

# BACKGAMMON

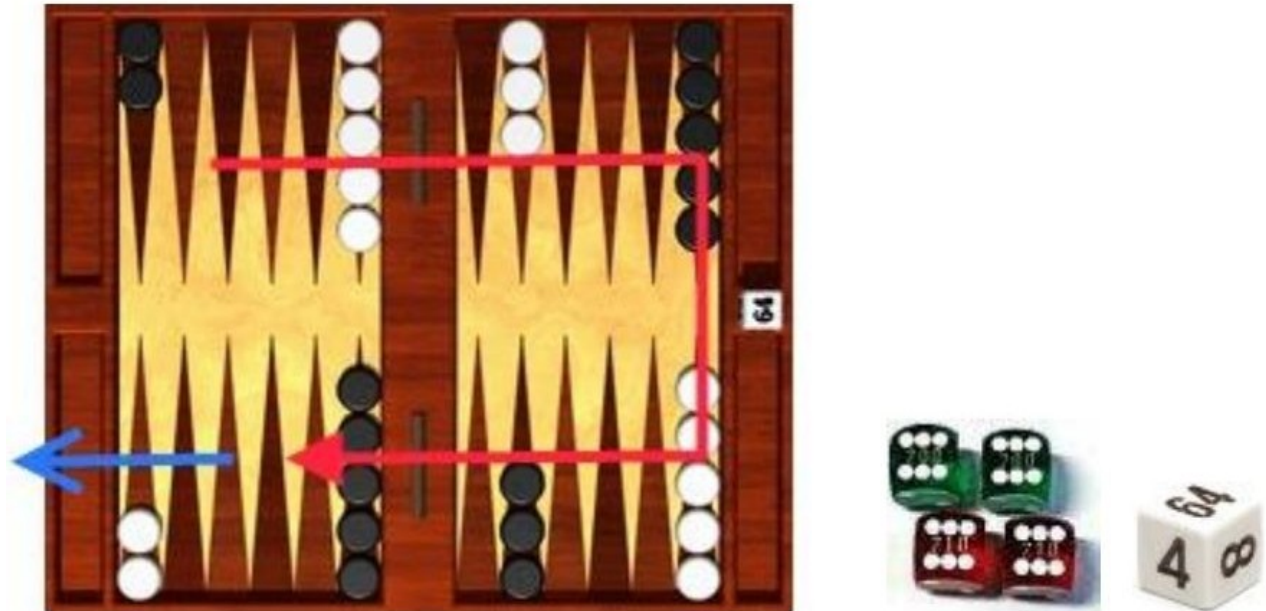
Übersetzung der Spielregel vom Japanischen ins Finnische /Pelisääntöjen kääntäminen japanista suomeksi

Translation of the game rules from Japanese to Finnish /ゲームルールの日本語からフィンランド語への翻訳 /

[https://www.deepl.com/de/translator#ja/fi/バックギャモン - ゲームのルール%0A現代のバックギャモンの国際的に慣習的なルール](https://www.deepl.com/de/translator#ja/fi/バックギャモン-%20ゲームのルール%0A現代のバックギャモンの国際的に慣習的なルール)

## 1. Backgammon – Pelisäännöt

Nykyaikaisen backgammonin kansainvälisesti tavanomaiset säännöt.



## 2. Backgammonin perusteet

Pelilauta koostuu 24 "pisteestä" (joita kutsutaan myös neliöiksi/kieleksi/pisteiksi), joihin pelikappaleet (15 kappaletta kutakin peliä kohti) sijoitetaan.

pelaaja). Pelilauta on jaettu vasempaan ja oikeaan puolikkaaseen "palkista". Yllä.

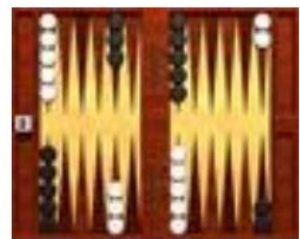
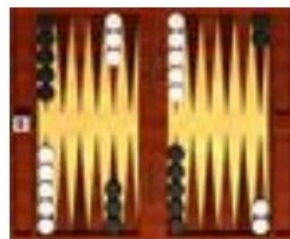
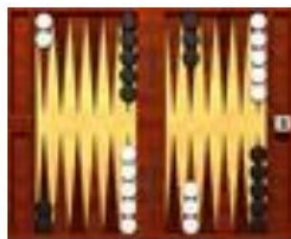
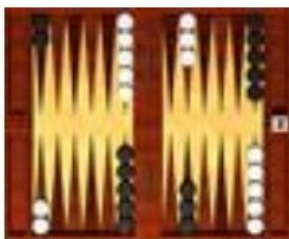
Pelilaudan vasen yläneljännes on valkoinen "kotikenttä" ja vasen alareuna on musta kotikenttä. kaksi.

pelilaudan oikeat neljännekset ovat vastaavat "ulkokentät". Nuolet osoittavat mustien kivien suunnan ja punainen tarkoittaa kiven matkaa kotikentälle ja sininen sen poistumista kotikentältä.

