā.

Ar vienu kauliņu tiek nolemts, kurš iegūs baltās vai melnās markas. Sākas baltās. Sākot no sākuma sastāva, katrs spēlētājs mēģina pēc iespējas ātrāk ienest savas 15 markas mājās tafelē, lai kā pirmais izvestu kauliņus. Šis spēlētājs ir uzvarējis. Gudri apvienojot iemestos punktus un bloķējot viens otru, abi spēlētāji mēģina sevi nostādīt labākā pozīcijā un neļaut pretiniekam tīrīt savas markas. Iesācējs spēlētājs meta kauliņu un var virzīties uz priekšu ar savām markām spēles virzienā atkarībā no punktu skaita, ko iemetuši divi kauliņi. Spēlētājs pats lemj par gājieni secību. To var saraustīt uz 2 akmeņiem vai apkopot rezultātu. Tad jūs varat iziet cauri lauciņam tikai ar vienu marku ar lieliem lēcieniem. Tagad ir melnā kārtā.

Katrs spēlētājs apgriežas, metot kauliņus. Līdz brīdīm, kad viena spēlētāja markas atrodas uz mājās tafeles, pastāv gājiena saistība (cik vien iespējams). Ja jūs varat pāriet tikai vienu no iegūtajiem punktiem, tad jāizvēle lielāko punktu skaitu. Ja neviens no uzvilktajiem punktiem nav jāizlozē, tad ir pilnībā jāatteicas no izlozes šajā gājienā, un tad ir pretinieka kārtā. Ja gājiena beigas uz izrobota lauka, kuru aizņēms tikai viena pretinieka marka, tā tiks notriekta. Gājienā to var pārstāt arī ar vairākām markām, viena duplētā līdz četrām reizēm. Sasistas markas jānoņem no spēles lauciņa. Marku īpašnieks drīkst turpināt spēlēt tikai tad, kad ir atmetis atpakaļ visas savas markas. Izmetot dupletu (abās kauliņās tiek rādīts vienāds punktu skaits), kauliņu metiena rezultāts tiek četrkārtots. Kad tika izmests četrkārtots duplets var pārvietot pat 4 x 4 zobus. Bet jūs varat arī pārvietot marku pāri 16 lauciņiem. Ja ne visus gājienu var izpildīt pēc dupleta iemetiena, tad jāizdara visi iespējamie gājieni. Pārējo punktu skaits zaudē spēku. Vairāk nekā divas markas uz izrobota lauka veido joslu. Uz tam nedrīkst spēlēt un to nedrīkst aizņemt pretinieks. Ja tas tā notiek tikai ar vienu pretinieka marku, tā tiek uzskatīta par sasistu. Tāpēc pretiniekam šīs joslas ir jāizlaiž. Ja spēlētājs ir spēlējis visas 15 markas uz mājās tafeli, viņš var sākt pabeigt spēli. Pat spēles beigās laikā maksā dupletus četrkārtīgi. Pedējus kauliņus metienus var veikt tikai ar precīzu punktu skaitu. Ja izrobots lauks, uz kuru krita kauliņi, ir tukšs, spēlētājs var ļaut metienam zaudēt spēku vai izpildīt gājienu ar jebkuru citu marku uz mājās tafeli. Ja spēles pabeigšanas laikā pretinieks ir trāpījis kādu marku mājās tafelē, kauliņu pedējus metienus var turpināt tikai tad, kad visas markas atrodas atpakaļ uz mājās tafeles. Spēles beigās: Tāds spēlētājs ir uzvarētājs, kurš visas savas markas ir izlīcis pirmās. Vienkārtā uzvara ir tad, kad pretinieks spēja izvest kādus kauliņus. Divkārtā uzvara ir tad, kad pretinieks nevarēja izvest nevienu akmeni. Trīskārtā uzvara (bekgemonis) ir tad, kad pretiniekam uzvarētāja mājās tafelē vēl ir palikuši vismaz viena marka vai viņš vēl nav paspējis atstāt sasistas kauliņus. Spēlēšana ar dubultu kauliņu: Spēlējot metienam, to var reinzēt ar dubultu kauliņu. Pēc spēles sākuma katrs spēlētājs var paziņot par dubultošanas pirms viņa metiena, ja viņš tic, ka viņam būs ar to priekšrocība. Paziņojums tiek veikts, novietojot dubultu kauliņu ar skaitli 2 uz augšu. Pretinieks var pieņemt šo izaicinājumu uz divkārtu metienu vai zaudēt spēli, ja viņš uzskata, ka viņam vairs nav iespēju uzvarēt. Ja viņš turpina spēlēt un spēles situācija mainās viņam labvēlīgi, viņš, savukārt, var likt dubultu kauliņu ar numuru 4 uz augšu. Atkal viņa pretinieks var izlemt, vai viņš atsakās vai turpina spēlēt par četrkārtu metienu. Nākamās divkārtās tiesības tad atkal gulstas uz viņu. Tātad neviens spēlētājs nevar dubultot vairākkārt, tas ir iespējams tikai pirmajam. Ja jau tiek spēlēts astoņkārtējs metiens un spēlētājs uzvar ar "bekgemonu", metiens tiek trīskārtots.

