

A point with more than two checkers with the same colour is blocked.

On the other hand if the opponent has a single checker where you are going to land or stopover you hit it. It must then be placed on the middle line – the bar – and the opponent may not continue playing until he manages to get his checker back into the board again.

PLAYING THE CHECKER ON THE BAR

The player throws both dice and moves his checker in to the opponent's home. (They have number 1–6, where no 1 is the point closest to the edge.)

Same rules apply as ordinary game: a point with more than one checker with the same colour, (a blot) is not playable for the opponent. If you have a checker to play into the board and e.g. throws a 2 and 5 you may hop in on a 2 or 5 if the point is free. Then you continue with the number on the other die.

BONUS

If you roll the same number on both dice, you receive a bonus. You multiply the numbers on one die times 4. Two threes e.g. give you the right to move your checkers a total of 12 steps. You yourself choose the best combination of moves. Here are some examples:

- One checker is moved 12 steps
- Two checkers are moved 6 steps each
- Four checkers are moved 3 steps each

You may also combine the possibilities, e.g. you may move one checker 6 steps and two checkers 3 steps each. You move as many checkers as you can – you lose the rest of the moves.

BEARING OFF

When you have managed to move all your checkers to your home, it is time to bear them off the board.

You throw the dice as usual. Then you remove as many checkers as the dice show – e.g. if you throw 3 and 6, you remove the checkers on point 3 and 6.

You may also move your checkers within your home. It may be smart to have checkers on the lower points, because if you throw e.g. a 5 and there is no checker on point 5 you may remove the checker closest, in this case 4.

You may, if you like, use one die to move out checkers and the other within your home.

DOUBLING CUBE

You may choose to use the doubling cube. A player (A) can, during the game, demand that the stake is doubled, and puts the doubling cube on a 2. If the opponent (B) accepts, the game continues. If B does not accept, he or she loses the game and A wins one point. If the game continues without break, then it is now only B who can double, i.e. raise from 2 to 4. If then A says no, he or she loses the game and B wins by 2 points. The right to double continues between the players up to 64 – as high as the dice shows.

Who wins?

The first player to bear off all of their checkers wins the game. There are two different prizes.

Normal prize

The loser has not managed to remove any of his checkers from his home board. The winner's points doubles.

Backgammon

The loser has not managed to move in all his checkers to his home, and still has checkers left on the winner's home or on the bar. The winner's points triples.

Backgammon becomes extra exciting if you play several games in a row and add up the points. Decide e.g. that the player that first receives 10 points wins the game.

If you want to learn more about Backgammon and how the doubling die is used go to

<http://sv.wikipedia.org/wiki/Backgammon>

BACKGAMMON



www.algaspel.se

SE Backgammon

För 2 deltagare

INNEHÅLL

1 trälåda, 2 plastbägare, 5 tärningar, 30 träbrickor i 2 färger och spelregler

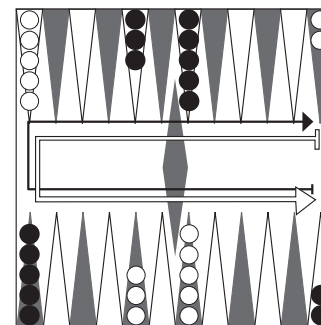
SPELET GÅR UT PÅ

Genom att utnyttja tärningen ska du flytta dina brickor runt brädet och samtidigt hindra din motspelare. Det gäller att komma först in med sina brickor till sin innerplan och sen flytta ut dem från brädet så fort som möjligt.

SPELFÖRBEREDELSELER

Lägg ut brädet och placera brickorna på de s.k. tungorna som bilden visar. Välj färg och kasta sen tärning om vem som ska börja spela. Låt säga att du slår högst. Du använder då både ditt och din motspelares tärningsslag i ditt första drag. Efter detta slår ni på vanligt sätt med båda tärningarna.

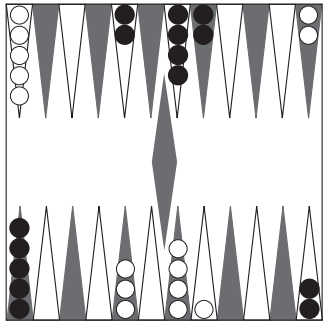
Vit spelares innerplan är de sex tungorna nederst till höger i bilden. Svart spelares innerplan är de sex tungorna överst till höger.



Spelriktningarna för vit och svart visas i bilden.

