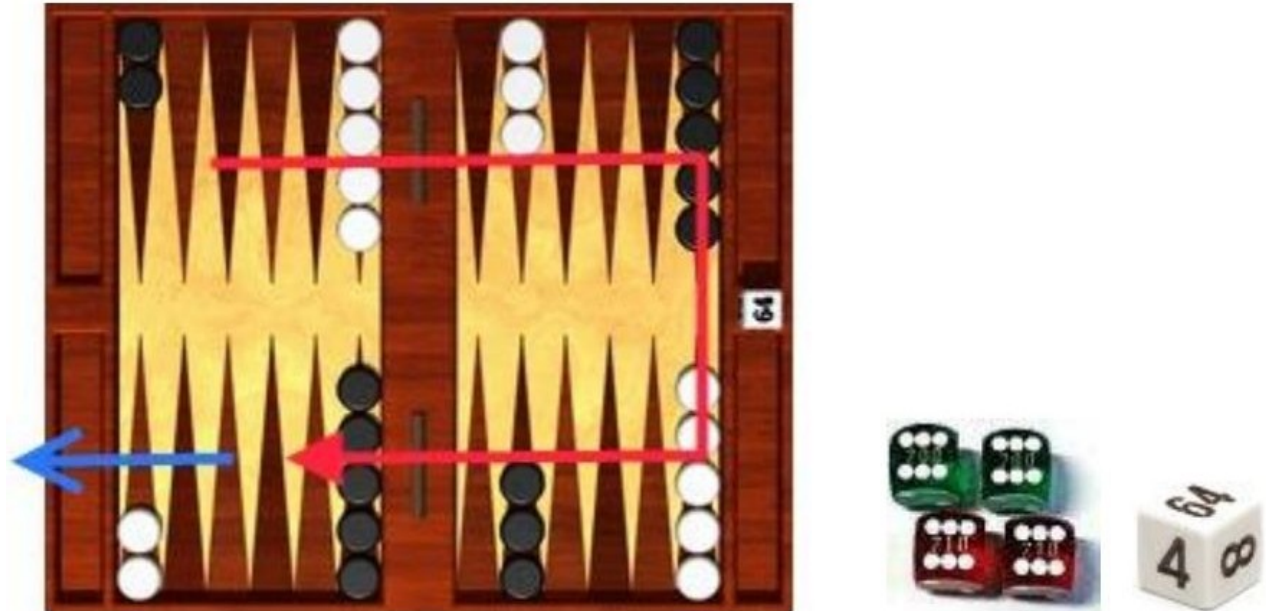


BACKGAMMON

Übersetzung der Spielregel vom Deutschen ins Finnische / ゲームルールをドイツ語からフィンランド語に翻訳
Pelisääntöjen kääntäminen saksasta suomeksi / Translating the rules of the game from German into Finnish /
<https://www.translator.eu/deutsch/finnisch/ubersetzung/>

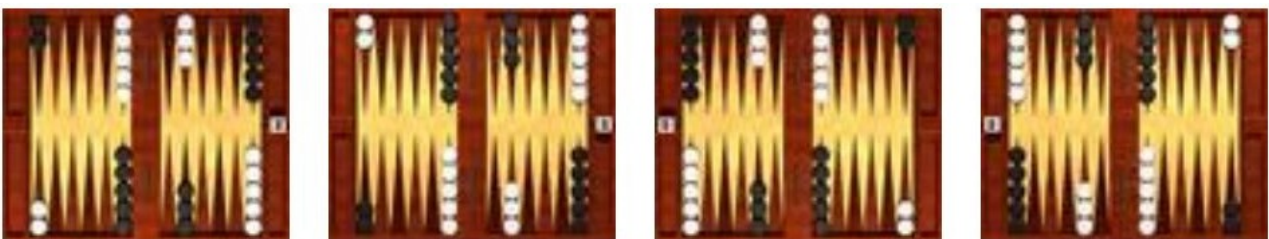
1. Backgammon - Pelin säännöt

Modernin backgammonin kansainvälisesti totutut säännöt.