D: ACHTUNG! GB: WARNING! F: ATTENTION! I: AVVERTENZA! NL: WAARSCHUWING! E: ¡ADVERTENCIA! P: ATENÇÃO! DK: ADVARSEL! S: VARNING! FIN: VAROITUS! N: ADVARSEL! H: FIGYELMEZTETES! CZ: UPOZORNĚNÍ! PL: OSTRZEŻENIE! GR: ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ! RUS: ВНИМАНИЕ! TR: UYARI! SI: OPOZORILO! HRV: UPOZORENJE! SK: UPOZORNENIE! BG: ВНИМАНИЕ! RO: AVERTISMENT! UA: УВАГА! EST: HOIATUS! LT: ĮSPĖJIMAS! LV: BRĪDINĀJUMS! AR: تحذير!

D: Informationen bitte aufbewahren. Erststückergefahr. Verschluckbare Kleinteile! **GB:** Please keep this information. Choking hazard! Small parts! **F:** Veuillez conserver les informations. Danger d'étouffement. Présence de pièces de petite taille susceptibles d'être avalées! **I:** Conservare le informazioni. Pericolo di soffocamento. Piccole parti! **NL:** Informatie s.v.p. bewaren. Gevaar voor verstikking. Kleine onderdelen die ingeslikt kunnen worden! **E:** Conservar las informaciones. Peligro de asfixia. ¡Piezas pequeñas que pueden tragarse! **P:** Por favor, guardar estas informações. Perigo de asfixia. Peças pequenas que podem ser engolidas! **DK:** Opbevar informationer. Kvælningssfare. Smådele som kan sluges! **S:** Var vänlig och spara informationen. Risk att kvävas. Smådelar som kan sväljas! **FIN:** Säilytä tiedot. Tukehtumisvaara. Pieniä nieltävissä olevia osia! **N:** Vennligst oppbevar informasjonene. Fare for kvelning. Små deler som kan svelges! **H:** Kérjük, őrizze meg az információkat. Tiszttitása: elemes játékok esetén szász ruhával, műanyag játékoknál langyos, szappanos vízzel. Fulladásveszély. Lenyelhető apró alkatrészek! **CZ:** Informace prosím uschovejte. Nebezpečí udušení. Malé části nesmí být spolknuty a vdechnuty. **PL:** Proszę zachować niniejsze informacje. Niebezpieczeństwo udławienia się. Drobne elementy mogą zostać połknięte! **GR:** Παρακαλείσθε όπως διατηρήσετε τις πληροφορίες. Κίνδυνος ασφυξίας. Μικρά εξαρτήματα που μπορεί να καταποθούν! **RUS:** Просим сохранить информацию. Опасность задохнуться! Не давайте детям проглатывать мелкие части! **TR:** Lütfen bu bilgileri saklayınız. Boğulma tehlikesi. Yutulabilir küçük parçalar! **SI:** Prosimo, shranite informacije. Nevarnost zadušitja. Majhni deli, ki jih otroci lahko pogoltnejo! **HRV:** Molimo Vas da sačuvate informacije. Opasnost od gušenja. Sitni dijelovi koji se mogu progutati! **SK:** Uschovajte prosím informácie. Nebezpečstvo udusenia. Malé kusky, ktoré môžu byť prehltnuté! **BG:** Моля запазете информацията. Опасност от задушаване. Малки части, които могат да се погълнат! **RO:** Vă rugăm să păstrați informațiile. Descriere: Jucarie. Pericol de asfixiere. Piese de mici dimensiuni se pot fi înghițite! **UA:** Просимо зберегти інформацію. Небезпека задихнутися! Небезпека: дрібні деталі! **EST:** Palun hoidke see teave alles. Lämbumise oht. Lämbumisoht: väikesed osad! **LT:** Šios informacijos neišmeskite. Pavojus uždusti. Uždusimo pavojus dėl smulkių detalių! **LV:** Lūdzu, uzglabājiet informāciju. Pastāv nosmakšanas briesmas. Aizrīšanās risks mazo detaļu dēļ! **AR:** رُجى الاحتفاظ بالمعلومات. خطر الاختناق. قد يبلع الطفل الأجزاء الصغيرة!

