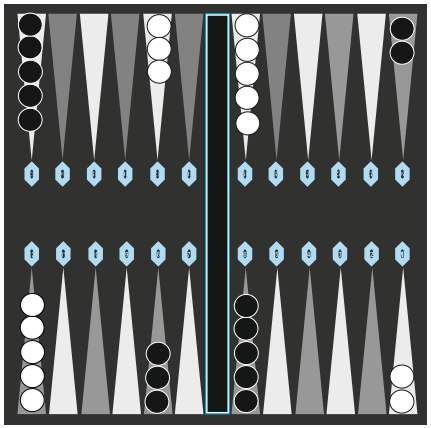
Backgammon

Backgammon jest grą rozgrywaną przez dwie osoby.
Plansza do Backgammona wraz z początkowym rozkładem pionków przedstawiona jest poniżej

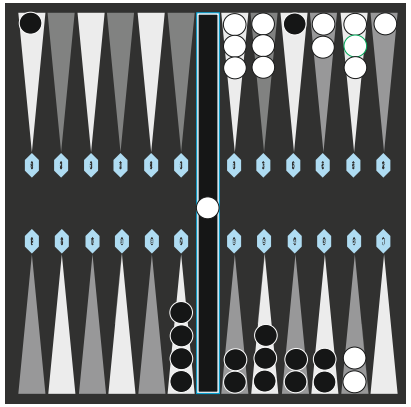


Plansza jest ustawiana pomiędzy graczami tak, że każdy z graczy ma przed sobą 12 pól. 12 pól najbliższych graczowi jest nazywane "domem". Punkty: każde pole odpowiada jednemu punktowi na kostkach. Dla przykładu: jeśli gracz wyrzuci 6, może przesunąć pionki o sześć pól.
Celem gry jest przesunięcie wszystkich swoich pionków do "domu" a następnie ściągniecie ich z planszy.

Gracz który pierwszy ściągnie pionki z planszy wygrywa.

Grę rozpoczyna młodszy z graczy, poprzez dwukrotny rzut kostką.
Zasady obowiązujące podczas poruszania pionkami: pionki mogą być poruszane tylko do przodu, czyli pionek zawsze musi być przesunięty na pole o niższej wartości niż to, na którym stoi. Pionek może być przesunięty tylko na otwarte pole. Otwarte pola to takie, które nie mają żadnych pionków, są zajmowane przez własne pionki gracza lub takie, na których stoi tylko jeden pionek przeciwnika. Nie ma limitu pionków stojących na danym polu.
Liczby wyrzucone kostką odpowiadają oddzielnym ruchom.
Przykładowo gracz może przesunąć pionek o sumę oczek lub wykonać dwa ruchu zgodnie z punktami na dwóch rzutach kostką.

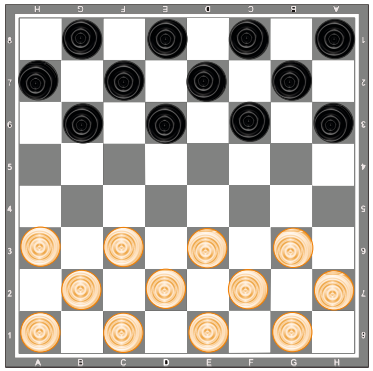
Gracz może wybrać przesunięcie jednego pionka, ale tylko wtedy, gdy pola które przechodzi są otwarte.
Jeżeli gracz wyrzuci dwa razy taki sam wynik, na przykład 3 i 3, jest to tzw. podwojenie. Gracz przesuwa wtedy pionki podwójną liczbę razy, w tym przypadku o 3 pola 4 razy.
Gracz musi wykonać ruch zgodnie z oczkami wyrzuconymi kostką. Jeśli ma możliwość wykonania tylko jednego ruchu a pozostałe pionki ustawione są tak, że nie może ich przestawić, traci drugi ruch. Jeśli ma zablokowaną możliwość wykonania obu ruchów, traci swoją kolejkę.



