

SÅ HÄR SPELAR DU

BACKGAMMON

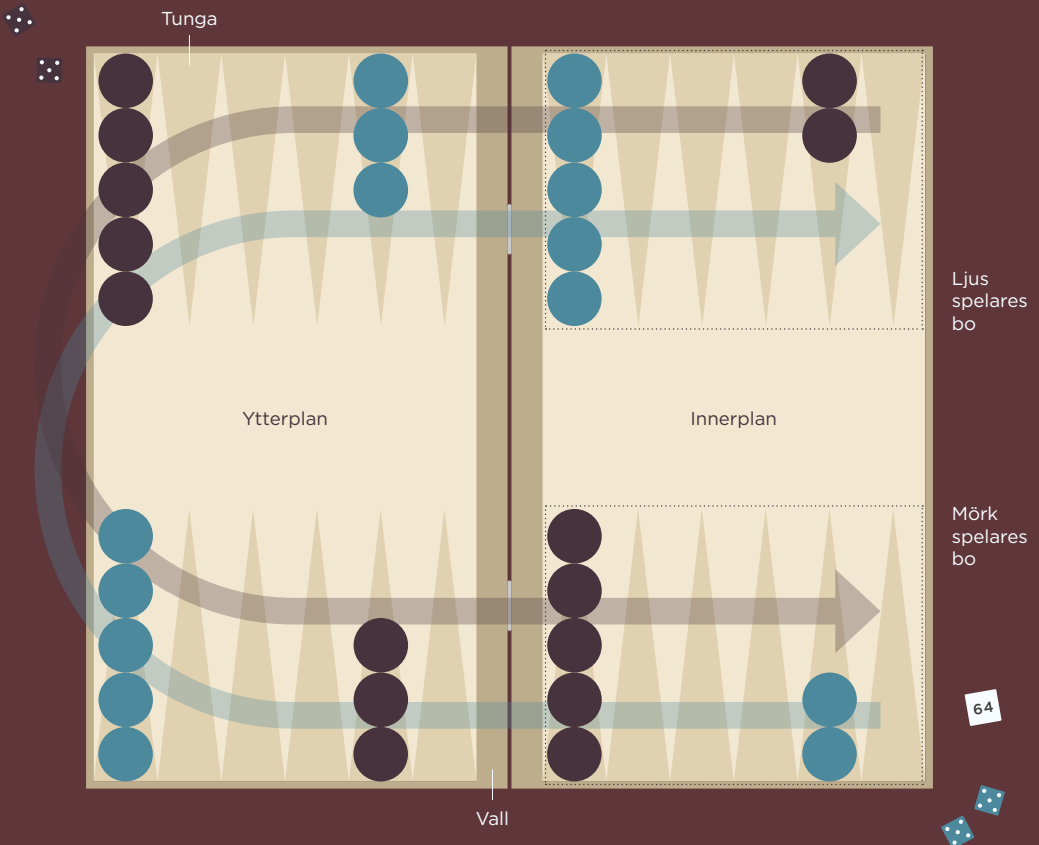
2 spelare

INNEHÅLL

- Ett spelbräde
- En tygpåse med 15 ljusa och 15 mörka spelbrickor
- 2 ljusa och 2 mörka tärningar
- En dubbleringskub

FÖRBEREDELSE

Vik upp spelbrädet och välj varsin uppsättning brickor med tillhörande tärningar i samma färg. Placera sedan brickorna enligt illustrationen och lägg dubbleringskuben vid sidan.



GRUNDERNA

Spelbrädet är delat i två halvor bestående av en innerplan och en ytterplan. Kanten mellan dessa kallas vall. På innerplan finns respektive spelares bo. På brädet finns också totalt 24 tungor (trianglar) som löper längs kanterna.

Målet med spelet är att flytta brickorna hela vägen runt spelplanen, på tungorna, in i eget bo. Först efter det får brickorna flyttas ut (plockas av) från brädet. Beroende på vilken färg man spelar med, har man sitt bo till höger eller till vänster. Spelarnas brickor rör sig därför alltid åt motsatta håll – de ljusa brickorna rör sig medsols och de mörka motsols.

För att avgöra vem som får börja slår ni en tärning var. Den av er som slår högst börjar spelet, och använder då de båda tärningstalen för sin första förflyttning – dvs. både det egna och motspelarens tärningsslag. Observera att tärningstalen aldrig räknas ihop, utan alltid är två separata tal.

SPELETS GÅNG

Förflyttning av brickor

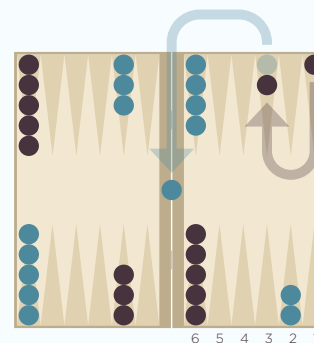
Spelaren kan normalt sett flytta upp till två brickor under sin tur. När man flyttar en enda bricka, flyttas den exakt så många steg som den ena tärningen anger, och sedan exakt lika många steg som den andra tärningen anger. När man flyttar två brickor, flyttas först den ena brickan exakt så många steg som den ena tärningen anger, och sedan den andra brickan med så många steg som den andra tärningen anger.