SPELET KAN BÖRJA

Du kan flytta en eller två brickor per drag. Om du t.ex. slår 3 och 4, kan du flytta en bricka 7 steg eller den ena brickan 3 och den andra 4 steg. Du får inte landa på en tunga där din motspelare har mer än en bricka placerad. Om du har lagt ihop tärningarna och vill flytta en bricka alla stegen, får du inte heller mellanlanda på en sådan tunga. Den tungan är spärrad – motspelaren har ett s.k. band där.



En tunga med mer än två brickor i en färg är spärrad.

Om din motspelare däremot har en ensam bricka liggande där du ska landa eller mellanlanda så slår du ut den. Den utslagna brickan placeras då på brädets mittlinje – barriären – och din motspelare får inte spela vidare förrän han har lyckats få in sin bricka på brädet igen.

SPELA IN UTSLAGNA BRICKOR

Spelaren slår med båda tärningarna och ska spela in sina pjäser på motspelarens innerplan. (Innerplanens tungor har nummer 1–6, där nr 1 är tungan närmast spelplanens ytterkant.) Samma regler gäller som för vanligt spel: en tunga som har mer än en pjäs i samma färg liggande (ett band), är inte spelbar för motståndaren. Om man har en bricka att spela in på brädet och slår t.ex. 2 och 5 så kan man antingen hoppa in på tunga 2 eller 5 om där är ledigt. Sen fortsätter man flytta sin bricka efter det resterande tärningsslaget.

BONUS

Om du slår lika med båda tärningarna innebär det en bonus. Du multiplicerar vad en tärning visar med fyra. Två treor ger dig t.ex. rätt att flytta dina brickor sammanlagt 12 steg. Du väljer själv hur du bäst kan kombinera flyttningarna, här är några exempel:

En bricka flyttas 12 steg
Två brickor vardera 6 steg
Fyra brickor vardera 3 steg

Du kan även kombinera möjligheterna, t.ex. kan du flytta en bricka 6 steg och två brickor vardera 3 steg. Du flyttar så många brickor du kan – resten av dragen faller bort.

FLYTTA UT FRÅN BRÄDET

När du har lyckats flytta alla dina brickor till din innerplan, är det dags att flytta ut dem från brädet. Du slår som vanligt med båda tärningarna.

Du plockar bort brickor efter vad tärningarna visar – om du t.ex. slår 6 och 3 så får du ta bort en bricka från tunga 6 och en från tunga 3.

Du får lov att flytta brickorna inom din innerplan. Det kan vara bra att ha brickor på de lägre tungorna, för om du slår t.ex. 5 och det inte finns några brickor på tunga 5 så får du ta bort en bricka från närmast lägsta tunga, i detta fall 4.

Du får, om du vill, använda den ena tärningen att flytta ut brickor med och den andra att flytta brickor inom innerplanen.

FÖRDUBBLINGSTÄRNINGEN

Om man vill kan man använda fördubblingstärningen. Under spelets gång kan en spelare (A) kräva att insatsen fördubblas, och lägga fördubblingstärningen på 2. Om motspelaren (B) accepterar detta går spelet vidare. Om B inte accepterar fördubblingen, förlorar han eller hon spelet och A vinner med 1 poäng. Om spelet går vidare utan avbrott är det nu bara B som kan fördubbla, d.v.s. höja från 2 till 4. Om då A säger nej, förlorar han eller hon spelet och B vinner med 2 poäng. Rätten att fördubbla fortsätter mellan spelarna upp till 64 – så högt som tärningen visar.

VEM VINNER?

Den som först har flyttat ut sina brickor från brädet har vunnit spelet. Det finns tre olika vinster:

Normal vinst

Förloraren har lyckats flytta ut minst en av sina brickor från sin innerplan. Vinnaren får 1 poäng eller den summa som fördubblingstärningen visar.

Gammon

Förloraren har inte lyckats flytta ut någon av sina brickor från innerplanen. Vinnarens poäng fördubblas.

Backgammon

Förloraren har inte fått in alla sina brickor på innerplanen, och har dessutom brickor kvar på vinnarens innerplan eller på barriären. Vinnarens poäng tredubblas.

Backgammon blir extra spännande, om man spelar flera partier i följd och räknar samman poängen. Bestäm att spelaren som först får t.ex. 10 poäng vinner spelet.