Zbijanie następuje gdy pojedynczy pionek stojący na polu nazywany jest blotką i może zostać zbity przez przeciwnika. Kiedy pionek gracza staje na polu, na którym znajduje się pojedynczy pion przeciwnika, pionek przeciwnika zostaje zbity i umieszczany jest na poprzeczce (bandzie).
Powrót do gry z bandy następuje gdy przeciwnik w swoim pierwszym ruchu po zbiciu pionka wprowadza go ponownie do gry. Zbity pionek wprowadzony zostaje do domu przeciwnika, zgodnie z rzutem kostką (dla gracza białymi pionkami na pola od 1 do 6, a dla grającego pionkami czarnymi - od 19 do 24). Oczywiście jeżeli pola te są zablokowane przez pionki przeciwnika, to wtedy ruchu nie można wykonać i należy czekać na zwolnienie któregokolwiek pola w bazie, albo na wyrzucenie kostką takiej ilości oczek, która umożliwi postawienie pionka na wolnym polu w tym domu.
Z chwilą, kiedy gracz umieści wszystkie pionki w swoim domu, może rozpocząć ściąganie pionków. Ściąganie następuje również zgodnie z ilością oczek wyrzuconych dwukrotnie na kostce. Jednak w przypadku, kiedy ilość oczek jest większa niż możliwa do wykonania ilość ruchów pionkiem, ściągany zostaje pionek z pola położonego najdalej. Jeśli zdarzy się tak, że podczas ściągania jakiś pionek zostanie zbity przez przeciwnika, kontynuowanie ściągania możliwe jest dopiero po ponownym wprowadzeniu tego pionka do domu.

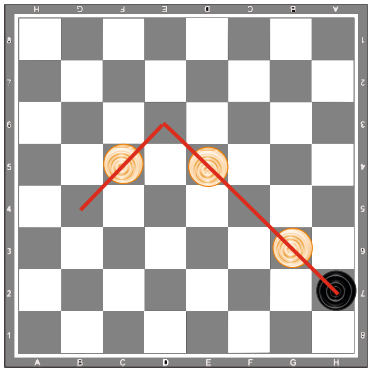
WARCABY

W pudełku tym znajduje się plansza szachownicy oraz po 12 białych i czarnych pionków warcabowych. Aby rozpocząć grę w warcaby plansze należy położyć tak, aby każdy z graczy miał po lewej stronie czarne narożne pole, natomiast pionki należy ustawić na czarnych polach w trzech rzędach od strony każdego gracza.



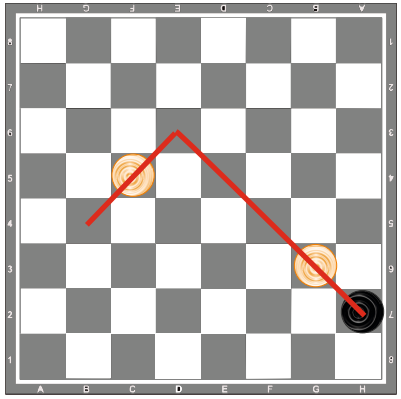
Grę rozpoczyna grający białymi pionkami, gracze swoje ruchy wykonują na zmianę. Poszczególne ruchy wykonuje się przesuwając dowolny pionek o jedno pole do przodu po przekątnej. Poruszamy się wyłącznie po polach czarnych a na jednym polu może się znaleźć tylko jeden pionek.
Zbijanie pionków przeciwnika następuje poprzez przeskoczenie zbijanego pionka na wolne pole znajdujące się za nim. Zbijanie pionków jest obowiązkowe i może następować zarówno, do tyłu jak i do przodu, możliwe jest również zbijanie kilku pionków jednocześnie.

Pionki należy zbijać tak aby ilość zbitych pionków była jak największa. Podczas zbijania nie można dwa raz przeskakiwać tego samego pionka ale można przechodzić kilka razy przez to same pole.



Gdy pionek dojdzie do ostatniego rzędu szachownicy, zamienia się w damkę, oznacza się go poprzez odwrócenie spodem do góry lub nałożenie dwóch pionków na siebie.
Pionek nie zmienia się w damkę jeśli przechodzi przez ostatni rząd szachownicy w trakcie zbijania innych pionków kończąc ich zbijanie na polu spoza ostatniego rzędu.

Damka może poruszać się o dowolną liczbę pól, w dowolną stronę poruszając się jedynie po czarnych polach. Damka zbija pozostałe pionki przeciwnika przeskakując o dowolną liczbę pół zarówno przed jak i po biciu.



Zwycięża gracz, który zbije wszystkie pionki przeciwnika lub uniemożliwi jakikolwiek ruch przeciwnikowi.
Możliwy jest również remis, gdy żaden z graczy nie jest w stanie zbić już żadnego pionka przeciwnika.

ŻYCZYMY UDANEJ ZABAWY

Abino

abino@abino.com.pl

www.abino.com.pl