Yllä olevassa kaaviossa on esitetty mustan kiven perusasento pelaajan näkökulmasta. Voit nähdä, että musta Valkoiset kivet on asetettu symmetrisesti toisiinsa nähden. Sama perusasenne syntyy valkoisen ja toisiaan tai pelaamalla asemia pysty- tai vaakasuunnassa, korvaa mustat kivet.

Perusasennon periaate pysyy aina samana, ja kiven suunta mukautuu sen mukaisesti.

On suositeltavaa, että et totu liikaa tiettyyn kokoonpanovaihtoehtoon.



## 3. Pelin tavoite

Voittaja on ensimmäinen pelaaja, joka onnistuu poistamaan kaikki 15 kiviä laudalta poistamalla ne! Siirtyä ensin heidän kotikentälleen ja käyttää heitä sieltä käsin hyväksi.

## 4. Aloita peli ja heitä noppaa

Nopat koostuvat kahdesta kuusisivuisesta nopasta. Nopan kohdalla kuppia on aina käytettävä manipulointiin ja estää. Sen määrittämiseksi, kumpi pelaaja saa arpoa ensimmäisenä, kukin pelaaja heittää yhden noppansa sen nopan kohdalle, joka hänellä on.

näkyvissä pelilaudan oikealla puolella. Jos molemmat pelaajat heittävät saman luvun, he heittävät molemmat noppaa uudelleen.

pelaaja, joka heitti suuremman numeron, aloittaa asettamalla kiviä molempien noppien silmien lukumäärän ympärille.

Eteenpäin. Kun tämä vuoro on päättynyt, nopat nostetaan.

Nyt toinen pelaaja heittää noppaa...

kaksi noppaansa pelilaudan oikeanpuoleiselle puoliskolle ja piirtää vastaavan määrän silmiä.

noppaa. Vuorottele nyt taas ensimmäisenä pelaajana. Vasta kun hänen vastustajansa on vaihtanut vuoroaan, hän voi heittää heittoa.

nostamalla noppansa. Noppien on oltava tasaisesti pelilaudan oikealla puolella.

tulee (pelialustan ulkopuolella, ei kallistettuna, ei nappuloiden kohdalla), muuten heitto toistetaan.

Jos molemmissa nopissa on sama määrä rasteja (pash, doublet), tämä luku voidaan arpoa neljä kertaa.

Esimerkki: Jälkeen

Heitto 3+3 voidaan siirtää 12 pistettä lisää.

### **5. Vedä kivi**

Laatta voi liikkua vain yhteen suuntaan, nimittäin alkaen vastustajan kotikentältä hänen ulkokentälle ja omalle kotikentälle omalle ulkokentälle. Perusasennosta näkyy vain kaksi kiveä. Sinun on kuljettava koko matka, toisilla on vain osa matkasta edessään. Kussakin on viisi kiveä Jo pelaajan omalla kotikentällä.

Kuutioidut luvut voidaan piirtää yhdellä kivellä, mutta ne voidaan myös jakaa eri kivien kesken. muodostetaan. Esimerkki: heiton 5+4 jälkeen yksi kivi voi edetä 9 pistettä tai yksi kivi voi edetä 5 ja toinen 4 pistettä.

Lyönnillä voidaan siirtää vastaavasti 1, 2, 3 tai 4 kiveä. Kumpaa kiveä siirretään ensin, on

Kaikki ovat samanlaisia. Kaikissa tapauksissa kuutioidut numerot on kuitenkin arvottava erikseen.

Hänen on piirrettävä jokainen numero erikseen, ensimmäisessä esimerkissä 5, sitten 4 tai päinvastoin. yksi tai useampi numero.

Ei voida vetää sääntöjen mukaan, ne vanhenevat. 2 tölkkiä (jossa on rintaneula 4) vain yksi numero.