2. BACKGAMMON PERUSTEET - Pelilauta ja perusasennuksia

Pelilauta koostuu 24 "pisteestä" (kutsutaan myös neliöiksi/kieliksi/pisteiksi), joilla laatat (15 per pelaaja) liikkuvat. Pelilauta on jaettu "baarista" vasempaan ja oikeaan puoleen. Yllä olevassa kuvassa pelitaulun vasen yläneljännes on Whiten "kotikenttä", vasen alaneljännes on Mustan kotikenttä. Pelitaulun kaksi oikeaa neljänestä ovat vastaavat "ulkokentät". Nuolet osoittavat mustien kivien suunnan, punaisen kivien polulle kotikentälle, sinisen kotikentältä poistamista varten. Yllä oleva kuva näyttää perusasennon pelaajan näkökulmasta mustilla kivillä. Voit nähdä, että mustavalkoiset kivet on asetettu symmetrisesti toisiinsa. Sama perusasento tuloksena on, kun vaihdat valkoisia ja mustia kiviä toisiinsa tai peilaat sijaintia pysty- tai vaakasuunnassa. Perusasennon periaate pysyy aina samana, kivien suunta mukautuu vastaavasti. On suositeltavaa olla tottumatta liikaa tiettyyn kokoonpanoversioon.



3. Pelin tavoite

Voittaja on pelaaja, joka ensimmäisenä onnistuu poistamaan kaikki 15 omaa kiveään laudalta vetämällä ne ensin omalle kotikentälleen ja poistamalla ne sieltä.

4. START - Pelin alku ja noppien pyörittys

Kuutioitu on tehty kahdella kuusipuolisella nopalla. Noppia varten on aina käytettävä kuppia manipuloinnin estämiseksi. Määrittääkseen pelaajan, jolla on lupa vetää ensin, jokainen pelaaja heittää yhden noppansa taulun oikeaan puoliskoon. Jos molemmat pelaajat ovat heittäneet saman numeron, molemmat heittävät noppaa uudelleen. Pelaaja, joka on heittänyt suuremman numeron, aloittaa siirtämällä kiviään eteenpäin molempien noppien lukumäärällä. Kun tämä käänös on valmis, nopat nostuvat. Nyt toinen pelaaja heittää kaksi noppansa pelitaulun puoliskoon oikealle, vetää vastaavan määrän silmiä ja poimii noppansa. Nyt taas ensimmäinen pelaaja jne. Se voidaan rullata vasta, kun vastustaja on päättänyt vuoronsa nostamalla noppansa. Noppien on oltava tasaisena levyn oikeassa puoliskossa (ei pelipinnan ulkopuolella, ei kallistettuna, ei tammessa), muuten rulla toistetaan. Jos molemmissa noppissa näkyy sama määrä silmiä (pasch, doublet), tämä luku voidaan piirtää neljä kertaa. Esimerkki: Heiton 3+3 jälkeen voidaan siirtää 12 pistettä eteenpäin.

5. Kivien vetäminen

Laattoja voi siirtää vain yhteen suuntaan, nimittäin vastustajan kotikentältä ulkokentän kautta ja omalta ulkokentältä omaan kotikenttään. Perusasennosta voidaan nähdä, että vain kahden kiven on peitettävä loppuun asti, muilla on vain osa matkasta edessään. Viisi kiveä kukin on jo pelaajien omilla kotikentillä.

Kuutioidut numerot voidaan piirtää yhdellä kivellä, mutta ne voidaan jakaa myös eri kivien kesken. Esimerkki: Heiton 5+4 jälkeen joko yksi kivi voi edetä 9 pistettä tai yksi kivi etenee 5, toinen 4. Paschilla voidaan siirtää vastaavasti 1, 2, 3 tai 4 kiveä. Sillä ei ole väliä, mikä kivi siirretään ensin. Joka tapauksessa kuutioidut numerot on kuitenkin piirrettävä yksitellen, eli jos kivi käyttää molempia numeroita, sen on piirrettävä jokainen numero erikseen, ensin 5 ja sitten 4 tai päinvastoin. Jos yhtä tai useampia lukuja ei voi piirtää sääntöjen mukaisesti, ne vanhenevat. Jos vain jompi toinen voidaan vetää 2 numerosta (Pasch 4:n tapauksessa), on arvottava suurempi luku. Mikä tahansa määrä yhden värisiä kiviä voi seistä pisteessä.

