

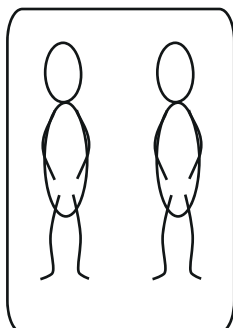
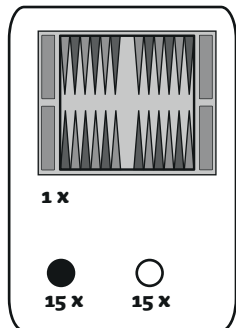


Backgammon ehk trikk trakk

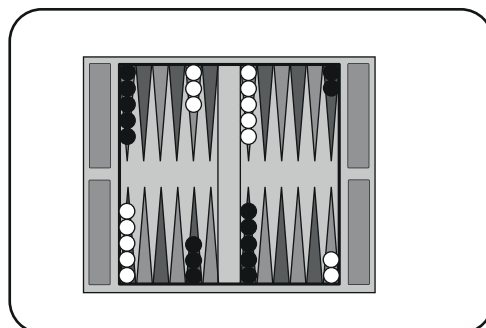
GA207

*Mahalöödud nupp alustab algusest ehk mängulaua sellest otsast, kus on vastase kodu. Näiteks kui mängija viskab täringutel 4 ja 1 ning üks neist väljadest on vaba (nr 1 on vastase kodule lähim väli jne), asetatakse mahalöödud nupp sellele väljale. Kui väljad 4 ja 1 on mõlemad vabad, valib mängija, kumba täringu näitu ta kasutab nupu tagasitoomiseks. Teise täringu järgi käib ta seejärel nagu tavaliselt, sh võib käia äsja tagasitoodud nupuga. Vabaks väljaks loetakse ka välja, millel on üks vastase nupp. Sellele käimine lööb vastase nupu maha.

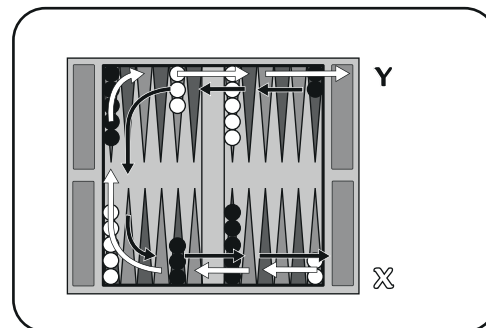
Kui mängijal on mitu mahalöödud nuppu, peab ta need kõik mängu tagasi tooma, enne kui saab jätkata tavapäraselt käimist. Kui mängija ei saa käia, läheb mängukord vastasele.



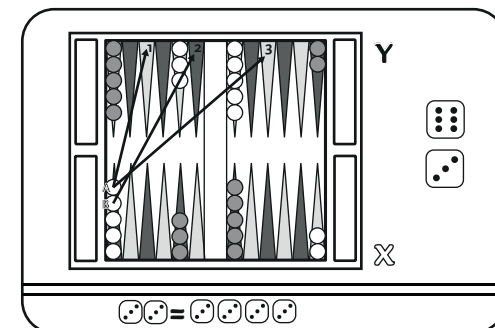
Mäng on mõeldud kahele mängijale.



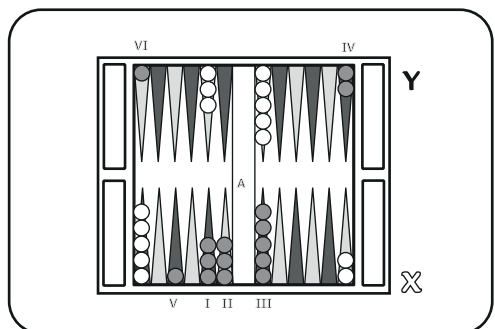
Mängu alustamine: paigutage nupud mängulauale, nagu näidatud joonisel.