Jos se vedetään ulos, se on vedettävä ylempäs. Pisteellä voi olla kuinka monta samenväristä kiveä tahansa.

Pelikappaleet voivat edetä vain vapaisiin pisteisiin. Vapaa on mikä tahansa määrä pisteitä, ilman kiviä, joko omia kiviä tai vain yksi kivi vastustajan seisoo. Viimeisessä tapauksessa vastustajan kivi voitetaan ja asetetaan palkille.

Vastuuvapaus.

Jos pelaaja (A) tekee sääntöjenvastaisen siirron, vastustaja (B) voi pyytää korjausta ja hän voi siirtyä seuraavasti mutta myös hyväksyä. Jos B kuitenkin heittää noppaa, siirtoa ei voi enää muuttaa.

### **6. Sulaneen kiven asettaminen**

Pelaaja (A), joka osuu vastustajan (B) kiveen, asettaa kiven rimaan, ja heti kun on A:n vuoro tuo kaikki lyömänsä kivet peliin ensin, ennen kuin hän saa siirtää muita kiviä. Osoitteeseen

Kivi asetetaan ja käytetään noppalukua. Kiveä on käytettävä vastustajan kotikentällä.

alkaen pelilaudan reunasta nopan numeroa vastaavasta kohdasta.

ESIMERKKI: Heitossa 5+2 kiveä voidaan käyttää vastustajan kotikentän toiseen tai viidenteen pisteeseen.

Jos kaksi kiveä on lyöty, niitä voidaan käyttää arvoilla 2 ja 5. Pash, siis, jopa neljä kiveä voi olla käytetään. Numerot, joita ei tarvita lisäystä varten, voidaan piirtää muiden kivien kanssa (jos ei enää kiviä baarissa).

Lisäämiseen sovelletaan samoja sääntöjä kuin tavallisiin siirtoihin: se voidaan piirtää vain vapaisiin pisteisiin!

### **7. Kiven poisto**

Kun pelaaja on kerännyt kivet kotikentällään, hän voi alkaa poistaa niitä.

Pelilauta poistetaan. Poistaminen tapahtuu samalla tavalla kuin iskevän kiven asettaminen, mutta päinvastaisessa mielessä.

Kuutioluvun mukaan pelaaja voi poistaa yhden kiven jokaisesta pisteestä.

Número. Esimerkki: heiton 4+1 jälkeen kivi neljännessä pisteestä ja kivi kotikentän ensimmäisestä pisteestä (lasketaan).

pelilaudan reunasta). Poistettu kivi asetetaan pelilaudan viereen. Vaihtoehtoisesti kivet myös edetä kotikentällä ilman, että niitä poistetaan.

Jos noppalukua vastaavassa kohdassa ei ole yhtään kiveä ja samaan aikaan ei ole yhtään kiveä.

voidaan poistaa seuraavaksi alemmasta varatuista pisteistä, jotta voidaan käyttää korkeampaa pistettä.

Esimerkki: Muun muassa. 4 on rullattu, mutta kohdassa 4 ei ole kiveä. Jos kivi on kuitenkin vielä 5:n tai 6:n kohdalla, kivi siirtyy. sieltä ennen kohtaa 4. Jos kiviä ei kuitenkaan ole pisteissä 5 ja 6, pisteessä 3 oleva kivi pisteessä 4 voi olla poistetaan. Jos tämäkään ei ole varattu, voit poistaa kiven kohdasta 2.

Jos ablaatiopelaajan kivi lyödään poistovaiheessa, hän ei voi jatkaa kiveään niin kauan kuin kunnes lyöty kivi on asetettu ja vedetty takaisin kotikentälle.

Pelin voittaa pelaaja, joka onnistuu ensimmäisenä poistamaan kaikki 15 kiveä.

### **8. Voittotaso**

Yksi erä voidaan pisteyttää yksinkertaisesti kaksi tai kolme kertaa:

Yksinkertainen peli - jos voittaja poistaa kaikki kivet ja häviäjällä on vähintään yksi kivi tässä vaiheessa. uupunut, voittaja saa 1 pisteen.

Kaksoispeli ("Gammon") - Jos voittaja poistaa kaikki kivet ja häviäjällä ei ole yhtään kiveä tällä hetkellä. kivi on kulunut, voittaja saa 2 pistettä.