Läs mer om Backgammon och hur dubblingstärningen används på

<http://sv.wikipedia.org/wiki/Backgammon>

NO Backgammon

For 2 spillere

INNHOLD

1 treboks, 2 plastbegere, 5 terninger, 30 trebrikker i 2 farger og spilleregler

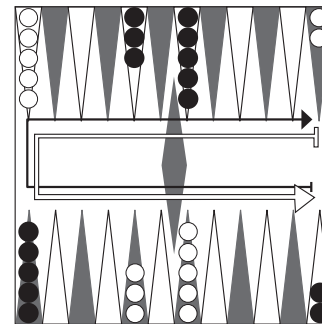
HVEM VINNER?

Du flytter brikkene etter det terningene viser rundt brettet, og skal samtidig prøve å hindre motspilleren din i å komme fram.

Det gjelder å bli den første som får flyttet alle sine brikker først til innerfeltet på den andre siden, og deretter bort fra brettet.

FØR DERE BEGYNNER

Plasser brettet mellom dere. Velg farge og legg brikkene på de avlange tungene slik bildet viser. Hver av spillerne kaster med en terning. Den som får det høyeste tallet, begynner.



På bildet ser dere hvilken retning brikkene deres skal flytte i.

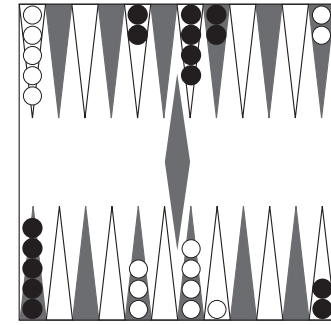
Den hvite spillerens innerbane er de seks tungene nederst til høyre på bildet. Den svarte spillerens innerbane er de seks tungene øverst til høyre.

SLIK BEGYNNER DERE

Kast med begge terningene. Du kan flytte en eller to brikker om gangen. Kaster du for eksempel 3 og 4, kan du flytte en brikke 7 felt eller en brikke 3 og en annen 4 felt.

SLIK SLÅR DU UT EN BRIKKE

Kan du flytte til et felt der motspilleren har en brikke, kan du slå ut denne brikken. Brikken legges på den brede midtlinjen tvers over brettet. Men dersom motspilleren har mer enn en brikke på det samme feltet, har du ikke lov til å flytte til dette feltet.



Slår du sammen tellene for å la en brikke flytte ekstra langt, kan denne brikken heller ikke "mellomlande" på et slikt felt. (Eks. Du får 3 og 4 og vil flytte en brikke 7 felt. Men både på det tredje og det fjerde feltet har motspilleren din to eller flere brikker. Det gjør dette flyttet umulig.)

SLIK KOMMER UTSLÅTTE BRIKKER TILBAKE PÅ BRETET

Er en eller to av brikkene dine blitt slått ut i forrige runde, må den/de inn på brettet igjen før du kan flytte noen av de andre brikkene. Brikkene skal alltid inn på innerbanen på din side av brettet. (Innerbanens tungor har nummer 1 til 6, der nr. 1 er tungene nærmest spillebrettets ytterkant.)

Er et av de feltene terningen sier du skal bruke blokkert av motstanderen din, kan du ikke flytte inn med denne terningen. Heller ikke kan du bruke tallet til å flytte en brikke som allerede står på brettet. Har du bare en brikke ute og får denne inn med den ene terningen, kan du bruke den andre terningen til å flytte en hvilken som helst av brikkene dine.

TO LIKE

Kaster du to like, dobler du resultatet. Får du for eksempel to ganger 3, betyr det at du kan flytte 3+3+3+3, og kombinere disse slik du vil. En brikke kan flytte 12 felt, to brikker kan flytte 6 felt (3+3) hver, eller den ene kan flytte 3 og den andre 9 (3+3+3), eller 4 brikker kan flytte 3 hver. Men fortsatt gjelder regelen om at det ikke må stå to eller flere av motstanderens brikker på de feltene der du mellomlander!

FLYTTING UT AV BRETET

Når du har fått alle dine brikker over på innerbanen på den motsatte siden av brettet, kan du flytte ut av brettet. Før det kan du ikke bruke en eller begge terningene til å flytte ut med.

Kan du ikke bruke dem til å flytte den eller de brikkene

som ennå ikke er kommet fram til innerbanen, er kastet tapt.