Brickor får endast flyttas till giltiga tungor. Det innebär att tungan antingen måste vara helt tom, att det ligger egna brickor på tungan, eller att det ligger en ensam motståndarbricka på tungan. I det sistnämnda fallet plockas motståndarbrickan bort från tungan och placeras på vallen. Läs mer om detta under "Att ta".

Det spelar ingen roll i vilken ordning tärningstalen används, men det kan vara avgörande, om brickan överhuvudtaget får flyttas. Om det är möjligt *måste* båda tärningstalen utnyttjas. Man får alltså inte avstå från att utföra en förflyttning. Om spelaren bara kan använda det ena talet för förflyttning, eller inte kan använda något av talen, går oanvända tärningstal till spillo. Om spelaren kan använda vilket tärningstal som helst, men bara ett av dem, måste det större talet användas.

Dubbelslag

Om båda tärningarna visar samma tal kallas det "dubbelslag". Talet som tärningarna visar kan då användas till fyra förflyttningar och spelaren kan flytta upp till *fyra* brickor under samma tur. Det kan hända att spelaren inte har tillräckligt med förflyttningsmöjligheter med det angivna talet. Man utför då så många förflyttningar man kan. Inte heller vid dubbelslag räknas tärningstalen ihop. Om spelaren flyttar en av sina brickor fyra gånger, måste den ha möjlighet att stanna mellan förflyttningarna på en giltig tunga.



Att ta

När spelaren flyttar sin bricka till en tunga med en *ensam* motståndarbricka, plockas motståndarbrickan bort från tungan och placeras på vallen. När en spelare har en tagen bricka på vallen, måste hen först få tillbaka den i spel, innan hen får utföra några andra förflyttningar. För att lyckas med detta måste spelaren slå ett sådant tärningstal, att tungan som motsvarar talet är ledig i motspelarens bo. Man räknar tungorna från motståndarboets ytterkant

och in mot vallen, se illustrationen ovan. I detta exempel skulle det innebära att tärningsslag 1-5 funkar, medan en sexa inte kan användas eftersom tunga nummer 6 är upptagen. Ett dubbelslag där båda tärningarna visar 6 skulle innebära att spelaren inte kan flytta alls. Om spelaren lyckas med att flytta sin bricka från vallen ut i motspelarens bo får hen utnyttja det andra tärningstalet för att, först och främst, flytta ytterligare en bricka från vallen in på spelplanen eller, om det inte finns flera brickor på vallen, för att flytta en bricka som finns på spelplanen.

Att plocka av brickor

Efter att man har fått alla sina spelbrickor till det egna boet får man börja plocka av brickor, dvs flytta ut brickor från spelbrädet. För att brickorna ska kunna plockas av behöver man i princip alltid gå "jämnt ut" i förflyttningen. Undantaget är om man slår ett tärningstal som är högre än någon av de ännu ej avplockade brickorna. Då får man plocka av den bricka som är närmast i tur.

Exempel: om alla ej avplockade brickor finns på tungorna 1-4 och man slår 5 eller 6 måste man plocka av en av brickorna på tunga 4. När man plockat av en bricka måste spelaren också alltid flytta den andra brickan så mycket som det andra tärningstalet visar. Det är dock inte alltid nödvändigt att plocka av, utan man kan i stället utföra en vanlig förflyttning. Avplocket blir avbrutet om någon av spelarens brickor hamnar på vallen. Spelaren får fortsätta avplocket först när samtliga ej avplockade brickor är tillbaka i spelarens eget bo.

DUBBLERINGSKUBEN

När som helst under spelet kan en spelare välja att dubblera. Detta görs genom att rotera dubbleringskuben till nästa värde. Vid spelets början är dubbleringskubens värde 1 (detta värde finns dock inte på dubbleringskuben, utan då visas dess högsta värde: 64), vilket innebär att spelets eventuella första dubbling blir till värdet 2.

När en spelare dubblarat kan den andra spelaren välja att acceptera dubblingen och fortsätta spelet eller att neka till dubblingen. Skulle spelaren neka förlorar hen partiet omedelbart med lika många poäng som kuben visar (alternativt 1 poäng om det inte skett någon tidigare dubbling). Om spelaren accepterar dubblingen äger denne nu dubbleringskuben och är då den ende som kan dubblera på nytt. Om detta görs, och dubblingen återigen accepteras, byter kuben ägare igen.

SPELETS SLUT

När en av spelarna plockat av alla sina brickor från spelbrädet är spelet slut. Den spelaren vinner och får poäng enligt följande:

- Om förloraren lyckats plocka av minst en bricka från brädet får vinnaren en poäng, multiplicerat med det tal dubbleringskuben visar.
- Om förloraren inte har lyckats plocka av en enda av sina brickor får vinnaren två poäng, multiplicerat med dubbleringskubens värde. Detta kallas *Gammon*.
- Om förloraren har en eller flera brickor på vallen eller i vinnarens bo får vinnaren tre poäng, multiplicerat med dubbleringskubens värde. Detta kallas *Backgammon*.

