



EE

Collection  
Classique

# TRIKTRAKK (BACKGAMMON)

## Mäng sisaldab

Mängulaud, 30 nuppu ehk kivi (15 valget ja 15 musta), 2 tavalist taringut ja 1 eritaring ehk kuubik.

## Mängu eesmärk

Mängu eesmärgiks on viia kõik oma kivid oma koduväljale ja siis hakata neid laualt ära korjama. Esimene mängija, kes on oma kivid laualt ära korjanud, ongi võitja.

## Algasetus

Laual on märgitud 24 kitsast kolmnurka, mida nimetatakse *pesadeks*. Pesade värvus vaheldub ning nad on jagatud nelja veerandisse – kuus pesa igas veerandis. Veerandeid võib nimetada mängija *koduväljaks* (inner table) ja *välisväljaks* (outer table) ning vastase kodu- ja välisväljaks (vaata joonist). Kodu- ja välisväljad on eraldatud põikpuuga (bar), mis asub laua keskel ja mida nimetatakse *vanglaks*. Kummalgi mängijal on 15 ühte värvi nuppu, mida nimetatakse *kivideks*. Mängulaud on asetatud nii, et mängija ees on tema koduväli.

Et alustada, aseta kivid nii, nagu on näidatud joonisel. Valged kivid liiguvad mängulaual *vastupäeva* ja lõpetavad oma koduväljal.

Mustad kivid liiguvad mängulaual *päripäeva* ja lõpetavad oma koduväljal. Mängus läheb vaja veel ka eritaringut ehk *duubelduskuubikut*, numbritega 2, 4, 8, 16, 32 ja 64, mida kasutatakse mängus oleva panuse (punktid, mille peale mängitakse) jälgimiseks.

## Mängu käik

Mängu alustamiseks veeretab kumbki mängija ühe taringu, mille järgi otsustatakse, kes alustab mängu ja käib esimesena. Juhul, kui mõlemad mängijad veeretavad ühesuguse numbrit, siis nad jätkavad veeretamist ühe taringuga nii kaua, kuni lauale kukuvad erinevad numbrid. Mängija, kes veeretab suurima numbrit, alustab mängu ja käib esimesena, kasutades mõlema mängija taringu numbreid. Pärast esimest käiku veeretavad mängijad taringuid kahekaupa ja kordamööda.

Taringutega veeretatud numbrid näitavad, mitu sammu mängija saab käia oma kividega.

Kividega käimisel kehtivad reeglid:

- Kivi saab käia ainult *avatud* pesale – pesale, mis ei ole blokeeritud *kahe või enama vastase* kiviga;
- Kahe taringu numbrid tähendavad kahte eraldi käiku, (üks samm on üks pesa). Näiteks kui veeretati 3 ja 5, siis saab liikuda ühe oma kiviga 3 sammu ja teisega 5 *või* ainult ühe kiviga kokku 8 sammu, kuid vahepeatuse koht, kas siis 3 või 5 sammu koht peab olema avatud;
- Mängija, kes veeretab taringutega *duubli* (samad silmad mõlemal taringul), saab käia topelt veeretatud numbrid. Veeretades 5 ja 5, saab mängija käimisel kasutada nelja 5 ja ta võib käia suvalise kombinatsiooni, mis on kooskõlas käimisreeglitega;
- Mängija on kohustatud käima mõlemad numbrid, mis ta taringutega veeretab (või neli numbrit duubli veeretamise korral), kui see on reeglitega vastavuses. Kui ainult üks number on käidav, siis tuleb käia selle numbriga. Kui on võimalik ükskõik kumb number käia, aga mitte mõlemad, siis peab mängija käima suurema silmade arvu. Kui kumbagi numbrit ei ole võimalik käia, siis mängija jätab oma käigukorra vahele. Kui veeretati duubel ja pole võimalik kasutada kõiki nelja numbrit, peab mängija kasutama neid niipalju, kui võimalik.

## Löömine ja sisenemine

Ükskõik kumba värvi üksikut kivi pesas nimetatakse *lahtiseks*. Kui vastasvärvi kivi satub pesasse, kus on lahtine kivi, loetakse see kivi *laualt lööduks* ja asetatakse vanglasse. Kui mängijal on üks või rohkem kive vanglas, on tema esmane kohustus nende kividega vastase koduväljal *lauale tulla*. Kivi tuuakse lauale, asetades ta veeretatud taringusilmadele vastavasse pesa (alustades lugemist vastase koduvälja välimisest äärest). Kui mängija veeretab näiteks 4 ja 6, siis võib ta lauale tulla vastasmängija neljandasse või kuuendasse pesa, tingimusel, et see pesa on avatud.