Brikkene flyttes ut på denne måten: Får du en 6, kan en hvilken som helst brikke på innerbanen flyttes ut – men det lønner seg selvsagt å flytte ut den som står lengst inne på brettet. Får du 5, kan du flytte hvilken som helst brikke som står 5 felt eller mindre fra ytterkanten. Du kan i tillegg alltid flytte brikkene på vanlig måte inne på innerbanen.

DOBLING

Når som helst under spillet kan den ene av spillerne si: jeg dobler innsatsen, og legge doblingsterningen på 2. Det betyr at alle poeng blir doblet. Dersom motstanderen godtar dette, går spillet videre. Hvis motstanderen ikke godtar denne doblingen, taper han/hun øyeblikkelig spillet, og spilleren som ville doble vinner med 1 poeng.

Nå er det bare den andre spilleren som kan doble, det vil si, høyne innsatsen fra 2 til 4. Motspilleren kan godta eller si nei. Sier spilleren nei, taper han/hun spillet og den som ville doblet vinner med 2 poeng. Retten til å redoble fortsetter å gå fram og tilbake mellom spillerne så høyt som doblingsterningen tillater det (64).

HVEM VINNER?

Den første som får alle sine brikker vekk fra brettet, har vunnet. Men spilleren får poeng etter hvor langt motspilleren er kommet. Her er det tre muligheter:

Vanlig seier

Taperen har fått minst en brikke vekk fra brettet, og vinneren får 1 poeng eller den summen doblingsterningen sier.

Gammon

Dersom en spiller ennå ikke har fått sin første brikke vekk fra innerbanen, får vinneren dobbelt så mye.

Backgammon

Dersom en spiller ennå ikke har fått alle sine brikker inn på innerbanen, og i tillegg har en brikke i motstanderens innerbane eller på streken tvers over brettet, får vinneren tre ganger så mye.

Backgammon blir først virkelig spennende når man spiller det flere ganger etter hverandre og summerer poengene for hver omgang. Målet kan for eksempel være å bli den første spilleren som får 10 poeng.

Vil du lese mer om Backgammon og hvordan doblings- terningene virker gå inn på

<http://no.wikipedia.org/wiki/Backgammon>

FI Backgammon

2 pelaajalle

SISÄLTÖ

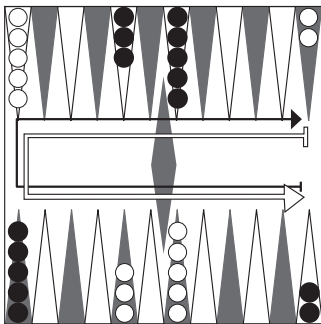
1 puulaatikko, 2 muovipurkkia, 5 arpakuutiota, 30 puista pelinappulaa (2 väriä) ja pelisäännöt

PELIN TARKOITUS

Kuljetat pelinappuloitasi laudalla nopan avulla, samalla kun estät vastapelaajasi siirtoja. Tavoitteena on siirtää nappulat ensimmäisenä omalle sisäalueelle ja siirtää ne sitten pois laudalta mahdollisimman nopeasti.

PELIN VALMISTELUT

Avatkaa pelilautaa ja asettakaa pelinappulat laudalle, ns. kieliin, kuvan osoittamalla tavalla. Valitkaa värin ja heittäkää sitten noppaa aloitusvuorosta. Jos heität korkeimman silmäluvun, saat aloittaa ja käytät ensimmäisellä pelivuorollasi sekä oman että vastapelaajan nopan tulosta. Jatkossa heitetään kahta noppaa jokaisella pelivuorolla.



Valkoisten ja mustien nappuloiden pelisuunnat näkyvät kuvassa.

Valkoisen pelaajan sisäkenttä muodostuu kuvan oikeassa alalaidassa olevasta kuudesta kärjestä. Mustan pelaajan sisäkenttä muodostuu oikeassa yläkulmassa olevasta kuudesta kärjestä.

PELI VOI ALKAA

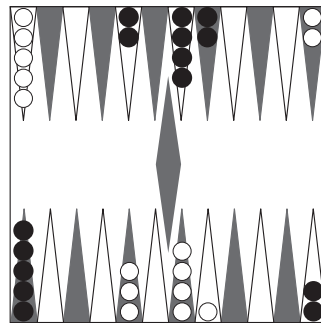
Voit siirtää yhtä tai kahta pelinappulaa kutakin nopan heittoa kohden.

