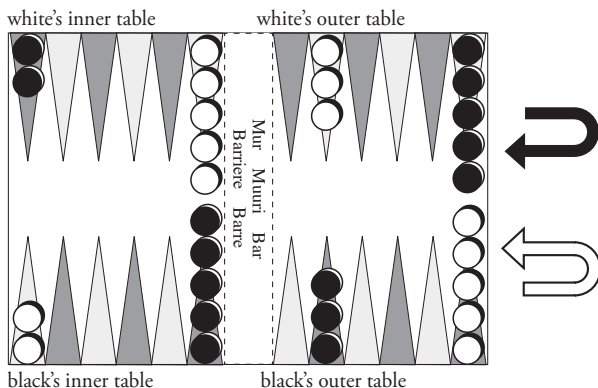


WOODEN CLASSIC  
**BACKGAMMON**



**PL**

**Zawartość:** Plansza do gry, 30 pionków (15 białych, 15 czarnych), 2 kostki, 1 specjalna kostka, instrukcja.

### **Cel gry**

Celem gry jest w pierwszej kolejności dotarcie ze wszystkimi swoimi pionkami do ostatnich sześciu pól, czyli tzw. domu, a następnie zdjęcie ich z planszy na tzw. dwór, czyli na zewnątrz od domu poza pola gry. Wygrywa gracz, który uczyni to pierwszy.

### **Ustawienie początkowe**

Gra rozgrywana jest na planszy składającej się z 24 pól określanych jako linie i przedstawianych w postaci podłużnych trójkątów. Początkowe ustawienie pionków na planszy przedstawia obrazek na pierwszej stronie tej instrukcji. Pionki białe przemieszczane są wokół planszy, w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara. Ostatnie sześć linii, do których zmiernają białe to tzw. dom białych. Pionki czarne są przemieszczane w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara, a ostatnie sześć pól, do których zmiernają to dom czarnych.

### **Zasady gry**

Każdy z graczy rzuca jedną kostką. Osoba, która wyrzuci wyższy numer przesuwa swoje pionki zgodnie z liczbą oczek wyrzuconych przez obydwa grających. Od następnego ruchu liczbę linii, o jakie można przesuwać pionki, wyznacza się rzucając jednocześnie dwoma kostkami. Przesunięcia wykonuje się jedno po drugim, najpierw o liczbę oczek z jednej

kostki, następnie o liczbę z drugiej. Liczba wyrzucona na każdej z kostek może być wykorzystana oddzielnie tzn. można przesunąć jeden pionek o liczbę oczek wyrzuconych przez pierwszą kostkę, a inny pionek o liczbę oczek wyrzuconych przez drugą kostkę. Można także przesunąć tylko jeden pionek najpierw o liczbę oczek z jednej kostki a następnie o liczbę oczek z drugiej kostki (w dowolnej kolejności). Jeśli zdarzy się tak, że na obydwu kostkach wyrzucona zostanie jednakowo liczba oczek, gracz wykonuje cztery przesunięcia zamiast dwóch. Jeśli np. wyrzucone zostaną dwie piątki to gracz może wykorzystać cztery ruchy (o pięć pól każde) do przesunięcia jednego, dwóch, trzech lub czterech pionków. Rezultaty wyrzucone na kostkach mogą być wykorzystane w dowolnej kolejności.

Jeśli gracz może wykorzystać tylko liczbę oczek wyrzuconych przez jedną z kostek, to te z drugiej kostki przepadają. Jeśli rezultat z każdej kostki może być wykorzystany, ale nie obydwa jednocześnie, należy wykorzystać rezultat z kostki, na której wypadło więcej oczek. Jeżeli istnieje możliwość wykonania ruchu z wykorzystaniem liczby oczek wyrzuconych przez obydwie kości, to należy tak uczynić. Nie można w takiej sytuacji wykonać takiego ruchu jednym z pionków, który uniemożliwi wykonanie ruchu z wykorzystaniem liczby oczek wyrzuconych drugą z kostek.

### **Zbijanie**

Jeśli gracz ma dwa lub więcej pionków na jednej linii (na jednym polu) to przeciwnik nie może zakończyć ruchu swoim pionkiem na

takim polu, może jednak w swoim ruchu przejść przez to pole, by zakończyć ruch na innym. Jeśli zakończenie ruchu ma miejsce na polu zajęтым przez tylko jeden pionek przeciwnika, to pionek ten zostaje zбиты i usunięty na tzw. bandę, czyli na pas rozdzielający planszę na dwie połowy. Gracz, który posiada na bandzie swoje pionki, ma obowiązek wprowadzenia ich wszystkich z powrotem do gry, zanim będzie mógł kontynuować grę innymi pionkami. Pionek wprowadza się do gry umieszczając go w domu przeciwnika, na linii odległej od dworu (czyli zewnętrznego obszaru obok domu przeciwnika) o liczbę wyrzuconych oczek, na której albo nie ma żadnych pionów, albo są pionki tego samego koloru, albo jest dokładnie jeden pion przeciwnika (zostaje on wtedy zбиты).

### **Wyprowadzanie pionków „na dwór”**

Pionki mogą być wyprowadzone „na dwór” tylko wtedy, gdy wszystkie pionki danego gracza znajdują się już w jego „domu”. Pionek może być wyprowadzony na dwór, jeśli znajduje się o tyle pól od dworu, ile wyrzucił którąkolwiek z kostek. Jeśli wyrzucony numer jest większy niż odległość od dworu najdalszego pionka, to na dwór wyprowadzony zostaje ten najdalszy pionek. Ruch pionkiem musi być wykonany zawsze, gdy jest to możliwe.

### **Zwycięzca**

Niezależnie od tego, który z graczy rozpoczął grę, pierwszy z graczy, który wyprowadzi wszystkie swoje 15 pionków na dwór zostaje zwycięzca. Nie ma możliwości remisu.

### **Podwojenie**

W Backgammon gra się o ustaloną stawkę punktów. Każdą grę rozpoczyna się od jednego punktu. W trakcie gry zawodnik, który uważa, że ma wystarczające szanse na sukces, może zaproponować podwojenie stawki. Może uczynić to tylko na początku własnej kolejki, przed rzutem kostkami. Jeśli przeciwnik odrzuci podwojenie stawki przegrywa grę i traci jeden punkt. Jeśli podwojenie zostanie zaakceptowane gra toczy się dalej o nową wyższą stawkę. Zawodnik, który zaakceptował podwojenie, zostaje właścicielem specjalnej kostki i jako jedyny może zaproponować kolejne podwojenie (także na początku własnej kolejki, przed rzutem kostkami). Podobnie jak poprzednio, oferta ta może zostać odrzucona, co wiąże się jednak z przegraną i utratą liczby punktów, o jaką toczyła się gra przed odrzuceniem oferty. Przyjęcie oferty skutkuje zmianą właściciela specjalnej kostki i dalszą grą o nową, wyższą stawkę. Nie ma limitu ilości podwojeń w ciągu gry. Jeśli graczowi, który przegrał nie udało się wyprowadzić ani jednego ze swoich pionków na dwór traci on podwójną (w stosunku do ostatecznie ustalonej w trakcie gry przez zawodników) liczbę punktów. Jeśli przegrywający nie wyprowadził ani jednego ze swoich pionków na dwór i ma choć jeden ze swoich pionków w domu przeciwnika lub na bandzie to traci potrójną wartość stawki ustalonej w trakcie gry przez zawodników.