Simba Toys GmbH & Co. KG · Werkstr. 1 · 90765 Fürth · Germany · www.noris-spiele.de · Simba Toys España S.L., Edificio América II, C/ Proción, 7, Portal 2, Planta 2ª, Oficina E, 28023 Madrid · Simba Toys Italia S.p.A – Strada Statale 32 n. 9 – 28050 Pombia (NO) Italy · Simba Toys Polska Sp. z o.o., ul. Flisa 2, 02-247 Warszawa · Simba Toys Hungária Kft., Vendel Park, Budai u. 4., 2051 Biatorbágy · Smoby Toys SAS., Le Bourg Dessus, 39170 Lavans-lès-Saint-Claude, France · Simba Toys CZ, spol. s r.o., Lidická 481, 273 51 Unhošť · Simba Toys Bulgaria, Симба Тойс България ЕООД, с. Кривина 1588, общ. София, ул. Розова Градина 17, тел.+359 2 9625859 · Simba Toys Austria, Jochen-Rindt-Straße 25, 1230 Wien · Simba Toys Oyuncak Paz. Ltd. Şti., İçerenköy Mahallesi, Huzur Hoca Caddesi, Piramit Grup İş Merk. No.57 Kat 2, 34752 Ataşehir / Istanbul, TÜRKİYE · S.C. Simba Toys Romania SRL, Baneasa Business Center, Sos. Bucuresti-Ploiesti 19-21, Sector 1, 013694 · Bucuresti, Romania · Simba/Dickie (Switzerland) AG, Überlandstrasse 18, 8953 Dietikon · Simba Toys Nordic As, Pindsløveien 1 C, 3221 Sandefjord, Norway · N.V. Simba Toys Benelux S.A., Moeskroensesteenweg 383C, 8511 Aalbeke, Belgium · Simba Toys Middle East, P.O. Box 61106, Dubai, U.A.E. · Simba Toys Rus,142072, Московская область, Домодедовский район, г. Домодедово, мкр. Востраково, владение „Трико́лор“, строение 7 · Simba Smoby Toys UK Ltd., Broomfield House, Bolling Road, Bradford BD4 7BG · Simba Dickie Finland Oy, Sinikalliontie 3 B, 02630 Espoo, Finland · Simba Toys Ukraine Ltd., Симба Тойз Україна, вул. Червоноткацька 42, м. Київ 02660 · Simba Toys Kazakhstan 050000, Republic of Kazakhstan, Almaty, Microdistrict of Almerek, 1 · Simba Thailand 172 Moo 4, Soi Wat Praifah Bangkok-Patumthani Rd. Bangdua, Muang, Pathumthani 12000 Thailand · Simba Smoby Toys Chile, Avenida Providencia 1760, Oficina 17 01, Santiago de Chile, Chile · SISO TOYS SOUTH AFRICA (PTY) Ltd 264 Aberdare Drive, Phoenix Industrial Park Phoenix, Durban 4068, Kwa Zulu Natal South Africa · SISO Toys Ltd. Jubilee House, Globe Park, Marlow, Buckinghamshire SL7 1EY, United Kingdom · Simba Toys Vietnam Limited, Floor 14-08B, Vincom building, Le Thanh Ton Street 72, Ben Nghe ward District 1, 700000 Ho Chi Minh City, Vietnam · Simba India, सिम्बा टॉयज़ इंडिया प्रा. लि. 808, विडफोल, सहार प्लाज़ा कॉम्प्लेक्स, जे. बी. नगर, अंधेरी (पू), मुंबई – 400 059, भारत · Fabriqué en Chine / Hergestellt in China / Made in China / Fabricado en China / Fabricado en Cina 66661019

AR: العربية: لعبة الطاولة- لاعبان ومجموعتان كل واحدة من 15 قطعة لعب قطعتان من الرد وقطعة مزدوجة طريقه للعب: لمعرفة وضع البداية واتجاهات اللعبة انظر الصورة. يتم تحديد من يأخذ القطع البيضاء ومن يأخذ السوداء عن طريق القرعة بالرد. الأبيض يبدأ. في البداية يحاول كل لاعب وضع كل قطعه بقدر ما أمكنه من سرعة على رقعته الرئيسية ليكون هو البائد بإخراجها.

