

Ostábla

hu Játékleírás



FIGYELEM. Nem alkalmas 36 hónapos kor alatti gyermekek számára. Apró részek. Fulladásveszély.

Tartozékok

- 1 db vászonszák backgammon táblával
- 2 db fekete dobókocka
- 2 db fehér dobókocka
- 1 db dupla dobókocka
- 30 db korong fekete / fehér

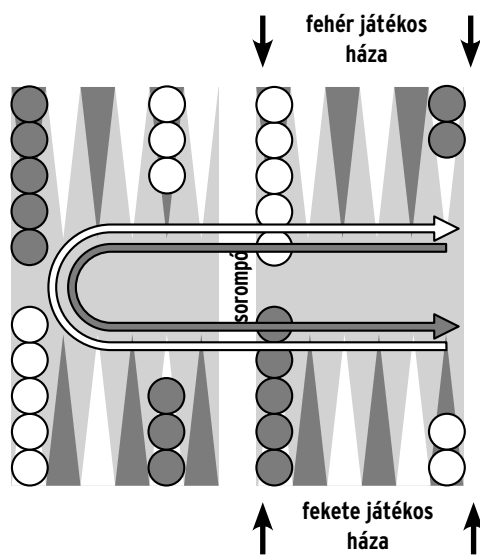
Játék előkészítése

Minden játékos kap 15 db egyforma színű korongot, amelyeket az ábra szerint helyez el a táblán. A tábla 24 mezőből áll.

A fehér játékos a korongjait a fehér nyíl irányában mozgatja saját házába. A fekete játékos a folytonos vonal mentén mozgatja a korongjait az ellenkező irányba. A korongot csak az adott szín irányában lehet mozgatni, az ellenkező irányban nem.

Cél

A játékosok célja az, hogy minél gyorsabban a házukba juttassák korongjaikat; és miután az összes odakerült, ezeket kijátsszák a tábláról.



A játék menete

A korongok lépéseinek számát dobókockával határozzuk meg. Minden játékos két dobókockával dob. Fontos, hogy a dobott pontszámokat külön-külön kell lelépni. Ez azt jelenti, hogy ha az egyik dobókockával 5-öt, a másikkal pedig 4-et dob, akkor az egyik koronggal 4-et, egy tetszőleges másik koronggal pedig 5-öt kell lelépni; ez lehet az első korong is. Mindegy, hogy előbb a nagyobb vagy a kisebb számot lépi-e le; azonban kötelező a teljes pontszám lelépése, akkor is, ha ez kedvezőtlen a játékos számára.

Például:

Fekete dob 4-et és 5-öt. A 4. és 5. lépésre elhelyezkedő háromszögön már az ellenfél korongjai állnak. A fekete nem lépheti át az ellenfél korongját (4+5=) 9 lépéssel. Vagy másik korongokkal kell lépnie, illetve ha nem tud, odavész a dobása.

Duplázás

Ha mindkét kockán ugyanazt a pontszámot dobja, azt „duplázásnak” hívjuk. Ez megduplázza a lépések számát. A dobott pontszámot négyszer lehet lelépni.

Szalag

Ha két vagy több egyszínű korong található egy háromszögön, azt „szalagnak” nevezzük. Az ellenfél korongja átlépheti a szalagot, de nem teheti rá a korongját. A saját korongjainkat azonban tetszés szerint letehetjük oda.

Híd

Ha két vagy több egymás mellett álló szalagunk van, azt „hídnak” nevezzük. Minél szélesebb a híd, annál nehezebb az ellenfélnek átugornia azt.

Korongok kiütése

Ha az ellenfél lépése ott ér véget, ahol csak egy korongunk áll, az ellenfél kiüti azt.

A kiütött korongokat a „sorompóra” kell helyezni. A játékosnak a kiütött korongjait azonnal vissza kell juttatnia a játékba.

A korongokat az ellenfél házába kell eljuttatni (itt is érvényes az a szabály, hogy a 2 vagy több ellenséges koronggal rendelkező mező le van zárva). Ez dobókockával lehetséges.

Ha úgy dob a játékos, hogy a korongjával nem tud visszajárni a játékba, kimarad a körből.

Például:

A fekete játékos egyik korongja a „sorompón” van, 5-öt és 6-ost dob. Azonban a fehér játékos 5-ös és 6-os belső mezőjén is több mint 2 fehér korong található. A fekete játékos nem tudja a korongját visszahelyezni a játékba, ezért kimarad a körből.

Made exclusively for: Tchibo GmbH,
Überseering 18, 22297 Hamburg,
Germany, www.tchibo.hu



Kijátszás

Amikor a játékosnak sikerült az összes saját korongját a házába juttatnia, elkezdheti kijátszani őket a tábláról.

A kijátszást hátulról kell kezdeni, tehát a 6. háromszögről, majd az 5-ről, stb. Ha a dobott pontszámok nem elegendőek ahhoz, hogy a játékos a hátsó korongokat kijátszassa, akkor csak közelebb léphet velük a tábla széléhez, de nem játszhatja ki. Ha több pontot dobott, mint amire szüksége van, a maradék odavész.

Ha a kijátszás során az egyik korongot kiütik, ezt először be kell juttatni a táblára, majd végig kell vinni és eljuttatni kell érni a házába, mielőtt folytathatnánk a kijátszást.

Győzelem

A játék akkor ér véget, amikor az egyik játékosnak már nincs több korongja a táblán.

A játékos egyszeresen nyer (és 1 pontot kap), ha az ellenfél összes korongja a házában van, és legalább egy korongot kijátszott.

A játékos duplán nyer: „gammon” (és 2 pontot kap), ha az ellenfél összes korongja a házában van.

A játékos háromszorosan nyer: „backgammon” (és 3 pontot kap), ha a másik játékosnak nem sikerült az összes korongját a házába juttatnia.

Duplázó kocka

Tétért is lehet játszani.

Aki úgy gondolja, hogy nyeresre áll, az a duplázó kockát, amely a játék kezdetén a 64-es oldalával felfelé áll, átfordíthatja a 2-es oldalra, és azt az ellenfele elé helyezheti.

Az ellenfél visszautasíthatja a duplázást. Ekkor elveszíti a játékot. De el is fogadhatja, és tovább játszhat. Ekkor a végén duplázódnak a győzelmi pontok. Legközelebb csak ő duplázhat, és a dobókockát 4-esre fordíthatja, majd ellenfele elé teheti.

Duplázni tehát felváltva lehet.

A duplázás csak dobás előtt történhet!

Stratégia

Minden játékos megpróbál „hidakat” képezni, hogy hátrányos lépésekre kényszerítse ellenfelét, vagy teljesen megakadályozza haladását.