Jos heität noppia esim. 3 ja 4, saat siirtää joko yhtä nappulaa 7 askelta tai yhtä nappulaa 3 ja toista 4 askelta.

Et voi siirtää kielelle, jossa vastapelaajallasi on useampi kuin yksi nappula. Jos olet laskenut silmäluvut yhteen ja haluat siirtää yhtä nappulaa silmälukujen summan

verran, et saa myöskään tehdä siirtoa tällaisen kielen kautta, sillä se on kiellettyä aluetta.

Sitä vastoin, jos vastapelaajallasi on vain yksi nappula kielellä, jonne aiot siirtää tai jonka kautta aiot tehdä siirron, saat siirtää pois vastustajan nappulan. Tämä nappula siirretään laudan keskelle – puomille – ja vastapelaaja ei saa jatkaa peliä, ennen kuin hän onnistuu saamaan nappulansa takaisin laudalle.



PUOMILLE PELATTUJEN NAPPULOIDEN PALAUTTAMINEN PELIIN

Pelaaja heittää molempia noppia ja yrittää palauttaa nappulansa peliin, vastustajan sisäalueelle vastapäätä omaa sisäaluettaan (Sisäkentän kärjet on numeroitu 1-6, ja 1 sijaitsee lähinnä pelilaudan reunaa.) Samat säännöt pätevät kuin tavallisessa pelissä: kieli, jossa on enemmän kuin yksi vastapelaajan nappula, ei ole vastapelaajan käytettävissä. Jos pelaajaa yrittää palauttaa nappulan takaisin peliin ja hän heittää esim. 2 ja 5, hän voi joko hypätä vastapelaajan kielelle 2 tai 5, jos niissä on tilaa. Sitten hän jatkaa siirtämällä nappulaansa jäljellä olevan nopan silmäluvun verran.

BONUS

Jos heität saman luvun molemmilla nopilla, olet ansainnut bonuksen. Tällöin kerrot saamasi silmäluvun neljällä. Esim. kaksi kolmosta antaa oikeuden siirtää noppia 12 askelta. Valitset itse parhaan siirtoyhdistelmän, esim.:

Siirrä yhtä nappulaa 12 askelta

Siirrä kahta nappulaa, molempia 6 askelta

Siirrä neljää nappulaa, kutakin 3 askelta

Voit myös yhdistellä esimerkkien vaihtoehtoja: esim. siirtää yhtä nappulaa 6 askelta ja kahta nappulaa 3 askelta. Siirrä niin monta nappulaa kuin voit, loput tuloksesta jää mitättömäksi.

SIIRTO POIS LAUDALTA

Onnistuttuasi siirtämään kaikki nappulasi omalle sisäalueellesi, on aika poimia ne pois laudalta. Heität molempia noppia, kuten tavallisesti. Sitten poimit nappuloita pois nopan silmälukujen mukaan – jos heität esim. 6 ja 3, saat poimia pois yhden nappulan kieleltä 6 ja kieleltä 3.

Saat myös siirtää nappuloita sisäalueesi sisällä. Saattaa olla hyödyllistä jättää nappuloita alemmille kielille, sillä jos heität esim. luvun 5, mutta kielellä 5 ei enää ole nappuloita, saat poimia nappulan lähimmältä alemmalta kieleltä, tässä tapauksessa kieleltä 4. Jos haluat, voit käyttää yhtä noppaa nappuloiden siirtoon sisäalueellesi ja toista nappuloiden poistoon laudalta.

TUPLAUSNOPPA

Pelaaja voi halutessaan käyttää tuplausnoppaa. Pelin aikana toinen pelaajista (A) voi vaatia panosten tuplaamista, ja kääntää tuplausnopasta numeron 2. Jos vastapelaaja (B) hyväksyy tämän, peli jatkuu. Jos B ei hyväksy tuplausta, hän menettää pelin ja A voittaa yhdellä pisteellä. Jos peli jatkuu, vain B voi nyt tuplata, eli korottaa 2:sta 4:n. Jos A ei hyväksy tätä, hän menettää pelin ja B voittaa kahdella pisteellä. Tuplaamisoikeus vuorottelee pelaajien välillä aina 64:n asti, niin kauas kuin noppa osoittaa.

KUKA VOITTAÄ?

Pelaaja, joka saa ensimmäisenä siirrettyä kaikki nappulansa pois laudalta, on voittanut pelin. Backgammonissa on kolme erilaista voittoa:

Tavallinen voitto

Hävinyttyä pelaaja on pelin aikana siirtänyt ainakin yhden nappuloistaan pois sisäalueeltaan. Voittaja saa 1 pisteen tai tuplausnopan osoittaman summan.

