



NO

Collection  
Classique

# BACKGAMMON

## Spillet inneholder

Spillebrett, 30 spillebrikker (15 hvite, 15 svarte), 2 terninger og 1 spesial terning.

## Spillid 

Spillet g r ut p  at hver spiller, s  for som mulig skal bringe sine 15 brikker til egen spillehalvdel og samtidig pr ve   sperre for motspillerens trekk.

## Forberedelser

Hver spiller har 15 brikker i  n farge, svart eller hvit. Spillebrettet er delt i to halvdelar med tolv tunger p  hver. Mellom halvdelene er det en barriere. Spillebrettet skal plasseres slik at "hjemlandet" til de m rke er p  spillerens venstre side og "hjemlandet" til de lyse p  spillerens h yre side.

## Spillet starter

Spillerne kaster  n terning og den som f r flest  yne p  terningen starter. Deretter benyttes begge terningene i spillet.

Antall  yne p  terningene skal ikke legges sammen, men regnes som to separate tall. Spillerne kan bare flytte  n, alternativt to brikker. Brikkene skal alltid flyttes fremover. Ved bruk av en brikke flyttes den til en ledig tunge med s  mange  yne den ene terningen viser og s  med like mange som den andre terningen viser, til neste ledige tunge. Ved to brikker flyttes den ene brikken med s  mange steg som den ene terningen viser. S  flyttes den andre med s  mange steg som den andre terningen viser. Det spiller ingen rolle i hvilken rekkef lge terningstallet brukes, men

det kan v re avgj rende om brikken overhodet kan flyttes. Noen ganger g r det bare   benytte den ene terningens utfall.

Hvis begge terningene har samme  yetall er det et "dobbeltslag". Tallet som terningene viser brukes til 4 forflytninger. Spilleren kan flytte en, to, tre eller fire brikker p  samme gang. Det kan hende at spilleren ikke har tilstrekkelig muligheter til   flytte med det kastede tallet.  yetallet regnes ikke sammen i et dobbelt-slag heller. N r spilleren flytter en av sine brikker fire ganger m  den ha mulighet til   stoppe mellom flytningene, p  en ledig tunge.

I Backgammon flyttes spillernes brikker motsatt vei. Begge spillerne flytter sin brikke fra motspillerens "hjemland" til motspillerens ytre plan og videre gjennom sitt eget ytre plan til sitt "hjemland". Hvite brikker g r alltid medsols og svarte g r alltid motsols.

Spilleren kan flytte sin brikke til en tunge:  
- der det ikke st r noen andre brikker  
- der det st r en eller flere egne brikker eller  
- der det st r h yest  n av motspillerens brikker.

##   sl  ut en brikke

N r spilleren flytter sin brikke til en tunge med bare en av motspillerens brikker, sl r han den ut. Den utsl tte brikken tas bort fra spillet og plasseres p  barrieren. N r en spiller har en utsl tt brikke p  barrieren m  han f  denne tilbake for han kan foreta noen

annen flytning. For   f  brikken tilbake p  spillebrettet m  spilleren kaste et terningstall som motsvarer en ledig plass p  motstanderens "hjemland". Det andre terningstallet kan brukes til   flytte en annen brikke fra barrieren til spillebrettet, eller hvis det ikke er flere brikker p  barrieren, for   flytte brikker som er p  spillebrettet.

## F  brikkene hjem

Etter at alle brikkene har n dd fram til "hjemlandet" kan spilleren starte med avslutningen, dvs. plukke bort brikkene fra spillebrettet. Brikkene fjernes etter det antall  yne terningen viser. N r brikken plukkes bort m  spilleren alltid ogs  flytte en brikke tilsvarende  yetallet p  den andre terningen. Det er likevel ikke alltid n dvendig   plukke bort brikken, man kan velge   flytte p  brikkene. Det kan hende at ingen brikker st r p  de tungene som motsvarer antall  yne p  terningene. Hvis det ikke er brikker bak den tomme tungene kan man ta brikkene n rmest foran. Utplukkingen blir avbrutt hvis noen av spillene havner p  barrieren. Spilleren f r bare fortsette utplukkingen etter at brikken er flyttet fra barrieren til eget "hjemland".

## Slutten p  spillet

Spillet avsluttes n r den ene spilleren har fjernet alle sine brikker – uansett hvem som startet spillet. Backgammon kan ogs  avsluttes uavgjort.

## Doblingsterningen

Doblingsterningen brukes n r det spilles om poeng eller innsats. F r spillets begynnelse skal doblingsterningen st  p 

barrieren med tallet 64 oppover, hvilket inneb rer at man bare spiller om 1 poeng. Etter f rste kast f r en spiller doble sin motstander, dvs. dersom en spiller tror at han har rimelig sj nse til   vinne. Han vender da terningen s  den st r med 2 opp. Hva han i praksis gj r er   doble antall poeng eller innsatsen som et vunnet spill er verdt. Ved dobling har den som doubles to alternativer:

- godta doblingen
- refusere doblingen, dvs. avslutte spillet umiddelbart. Han taper da poeng etter antall punkter p  doblingsterningen.

Dobling kan foretas inntil en spiller gir seg.