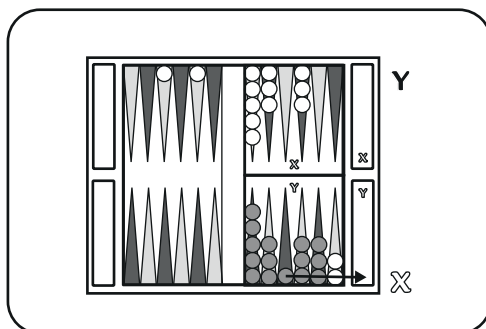
Mängu eesmärk on viia kõik oma nupud koju enne, kui vastane oma nupud koju viib. Esimese mängija nupud (mängija X, valged nupud) liiguvad alumisest paremast nurgast ülemisse paremasse ja teise mängija nupud (mängija Y, mustad nupud) vastupidises suunas.



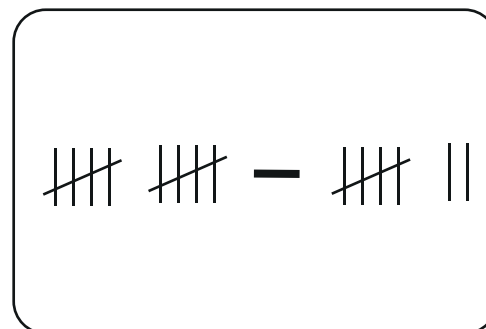
Veeretage täringuid. Joonisel esitatud näites veeretab mängija X täringutega 3 ja 6. Ta peab käima valgete nuppudega 3 ja 6 sammu. Käia võib ühe ja sama või kahe erineva nupuga. Joonisel on näidatud, et mängija X saab käia nupuga A väljale 1 (3 sammu) ja nupuga B väljale 2 (6 sammu) VÕI nupuga A väljale 3 (3+6=9 sammu). Väljale 3 saab ta käia ainult juhul, kui on vaba ka väli 1 või 2. Kui mõlemal täringul on sama silmade arv, võib käia kaks korda nii palju, st nt 3+3 = 3+3+3.



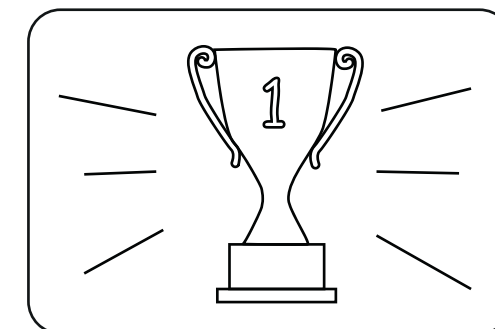
Nuppu ei saa asetada väljale, kus asub vastase mitu nuppu. Kui väljal on vastase üks nupp, võib sellele käia ning vastase nupu maha lüüa. Joonisel esitatud näites ei saa mängija X (valge) käia väljadele I, II, III ega IV. Ta võib maha lüüa väljadel V ja VI asuvad vastase nupud, kui ta saab täringutel sobiva arvu silmi. Mahalöödud nupp pannakse keskele (A) ja mängija Y peab selle mängu jätkamiseks kõigepealt mängu tagasi tooma.*



Mängu eesmärk on viia kõik oma nupud koju. Selleks peavad kõik nupud olema n-õ koduõuel (joonisel tähistatud tähtedega X ja Y). Nupu koju viimiseks tuleb veeretada täringul vähemalt sama arv silmi kui koju jõudmiseks vaja. Kui koju jõudmiseks on vaja liikuda 4 sammu, võib seda teha ka siis, kui täringul on 5 või 6.



Kui mängite mitu mängu (turniir), kasutage järgmist punktide arvestust: võit 1 punkt; 1 lisapunkt juhul, kui vastane ei ole mängu lõpuks ühtki nupu koju viinud, ja veel 1 lisapunkt, kui vastasel ei ole mängu lõpuks kõik nupud koduõuel. Seega võib võitja ühe mängu eest saada kuni 3 punkti.



Mäng lõpeb, kui üks mängija on kõik oma nupud koju viinud.

HOIATUS!

Ei sobi alla 3-aastastele lastele. Mäng sisaldab väikesi osi (lambumisoht). TOODETUD HIINAS