Kui kumbki taringusilmadele vastav pesa ei ole avatud, kaotab mängija oma käigu. Kui mängija saab lauale tuua mõne, kuid mitte kõiki vanglas

olevaid kive, siis peab ta neid lauale tooma niipalju, kui võimalik ja seejärel läheb käigu kord üle vastasele. Kui kõik mängija kivid on vanglast lauale toodud, ja tal on veel vabased silmasid, peab ta neid kasutama, liigutades kas lauatoodud nuppu või mõnda teist oma nuppu.

## Laualt ära korjamine

Kui on liigutatud kõigi oma viieteistkümne kiviga oma koduväljale, võib alustada *laualt ära korjamist*. Mängija korjab laualt ära kivi, mis asub visatud taringusilmadele vastavas pesas ja eemaldab selle laualt. Visates näiteks taringuga kuus silma, eemaldab mängija laualt kivi, mis asub kuuendas pesas. Kui taringusilmale vastavas pesas ei ole ühtki kivi, peab mängija sooritama reeglitepäraste käigu, liigutades edasi kivi mõnest suurema väärtusega pesast. Kui aga suurema väärtusega pesas ka ei ole ühtegi kivi, siis peab mängija laualt ära korjama kivi oma suurimalt allesolevast kivi(de)ga pesast. Mängija ei ole kohustatud oma kivi laualt ära korjama, kui ta saab teha mõne muu reeglitepäraste käigu (näiteks liigutada kivi edasi). Selleks et kive laualt ära korjata, peavad mängija kõik veel mängus olevad kivid olema oma koduväljal – kui laualt ära korjamise käigus mõni mängija kividest lüüakse vanglasse, peab ta sellega esmalt uuesti oma koduväljale jõudma ja alles seejärel saab ta laualt ära korjamist jätkata. Mängija, kes korjab esimesena laualt ära kõik oma viisteist kivi, on mängu võitja.

## Duubeldamine ehk panuste kahekordistamine

Backgammonit mängitakse eelnevalt kokkulepitud panusega (punkti väärtusega). Iga mäng algab ühepunktilisena. Kui mängija mängu käigus näeb, et tal on piisav eduseis, võib ta välja pakkuda võimaluse panuste kahekordistamiseks - *duubeldamiseks*. Selline võimalus on mängijal ainult oma käigu ajal, enne taringute veeretamist. Mängija, kellele panuste kahekordistamist pakutakse, võib sellest *keelduda*, kaotades sellega ühepunktilise panuse. Vastasel korral ta *nõustub* panuste kahekordistamisega ja mäng käib edasi topelt panustele. Numbrid

kuubikul aitavad meeles pidada panuseid, mis hetkel on tehtud. Duubeldamise vastu võtnud mängija saab endale *kuubiku* (eritaringu) ehk nüüdsest on ta *kuubiku valdaja*, see tähendab, et ainult tema võib teha järgmise ettepaneku panuste kahekordistamiseks. Üksteisele järgnevat duubeldamist nimetatakse *kordvduubliteks*. Kui mängija, kellele pakutakse kordvduublit, keeldub sellest, siis kaotab ta mängu nende punktide arvuga, mis oli kuubikul enne, kui talle kordvduublit pakuti. Vastasel korral on ta aga kuubiku valdaja ja mäng jätkub senise panusega võrreldes kaks korda suurema panusega. Kordvduubelduste arv mängus ei ole limiteeritud.

## Gammon ja backgammon

Kui kaotanud mängija on mängu lõpuks laualt ära korjanud vähemalt ühe oma kivi, siis kaotab ta mängu nii mitme punktiga, kui näitab duubelduskuubik (ühe punktiga, kui mängu käigus ei ole vastu võetud ühtki duubeldust). Kui kaotanud mängija ei ole aga laualt ära korjanud ühtki oma nuppu, siis loetakse seda *gammoniks* ja ta kaotab duubelduskuubiku väärtuse kahekordselt. Kui kaotaja ei ole laualt ära korjanud ühtki oma kivi ja tal on kas vanglas või vastase koduväljal mõni oma kivi, siis loetakse seda *backgammoniks* ja ta kaotab duubelduskuubiku väärtuse kolmekordselt.