Triple Game ("Backgammon") - Jos voittaja pääsee eroon kaikista kivistä ja häviäjällä on vielä tässä vaiheessa jäljellä bar tai yksi kivi enemmän vastustajan kotikentällä, voittaja saa 3 pistettä.

Jos on pelattu useampi kuin yksi peli, pelaajan menestystä ei mitata voitettujen pelien lukumäärän perusteella. Kuitenkin pisteiden määrä.

### **9.Kaksinkertaistaminen**

Dopplerin ("doubling cube", "kuutio") käyttö tekee pelistä mielenkiintoisemman, haastavamman ja dynaamisemman.

Pelissä saavutettavien pisteiden määrä kaksinkertaistuu vähitellen. Doppler on nykyaikainen Backgammon ei ole valinnainen vaan olennainen osa peliä.

Doppler näyttää numerot 2, 4, 8, 16, 32 ja 64. Pelin alussa hän on kahden pelaajan välissä.

Jos 1:tä ei ole, peliä pelataan 64 pisteellä ylöspäin, mutta ei kuitenkaan kaksinkertaisena, ja 1 pisteellä.

Yli 64:n monistaminen on teoriassa mahdollista, mutta käytännössä se on hyvin harvinaista. Jos pelaaja uskoo pelin aikana odotetaan voittavan, hän voi tarjota vastustajalleen pelata peliä 2:lla.

pisteitä pelata. Tätä varten hän laittaa Dopplerin vastustajan liikkeen jälkeen, mutta ennen oman liikkeen heittämistä 2

puolet pelilaudasta vastustajalle. Vastustajan on päätettävä, hyväksyykö hän tuplan vai ei.

Jos kaksoisveli hylkää tarjouksen (koska hän odottaa häviävänsä eikä halua menettää kahta pistettä), hän sanoo seuraavaa: "Jos kaksoisveli hylkää tarjouksen (koska hän odottaa häviävänsä eikä halua menettää kahta pistettä)".

ja kulkee ohi, jolloin doppler palaa keskeiseen lähtöpisteeseensä. Peli päättyy näin, ja pelaaja double on tarjonnut, voittaa 1 pisteen. Mutta jos kaksoisolento hyväksyy sen, hän sanoo: "Oletan niin", ja laittaa Dopplerin

2 oman pelilaudan puolen vieressä. Se on nyt Dopplerin "hallussa". Pelaaja, joka tuplasi voi heittää noppaa ja jatkaa peliä. Jos alun perin tuplanneen pelaajan mielestä peli on muuttunut pelin jatkuessa, hän voi nyt, kun hän voittaa omalla puolellaan, hän tuplaa takaisin ("redoppel"), eli seuraavaksi korkeampaan arvoon, eli 4:ään. Nyt

muut pelaajat joutuvat valitsemaan, hylkäävätkö vai hyväksyvätkö he. Tämä on edellisen kaksinkertaistaminen.

Tuplauksen tapauksessa sovelletaan seuraavaa: niin kauan kuin nopat ovat keskellä 1 (64), molemmat pelaajat voivat tuplata, ja kumpikin pelaaja voi tuplata

vain sen pelaajan, jonka doppler (kyseisellä puolella) on hallussa. Tuplaukset voidaan tehdä vasta kun vastustaja on siirtynyt, ennen kuin

omat roskasi. Tuplaamisesta kieltäytyminen johtaa aina pelin peruuttamiseen ja pisteiden menettämiseen.

Kuutio ilmoitettiin ennen tarjottua kaksinkertaistamista.

Kun peli on pelattu loppuun asti (eli kaikki tietyn väriset kivet on poistettu), kaksinkertainen

kolminkertainen arviointi (gammon/backgammon, ks. edellä) tapahtuu aina Dopplerin nykyiseen arvoon.

Esimerkki: Jos A voittaa pelin

poistamalla kivi ilman, että B poistaa kiven, Doppler näyttää arvoa 4 ja A:lla on 8 pistettä.

B.

Valinnainen, mutta yleinen sääntö on "Jacoby". Tämän mukaan peli, joka ei ole vielä tuplaantunut, ei ole tuplaantunut.

(gammon) tai kolminkertainen (backgammon). Tätä sääntöä ei sovelleta ottelupeleihin.

Toinen vaihtoehto, mutta yleisemmin käytetty sääntö, on "Beaver": hyväksy tuplaus ja vaihda doppler seuraavalle korkeammalle tasolle, jolloin doppler pysyy tuplan hallussa.