

aby wskazywała 2-krotną stawkę. Jego przeciwnik ma prawo odpowiedzieć kolejnym podwojeniem stawiając kostkę tak, by wskazywała 4-krotną stawkę. Podwajanie można tak doprowadzić do wielokrotności stawki równej 64. Jeżeli gra kończy się Gammonem lub Backgammonem wówczas wielokrotniona stawka, na co wskazuje odpowiednia liczba na kostce podwajającej ulega odpowiednio dwu lub trzykrotnemu powiększeniu. Jeżeli przeciwnik nie uznaje kolejnego podwojenia, wówczas przegrywa grę zgodnie z poprzednio ustaloną wielokrotnością stawki. Zaleca się zatem, aby w sytuacji, gdy rysuje się szansa wygrania Gammonem lub Backgammonem unikać podwajania, gdyż stwarza się przeciwnikowi możliwość poddania partii i tym samym zaledwie pojedynczej przegranej. Jeżeli przeciwnik zrezygnuje z dalszej gry, wówczas zawsze przegrywa Backgammonem.

Zbijanie pionów

Jeżeli jedno z posunięć pionem kończy się na polu zajęтым tylko przez pojedynczy pion przeciwnika to zostaje on zбитy. W jednym ruchu można zbić dwa bądź więcej pionów (aż do 4 przy dublecie). Przykład: w sytuacji pokazanej na rys. 2, po wyrzuceniu oczek 5 i 3 białe mogą zbić czarny pion znajdujący się na polu 9A wykonując posunięcia z 1A i dalej na 4A i dalej na 9A. Piony zbite zostają usunięte z planszy, przy czym mogą ponownie wziąć udział w grze poprzez wprowadzenie ich ponownie na planszę.

Wprowadzenie do gry

Jeżeli gracz posiada pionów poza grę (piony zbite przez przeciwnika) to musi wprowadzić je ponownie do gry i przede wszystkim na ten cel przeznaczyć swoje rzuty. Tak długo jak gracz posiada pionów poza grę, nie wolno wykonać mu żadnych ruchów pozostałymi pionami pozostającymi w grze. Wprowadzenie pionów do gry rozpoczyna się od 1 ćwiartki należącej do gracza. Po wyrzuceniu, odpowiedniej do sytuacji planszy, ilości oczek osoba ta wykonuje ruch pionami.

Zakończenie gry

Po wprowadzeniu wszystkich 15 pionów do ostatniej ćwiartki, gracz może rozpocząć ostatnią fazę rozgrywki polegającą na wprowadzeniu pionów poza planszę. Jeżeli osoba przesunie swój ostatni 15-ty pion (zgodnie z ilością wyrzuconych oczek pierwszą kostką) do ostatniej ćwiartki, może od razu wykorzystać drugie posunięcie do wyprowadzenia pionów poza planszę. O kolejności wyprowadzania pionów poza planszę decyduje ilość oczek i odległość tych pionów od krawędzi planszy (ilość pól).

Np. jeżeli gracz wyrzucił 6 i 5, to grę zakończy pion z pola 6 (dla białych) lub z pola 6A (dla czarnych) oraz pion z pola 5 lub 5A. Wyrzucony w ostatniej fazie dublet również liczy się podwójnie. Piony, które zakończyły grę, należy odkładać tak, aby można było je odróżnić od pionów zбитych. Często zdarza się, że nie ma już pionów na trójkątnych polach odpowiadających wyrzuconym oczkom, jeżeli nie ma ich również na polach o numerach wyższych, gracz ma prawo wyprowadzić te pionów z planszy, które znalazły się bliżej jej prawej krawędzi.

Koniec gry

Jeżeli białe wyprowadziły wszystkie swoje pionów z gry, podczas gdy czarne dopiero kilka – białe odnoszą tzw. Pojedyncze zwycięstwo. Zwycięstwo jest podwójne (Gammon) jeżeli przeciwnik nie wyprowadził żadnego swojego pionów poza planszę. Jeżeli pionów przeciwnika nie opuściły jeszcze 1 ćwiartki lub po zbitiu nie są jeszcze ponownie wprowadzone do gry – zwycięstwo jest potrójne BACKGAMMON.