Pelin palanen voi edetä vain vapaaseen pisteeseen. Vapaa on kohta, jossa ei ole joko kiviä, mitään määrää omia kiviä tai täsmälleen yhtä vastustajan kiveä. Viimeisessä tapauksessa vastustajan kivi hakataan ja pudotetaan rimaan. Jos pelaaja (A) tekee vaatimustenvastaisen siirron, vastustaja (B) voi pyytää korjausta, mutta hän voi myös hyväksyä siirron. Kuitenkin, kun B on rullannut noppaa omalta osaltaan, siirtoa ei voi enää korjata.

6. Aseta lyödyt kivet

Vastustajan (B) kiveen osuva pelaaja (A) asettaa kiven rimaan. Heti kun on A:n vuoro, hänen on ensin tuotava kaikki lyödyt kivensä takaisin peliin, ennen kuin hän saa siirtää mitään muuta kiveä. Kivien asettamisessa käytetään kuutioidut numerot. Kivet on sijoitettava vastustajan kotikentälle noppalukujen vastaaviin kohtiin pelilaudan reunasta alkaen. Esimerkki: Heitolla 5+2 voidaan käyttää kiveä vastustajan kotikentän 2. tai 5. pisteessä. Jos 2 kiveä lyödään, niitä voidaan käyttää 2 ja 5. Paschilla voidaan käyttää jopa 4 kiveä. Numerot, joita ei tarvita asettamiseen, voidaan piirtää muilla kivillä (jos tankossa ei ole enää kiviä). Lisättäessä sovelletaan samoja sääntöjä kuin normaaleissa liikkeissä: Sitä saa vetää vain vapaisiin pisteisiin!

7. Kivien poistaminen

Heti kun pelaaja on kerännyt kaikki omat kivensä kotikentälleen, hän voi alkaa poistaa niitä eli pelilautaa. Poistaminen on samanlainen kuin lyötyjen kivien lisääminen, vain päinvastaisella tavalla: Kuutioitujen numeroiden mukaan pelaaja voi poistaa yhden kiven kuutioitua numeroa vastaavasta pisteestä. Esimerkki: Heiton 4+1 jälkeen kivi voidaan poistaa kotikentän 4. pisteestä ja yksi pisteestä (laskettuna laudan reunasta). Poistetut kivet sijoitetaan pelilaudan vieressä. Vaihtoehtoisesti kivi voi edetä myös kotikentällä poistamatta sitä.

Jos kuutioitua lukua vastaavassa pisteessä ei ole kiveä ja samaan aikaan ei ole enää kiviä ylemmissä pisteissä, seuraava alempi varattu piste voidaan poistaa. Esimerkki: Muun muassa 4 rullattiin, mutta netulla ei ole kiveä. Mutta jos 5: llä tai 6: lla on vielä kiviä, kivi liikkuu neljä pistettä eteenpäin sieltä. Jos 5 ja 6:ssa ei kuitenkaan ole kiviä, pisteestä 3 peräisin olevan kiven voi poistaa 4:llä. Jos tämä ei myöskään ole käytössä, pisteestä 2 peräisin olevan kiven voidaan poistaa jne. Jos ablaatiopelaajan kivi hakataan poistovaiheessa, hän ei saa jatkaa kivien poistamista ennen kuin lyöty kivi on asetettu ja vedetty takaisin kotikentälle. Pelin voittaja on pelaaja, joka onnistuu ensin poistamaan kaikki 15 kiveä.