Gammon

Hävinyttyä pelaaja ei ole onnistunut siirtämään pois yhtään nappulaansa sisäalueeltaan. Voittajan pisteet kaksinkertaistetaan.

Backgammon

Häviöjä ei ole onnistunut siirtämään kaikkia nappuloitaan sisäalueelleen ja hänellä on omia nappuloita joko vastustajan sisäalueella tai puomilla. Voittajan pisteet kolminkertaistetaan.

DK Backgammon

For 2 spillere

INDHOLD

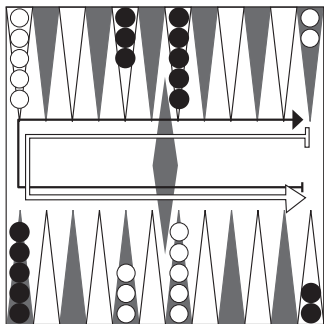
1 trææske, 2 plastbægre, 5 terninger, 30 træ-brikker i 2 farver og spilleregler.

SPILLETS FORMÅL

Ved at udnytte terningkastet skal du flytte dine brikker rundt på spillepladen og samtidig være en hindring for din modspiller. Det gælder om først at få bragt sine brikker hjem til eget hjemland og derefter slå dem fri af brættet så hurtigt som muligt.

FORBEREDELSE

Læg spillepladen på bordet og vælg farve. Anbring brikkerne på spidserne som vist på figuren. Spillerne kaster derefter én terning hver for at afgøre, hvem der skal begynde. (Ens antal øjne giver omkast). Den, som slår det højeste antal, starter spillet, og skal nu flytte en eller to af sine brikker det antal spidser, som begge terninger viser. Derefter skiftes spillerne til at kaste to terninger hver.



Spillerretningerne for hvid og sort er vist på figuren.

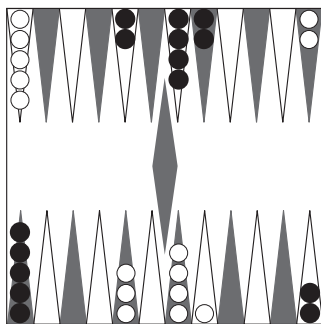
Hvid spillers hjemland er de 6 spidser nederst til højre på figuren. Sort spillers hjemland er de 6 spidser lige overfor.

SELVE SPILLET

Du kan flytte én eller to brikker pr.tur: Hvis du f.eks. slår 3 og 4, kan du flytte én brik 7 spidser frem, eller én brik 3 og en anden brik 4 spidser frem.

Du må ikke lande på en spids, hvor din modspiller har mere end én brik placeret. Hvis du har lagt terningkastene sammen og vil flytte alle felter med én brik, må du heller ikke mellemlande på en sådan spids. Den spids er spærret af modspilleren. Hvis din modspiller derimod kun har én brik stående der, hvor du skal lande eller mellemlande, slår du denne brik ud.

Den brik, der blev slået ud, placeres på spillepladens midterlinje – gærdet. En spiller, der har en spillebrik i gærdet, må ikke spille videre, før brikken igen er kommet ind i spillet i modstanderens hjemland.



AT SPILLE UDSLÅEDE BRIKKER IND IGEN

Spilleren slår med begge terninger og skal spille sine brikker ind i modspillerens hjemland. Hjemlandets spidser har numrene 1 til 6, og nr. 1 er den spids, der er yderst ved spillepladens kant. Der gælder de samme regler som for almindeligt spil: En spids, hvorpå der står mere end én spillebrik i samme farve, er ikke spilbar for modspilleren. Hvis man har en brik, der skal spilles ind på spillepladen og f.eks. slår 2 og 5, kan man enten hoppe ind på spids 2 eller på spids 5, hvis der er ledigt. Derefter fortsætter man med at flytte sin brik (samme brik eller en anden) ifølge det resterende terningslag.

BONUS

Hvis du slår det samme med begge terninger, får du en bonus. Du ganger det tal, terningerne viser, med fire. Har du f.eks. slået to 3'ere, giver dette dig ret til at flytte dine brikker sammenlagt 12 spidser frem. Du vælger selv, hvordan du bedst kan kombinere flytningerne. Her er nogle eksempler:

Én brik flyttes 12 spidser
To brikker flyttes hver 6 spidser
Fire brikker flyttes hver 3 spidser

Du kan også kombinere mulighederne. F.eks. kan du flytte én brik 6 spidser og to brikker hver 3 spidser frem. Du flytter så mange brikker du kan – resten af kastet går tabt.

