

Backgammon

Backgammon-pelin säännöt

| [Sisältö](#) | [Pelin tavoite](#) | [Alkuasetelma](#) |

| [Pelaaminen](#) | [Syöminen](#) | [Kotiuttaminen](#) | [Pelin päätyminen](#) |

Sisältö

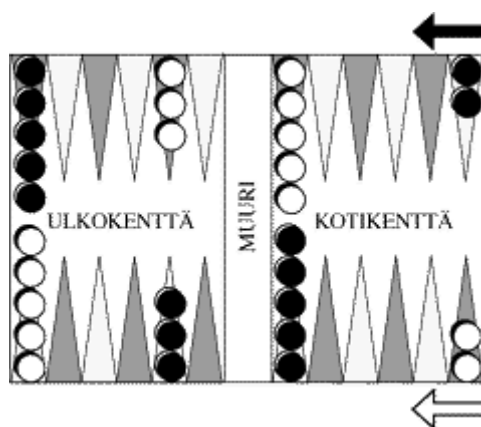
Pelilauta, 30 pelinappulaa ja kaksi arpakuutiota.

Pelin tavoite

Pelaajat pyrkivät siirtämään omat nappulansa ensin kokonaan omalle kotikentälle ja sen jälkeen "kotiin".

Alkuasetelma

Kummallakin pelaajalla on 15 pelinappulaa, toisella tummat ja toisella vaaleat. Nappulat asetetaan pelilaudalle kuvan osoittamalla tavalla.



Pelilauta jakautuu kahteen, puoliskoon sisä- ja ulkokenttään, puoliskojen välissä on muuri. Pelilauta asetetaan pelaajien väliin siten, että tumman kotikenttä on pelaajan vasemmalla puolella ja vaalean kotikenttä pelaajan oikealla puolella.

Pelaaminen

Pelin aloitusvuoro ratkaistaan heittämällä yhtä arpakuutiota, suuremman arpaluvun heittänyt pelaaja aloittaa. Aloittaja käyttää ensimmäiseen siirtoonsa nämä molemmat arpaluvut, sekä itse heittämänsä että vastustajan heittämän arpaluvun.

Arpalukuja ei lasketa yhteen, vaan ne katsotaan kahdeksi erilliseksi arpaluvuksi. Pelaaja voi siirtää joko yhtä tai kahta pelinappulaa. Yhtä nappulaa siirrettäessä siirretään sitä ensin toisen arpaluvun näyttämän määrän verran vapaaseen ruutuun ja sitten toisen arpaluvun näyttämän verran

seuraavaan vapaaseen ruutuun. Kahta nappulaa siirrettäessä, toista nappulaa siirretään toisen arpaluvun näyttämän verran ja toista toisen arpaluvun verran. Sillä ei ole väliä missä järjestyksessä arpaluvut käytetään, mutta se saattaa jopa ratkaista sen, voiko nappulaa siirtää lainkaan. Jos pelaaja käyttää siirtoon ainoastaan toisen arpaluvun, toisen kuution arpaluku menee hukkaan. Jos pelaaja voi käyttää kumman tahansa arpaluvun, mutta vain toisen niistä, hänen on pakko käyttää suurempi arpaluku. Jos molemmissa arpakuutioissa on sama arpaluku, kysymyksessä on "tuplaheitto". Tällöin arpakuutioiden osoittama arpaluku voidaan käyttää siirtoihin neljä kertaa. Pelaaja voi siirtää yhtä, kahta, kolmea tai neljää nappulaa samalla vuorolla. Pelissä saattaa myös käydä niin, että pelaajalla ei ole riittävästi siirtomahdollisuuksia tällä arpaluvulla.

Tuplaheitossakaan ei siis arpalukuja lasketa yhteen. Kun pelaaja siirtää yhtä nappulaansa neljä kertaa, sen on aina voitava pysähtyä siirtojen välissä vapaaseen ruutuun.

Backgammonissa pelaajien nappulat kulkevat vastakkaisiin suuntiin. Kumpikin pelaaja siirtää nappulansa vastustajan kotikentältä vastustajan ulkokentälle ja edelleen oman ulkokentän kautta omalle kotikentälle. Siten vaaleat nappulat siirtyvät aina myötäpäivään ja tummat nappulat vastapäivään.

Pelaaja voi siirtää nappulansa ruutuun:

- jossa ei ole muita nappuloita
- jossa on yksi tai useampia omia nappuloita tai
- jossa on enintään yksi vastustajan nappula

Tästä syystä sanotaankin ruutua, jossa on vain yksi nappula "uhanalaiseksi". Kun pelaaja sitten siirtää toisen nappulan tällaiseen ruutuun, hänen sanotaan "linnoittavan" sen.

Syöminen

Kun pelaaja siirtää nappulansa ruutuun, jossa on vain yksi vastustajan nappula, hän syö tämän nappulan. Syöty nappula poistetaan pelistä ja laitetaan muurille. Kun pelaajalla on syöty nappula muurilla on hänen saatava se ensin takaisin ennenkuin hän saa tehdä mitään muita siirtoja. Voidakseen saada muurilla olevan syödyn nappulan takaisin pelilaudalle, pelaajan on heitettävä sellainen arpaluku, että sen osoittama ruutu vastustajan kotikentällä on vapaana. Toisen arpaluvun pelaaja saa käyttää toisen nappulan siirtämiseen muurilta pelilaudalle tai, ellei muurilla ole enään nappuloita, laudalla olevien nappuloiden siirtoon.

Kotiuttaminen

Vasta saatuaan kaikki pelinappulansa omalle kotikentälleen pelaaja on oikeutettu aloittamaan kotiutuksen. Nappulat kotiutetaan aina tasaluvuilla. Kotiuttaessaan nappulan tasaluvulla pelaajan on kuitenkin aina siirrettävä myös toista nappulaa toisen arpaluvun verran. Aina ei kuitenkaan ole pakko kotiuttaa, vaan sen asemesta voi siirtää nappuloita. Kotiuttaminen keskeytyy, jos pelaajan jokin nappula joutuu muurille. Pelaaja saa jatkaa kotiuttamista vasta sen jälkeen, kun tämä nappula on saatu siirretyksi omalle kotikentälle.

Pelin päättyminen

Peli päättyy, kun toinen pelaaja saa kotiutetuksi kaikki nappulansa, riippumatta siitä kumpi pelin on aloittanut. Tasapeliä ei voi siis tulla.

HAUSKOJA PELIHETKIÄ!



[Paluu](#)