8. Voittotasot

Yhden pelin voi tehdä yksinkertaisesti, kaksi tai kolme kertaa: Yksinkertainen peli – Jos voittaja on poistanut kaikki kivet ja häviöjä on poistanut vähintään yhden kiven tällä hetkellä, voittaja voittaa yhden pisteen. Kaksoispeli ("Gammon") – Jos voittaja on poistanut kaikki kivet eikä häviöjä ole vielä poistanut kiveä tällä hetkellä, voittaja voittaa 2 pistettä. Kolmoispeli ("backgammon") – Jos voittaja on poistanut kaikki kivet ja häviöjällä on yksi tai useampi kivi tankossa tai vastustajan kotikentällä tällä hetkellä, voittaja voittaa 3 pistettä. Jos pelataan useita pelejä, pelaajan menestystä ei mitata voitettujen pelien määrällä, vaan pistemäärällä.

9. Tuplat

Dopplerin käyttö ("tuplauskuutio", "kuutio") tekee pelistä mielenkiintoisemman, haastavamman ja dynaamisemman. Sen kanssa pelissä saavutetaan pisteitä voidaan vähitellen kaksinkertaistaa. Doppler ei ole valinnainen elementti modernissa backgammonissa, vaan pakollinen osa peliä. Doppler näyttää numerot 2, 4, 8, 16, 32 ja 64. Pelin alussa hän makaa kahden pelaajan välissä. Jos 1:tä ei ole, 64 pistettä ylöspäin, mutta se tarkoittaa, että sitä ei ole vielä kaksinkertaistettu ja pelataan 1 pisteellä. Yli 64:n päällekkäisyyksien mahdollisuus on teoriassa mahdollinen, mutta käytännössä erittäin harvinaisen. Jos pelaaja uskoo pelin kulkuun, että hänen odotetaan voittavan, hän voi tarjota vastustajalle 2 pistettä. Tätä varten hän asettaa Dopplerin vastustajan siirron jälkeen, mutta ennen omaa heittoaan 2:n kanssa vastustajan pelilautapuoliskolle. Vastustajan on nyt päätettävä,

hyväksyykö hän tuplaamisen vai ei. Jos kaksoisolento hylkää tarjouksen (koska hän odottaa tappiota eikä halua menettää 2 pistettä), hän sanoo "ohitan" ja asettaa Dopplerin takaisin lähtöpisteeseensä keskelle. Peli on siis ohi ja tuplavoittoja tarjonnut pelaaja voittaa 1 pisteen. Kuitenkin, jos kaksinkertainen hyväksyy, hän sanoo "oletan" ja asettaa Dopplerin 2 ylöspäin oman puolensa pelilaudan vieressä. Se on nyt Dopplerin hallussa. Tuplannut pelaaja voi nyt heittää noppaa ja jatkaa peliä. Jos pelin jatkossa alun perin kaksinkertainen pelaaja uskoo, että peli on kääntynyt ja että hän voittaisi nyt vuorollaan, hän voi tuplata takaisin ("redo double"), nimittäin seuraavaan korkeampaan arvoon eli 4: ään. Nyt toisen pelaajan on valittava hylkääminen tai hyväksyminen. Tämä tehdään samalla tavalla kuin edellinen kaksinkertaistaminen.

Tuplaamiseen sovelletaan seuraavaa: Niin kauan kuin nopat ovat 1 (64) keskellä, molemmat pelaajat voivat tuplata, niin vain pelaaja, jonka hallussa (kenen puolella) Doppler on. Voit tuplata vain vastustajan siirron jälkeen, ennen omaa heittoasi. Tuplauksen hylkääminen johtaa aina pelin peruuntumiseen ja tuloksen menetykseen, jonka nopat osoittivat ennen tarjottua tuplaamista. Jos peliä pelataan loppuun asti (eli kaikki yhden värin kivet poistetaan), kaksinkertainen ja kolminkertainen pisteytys (Gammon/Backgammon, katso yllä) viittaa aina Dopplerin nykyiseen arvoon. Esimerkki: Jos A voittaa pelin poistamalla kaikki kivet ilman, että B on poistanut kiven ja Doppler näyttää arvon 4, A on voittanut 8 pistettä B: stä. Valinnainen mutta yleinen sääntö on "Jacoby". Siinä todetaan, että peliä, jossa tuplaa ei ole tuplattu, ei voi tehdä kahdesti (gammon) tai kolminkertaista (backgammon).