ويبدأ يكون هو الفائز. وعن طريق التنسيق بين الأرقام التي حصلوا عليها يحاول كل لاعب أن يغلّق على خصمه اللعب وأن يضع نفسه في وضع أفضل ويمنع خصمه من أكل قطع اللعب الخاصة به. يبدأ اللاعب الأول برمي الرد ويتقدم بقطعه حسب العدد الذي حصل عليه في اتجاه اللعب. واللاعب هو الذي يقرر ترتيب الحركات. فيمكنه تحريك قطعته للامام أو للخلف الإجمالي ويتحرك بوحدة فقط. فيستطيع أن يقفز بالقطعة الواحدة ليصل إلى الخانة التي يريد بها بسرعة. ثم يأتي دور القطع السوداء. كل لاعب يأتي عليه الدور للعب برمي الرد. لا بد لكل لاعب حسب الإمكان أن يقوم بتحريك القطع حتى تصل إلى أن كل لاعب قد وضع كل قطع اللعب الخاصة به على رقعة اللعب. وإذا استطاع أحد اللاعبين أن يحرك قطعه حسب أحد العددين نتيجة الرد فلا بد أن يكون هو العدد الأكبر. إذا لم يكن التحريك ممكناً حسب الأرقام نتيجة الرد ويتخل عن دور اللاعب في اللعب ويقوم اللاعب الخصم باللعب. إذا انتهت حركة القطعة بخانة مغلقة أي مشغولة بقطعة اللاعب الخصم فيتم إزالة هذه القطعة أو أكلها. ويمكن بحركة واحدة إزالة عدة عن طريق مجيء أعداد الرد متساوية حتى أربع مرات. ويتم إخراج القطع المأكولة من اللعبة. ولا يسمح لصاحب هذه اللقطة بالاستمرار في اللعب إلا بعد أن يعيد إدخال هذه القطع إلى اللعبة مرة أخرى. عند رمي الرد المتساوي (كلا قطعتي الرد يظهران نفس الرقم) يتم ضرب نتيجة الرد في أربعة.

عند تساوي أرقام الرد بالرقمين يسمح للاعب التحرك بنتيجة 4x4. ويمكن له أن يتحرك بقطعة واحدة 16 خطوة. بعد رمي الرد والحصول على أرقام متساوية وإذا كان اللاعب لا يستطيع لعب النتيجة كاملة فيمكنه لعب أي نتيجة أخرة ممكنة. وتسقط النقاط الباقية. أكثر من قطعته على الخانة المثلثة يشكلون ما يسمى بـ «الربطة». وهذه لا يجوز للخصم أن يلعب عليها أو يحتل مكانها. ولو حدث هذا حتى ولو بقطعة واحدة من قطع الخصم فتؤكّل هذه القطعة. ولا بد للاعب الخصم أن يقوم بالقفز فوق هذه «الربطات». لو قام لاعب بإخراج كل قطعه إلى رقعته الخاصة فيستطيع البدء في اللعب والتحرك بها. ويسري موضوع تساوي الرد وضربه في أربعة في التحرك أيضاً. لا بد من التحرك بدقة وفقاً للأرقام الرد. إذا كانت الخانة المثلثة فارغة فيمكن للاعب ترك باقي العدد الذي حصل عليه من الرد أو يقوم بتنفيذ التحرك بقطعة لعب أخرى من رقعته الخاصة به. إذا قام خصمك بأكل أحد قطع اللعب عند بدء اللعب في رقعته الخاصة بك فلا يمكنك الاستمرار في رمي الرد واللعب إلا بعد إرجاع كل قطع اللعب الخاصة بك إلى رقعته. نهاية اللعبة: يفوز اللاعب الذي يخرج كل قطعه قبل الآخر. يعتبر الفوز بسيطاً لو استطاع الخصم إخراج بعض قطعه. ويعتبر الفوز مضاعفاً إذا لم يكن الخصم قد أخرج أي قطعة من قطعه. ويعتبر الفوز ثلاثياً (Backgammon) لو ما زال للخصم قطعة لعب في رقعة الفائز أو لم يقر بعد بإدخال قطعة تمر أكلها إلى اللعبة. اللعب بالرد المزدوج: لو كان اللعب على رهان فيمكن ضرب حاصل الرد المزدوج في أربعة.

بعد بداية اللعب يمكن لكل لاعب أن يعلن مسبقاً عن مضاعفة الرد قبل الرمي إذا كان يظن أنه سيستفيد منه. وهذا الرمي الإعلان بأن يقوم بإمسك الرد المزدوج بحيث يكون الرقم ٢ ظاهراً في الجزء الأعلى. وإما يقوم اللاعب الخصم بقبول هذا التحدي لمضاعفة الرهن أو يخسر اللعبة إذا كان يظن أنه لا يوجد له فرصة للفوز. لو استمر في اللعب وتغير مسار اللعبة لصالحه فيستطيع أن يلعب بالرد المزدوج وهنا لا بد لخصمه أن يقرر إما أن يستسلم أو يلعب على الرهان المضروب في أربعة. ويكون له الحق في المضاعفة بعد ذلك. ولا يحق لأي لاعب أن يقوم بمضاعفة الرد بشكل متتالي بل لا بد أن يكون هذا في الدور القادم بعد خصمه. إذا تم ضرب مجموع الرد في ٨ من أجل الرهان وفاز أحد اللاعبين بـ"Backgammon" فيتم ضرب الرهان في ثلاثة مرة أخرى.