AT SLÅ BRIKKERNE FRI AF BRÆTTET

Når alle dine brikker er bragt hjem til eget hjemland, skal de slås fri af brættet. Du slår som sædvanligt med begge terninger. Du tager brikkerne væk alt efter, hvad terningerne viser. Hvis du f.eks. slår 6 og 3, må du tage

én brik væk fra spids 6 og én fra spids 3. Du må gerne flytte brikkerne inden for dit eget hjemland. Det kan være en fordel at have brikker stående på de "laveste" spidser, for hvis du f.eks. slår en 5'er, og der ikke er nogen brik på spids 5, må du tage en brik væk fra den nærmeste lave spids, i dette tilfælde 4. Du må, hvis du vil, anvende det ene terningkast til at slå en brik fri af brættet med og det andet til at flytte en brik inden for dit eget hjemland.

FORDOBLINGSTERNINGEN

Hvis man vil, kan man bruge fordoblingsterningen. Når som helst i løbet af spillet kan en spiller (A) kræve, at indsatsen (antal point) fordobles og lægge fordoblingsterningen på 2. Hvis modspilleren (B) accepterer dette, går spillet videre. Hvis B ikke accepterer fordoblingen, taber han eller hun øjeblikkelig spillet, og A vinder med 1 point. Hvis spillet går videre uden afbrydelse, er det nu kun B, som kan fordoble, dvs. forhøje indsatsen fra 2 til 4. Hvis A så siger nej til dette, taber han eller hun spillet, og B vinder med 2 point. Retten til at fordoble fortsætter skiftevis mellem spillerne op til 64 – så højt som terningen viser.

HVEM VINDER?

Den, som først får slået alle sine brikker fri af brættet, vinder spillet. Vinderen får point alt efter hvor langt modspilleren er kommet. Her er de tre muligheder.

Normal sejr

Taberen har fået slået mindst én af sine brikker fri af brættet. Vinderen får 1 point eller den sum, som fordoblingsterningen viser.

Gammon

Taberen har ikke fået slået nogen af sine brikker fri af brættet. Vinderen får fordoblet sine point.

Backgammon

Taberen har ikke fået alle sine brikker ind i eget hjemland, og har desuden brikker stående i vinderens hjemland eller i gærdet. Vinderen får tredoblet sine point.

Backgammon bliver først rigtig spændende, når man spiller det flere gange efter hinanden og lægger pointene for hver omgang sammen. Målet kan f.eks. være først at få 10 point.

Vil du læse mere om Backgammon og om hvordan fordoblingsterningen bruges, så gå ind på <http://da.wikipedia.org/wiki/Backgammon>

GB Backgammon

For 2 players

CONTENTS

1 wooden box, 2 plastic cups, 5 dice, 30 checkers in 2 colours and rules

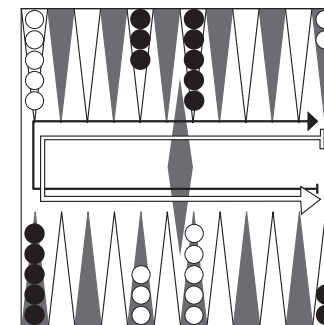
THE AIM OF THE GAME

By using the dice you move your checkers around the board and at the same time hinder your opponent. The object is to move all your checkers into your own home board and then remove them from the board as soon as possible.

GAME PREPARATION

Open the game board and place the checkers on the points as shown in the picture. Choose a colour, and throw a die to determine who will start. Let's say that you get the highest score. You now use both yours and the opponents dice numbers for your first move. After this first roll, the players throw 2 dice as usual each time.

White player's home is the six points lowest to the right in the picture. Black player's home is the six points on top to the right.



The playing direction for white and black is shown in the picture.

STARTING THE GAME

You may move one or two checkers per move. For example if you throw 3 and 4, you may move one checker 7 steps or one checker 3 steps and the other 4 steps. You may not land on a point where your opponent has placed more than one checker. If you add the numbers of both dice and want to move one checker all the steps, you may not make a stopover on such a point either. This point is blocked – the opponent has a so called blot there.