HU BACKGAMMON

Játék két játékos (A és B) számára, akik két-két dobókockával és 15-15 bábuval rendelkeznek.

Játékszabály

A játéktábla 24 háromszög alakú mezőből áll. A 24 mező négy negyedben helyezkedik el, a negyedek elnevezése a következő: A otthona, A udvara, B otthona, B udvara. A tábla közepén lévő lécet, mely elválasztja az udvarokat az otthonoktól sorompónak nevezzük. A mezők számozással vannak ellátva, mindkét oldalon 1-től 12-ig. Az 1-es mező a játékosok saját otthonában található: ez a tábla széléhez legközelebb eső mező. Mellette van a 2-es mező. A bábuk útvonala a következő: az ellenfél otthona, az ellenfél udvara, majd saját udvar, végül saját otthon.
Minden játékos 15 bábuval játszik, ezek a játék kezdetén a következőképpen helyezendők fel. Két bábu az ellenséges otthon 1-es pontjára, öt az ellenséges udvar 12-es pontjára, három a saját udvar 8-as pontjára, végül öt bábu a saját otthon 6-os pontjára kerül.

A játék célja

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

A bábuk mozgatása

Az első dobás során mindkét játékos egyetlen kockával dob. Amelyiküknek nagyobbat dob, az kezdi a játékot, és bábuival a kezdődobás során kidobott mindkét számértéket lelépi. Ha a két játékos ugyanazt dobja, akkor addig dobnak újból, amíg azok nem különböznek. Ezután a másik játékos köre kezdődik, és a második játékostól kezdve már mindkét játékos két kockával dob. Ez addig folytatódik így, ameddig valaki megnyeri a partit.
A játék során minden bábu a saját otthona felé tart. Visszafelé nem lehet lépni. A megengedett lépéseket a következő szabályok határozzák meg:
1. A bábuk csak nyitott mezőkre mozgathatók, azaz egy bábu csak akkor léphet az adott mezőre, ha azon az ellenfél bábui közül egy sem áll, vagy legfeljebb egy áll ott – utóbbi esetben a játékos kiüti ellenfelét. A kiütött bábu a sorompóra kerül. Ha kettő vagy több ellenséges bábu van az adott mezőn, az az ellenfél elfoglalt mezője, és oda nem lehet lépni.
2. A kockadobás értéke két szám, ami a játékos számára két különálló lépést jelent. A lépés úgy történik, hogy a játékos felemel egy bábut, és ha az egyik dobása ötös volt, öt mezőponttal távolabb leteszi egy nyitott mezőre. Ezután, ha a másik hármas volt, megfogja egy másik bábuját – vagy éppen ugyanazt, amivel az ötöt lelépte – és három mezőpontot lép vele.
3. Amennyiben egy játékos duplát dob, a számokat kétszer lépi le. Ha tehát dupla hatost dobott, akkor – a szabályok figyelembevételével – négyszer hatot léphet.
4. Ha van rá lehetőség, akkor valamennyi lépést kötelező lelépni, de a játékos szabadon dönthet arról, hogy melyik kockát játssza meg elsőként. Ha csak az egyik lépés leléphető, akkor azt kötelező lelépni. Ha mindkét szám játszható, de a kettő közül egyszerre csak az egyiket lehet lelépni, úgy a nagyobbat kell választani. Ha egyik lépés sem játszható, akkor a dobás elveszett.

Ütés és visszatérés

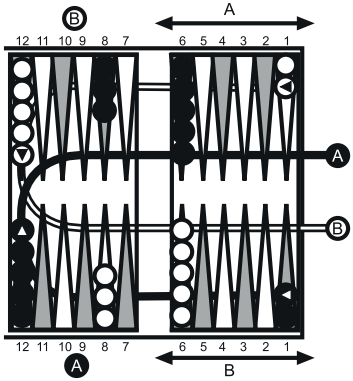
Ha egy játékos egy vagy több bábuja a sorompón van, mindaddig nem mozgathatja a többi bábuját, amíg a sorompón lévőkkel vissza nem tér az ellenfél otthonába. Egy bábu csak a dobás értékének megfelelő nyitott mezőre térhet vissza.
Ha a dobás értékének megfelelő mezők egyike sem nyitott, akkor a dobás elveszett. Ha a játékos visszatérhet, de nem minden bábujával, akkor annyi bábuval kell visszatérnie a sorompóról, amennyivel csak lehetséges.
Ha a játékos valamennyi bábujával vissza tud térni, és még marad kockája, amit nem lépett le, akkor kötelező azt felhasználni. Ilyenkor bármelyik bábujával léphet.

Kipakolás

Ha egy játékos mind a 15 bábuját bepakolta otthonába, megkezdheti a kipakolást. Egy adott mezőszámú bábu a megegyező értékű kockadobással levehető a tábláról. Tehát egy 6-os mezőn álló bábu egy hatos dobással kipakolható.
Amennyiben a dobott számhoz tartozó mezőszámon nem áll bábu, úgy egy magasabb mezőszámon álló bábuval szabályos lépést kell tenni. Ha nem áll bábu magasabb mezőn, akkor kötelező kipakolni a legmagasabb mezőszámon álló bábut. Egyéb esetekben semmilyen tiltás nem vonatkozik a játékra: bármely egyébként megengedett lépés kipakoláskor is megengedett.
Ha egy játékos egy vagy több bábuja a sorompóra kerül kipakolás közben, akkor mindaddig nem folytathatja a kipakolást, amíg a kiütött bábukkal vissza nem tér az otthonába.

A játék vége

Az a játékos nyer, aki előbb kipakolja minden bábuját az otthonából. Játék előtt a játékosok megegyezhetnek, hogy hány menetet játszanak: például 2-t kell nyerni 3-ból vagy 3-at 5-ből.



reflexshop

Importálja és forgalmazza: **Reflexshop Kft.** | 1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.
Tel.: +36 1 / 773 3600 | E-mail: ugyfelszolgalat@reflexshop.hu
www.reflexshop.hu