WYTWÓRNIĄ SZACHÓW

ADAM GNIĄDEK

33-101 Tarnów
ul. M. Vetulani de Nisau 49
tel. (014) 674-31-39
tel./fax. (014) 690-85-90
e-mail: gniadek@chess-gniadek.pl
www.chess-gniadek.pl



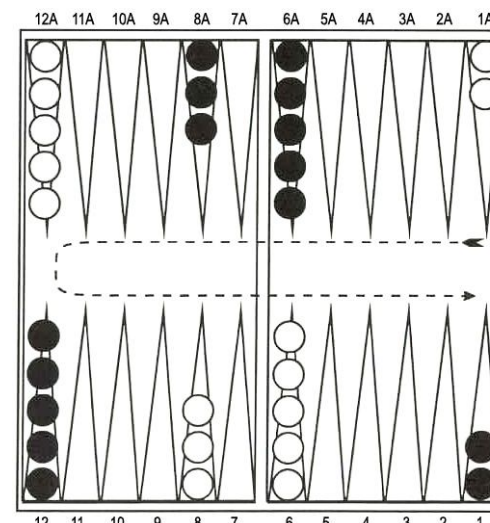
BACKGAMMON

Gra ta jest uważana za jedną z najstarszych, a zarazem za jedną z najbardziej popularnych gier na świecie. Backgammon jest grą dla dwu osób (w wieku od 10 lat).

Gra jest prowadzona na specjalnej planszy z 24 trójkątnymi polami zabarwionymi na przemian różnym kolorem. Każdy gracz otrzymuje po 1

5 pionków z jednego koloru. Ponadto gracze dysponują dwoma kostkami. Dla lepszego przeglądu pola ponumerowano od 1 do 12 oraz 1A do 12A. Barwy trójkątów nie mają nic wspólnego z przebiegiem gry. Ma to na celu ułatwienie obliczania ruchu na planszy. Dla lepszej przejrzystości plansza podzielona została na cztery części po 6 trójkątów. Części te nazwano zgodnie z kierunkiem poruszania się gracza; „1 ćwiartka”, „2 ćwiartka”, „3 ćwiartka”, „ostatnia ćwiartka” (patrz rysunek).

2 ćwiartka białych **gracz B** 1 ćwiartka białych



rys. 1

3 ćwiartka białych **gracz A** ostatnia ćwiartka białych

Cel gry

Wychodząc od ustawienia podstawowego, każdy usiłuje, poprzez przesuwanie swoich 15 pionów, o ilość pól równą ilości oczek wyrzuconych, najszybciej jak to możliwe doprowadzić do ostatniej ćwiartki, a następnie wyprowadzić wszystkie pionowy poza planszę. Gracz, który dokona tego pierwszy – zwycięża.

Ustawienie podstawowe oraz kierunek poruszania

Ustawienie podstawowe (wyjściowe) ukazane na rys.1. Osoba A gra pionami białymi i porusza się od pola 1A przez 12A, 12 do pola 1. Dla gracza A trójkątne pola 1A-6A stanowią „1 ćwiartkę”, a pola 6-1 „ostatnią ćwiartkę”. Oba białe pionowy z pola 1A muszą przebyć wszystkie 24 pola do „ostatniej ćwiartki” gracza A i stamtąd poza planszę. 5 białych pionów z pola 12A porusza się przez pole 12 do ostatniej ćwiartki gracza A i stamtąd poza planszę. Pozostałe pionowy poruszają się odpowiednio do podanych reguł. Osoba dysponująca pionami czarnymi (gracz B) porusza się od pola 1 przez 12, 12A do pola 1A. Trójkątne pola 1-6 stanowią dla niej „1 ćwiartkę” a pola 6A-1A „ostatnią ćwiartkę”.

Grający porusza się więc, począwszy od ukazanych pozycji, w przeciwnych kierunkach. Czarne poruszają się w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara, a białe w kierunku przeciwnym. Obowiązuje następująca reguła: 2 ostatnie pionowy leżące po prawej stronie naprzeciwko gracza, są jego pionami. Z tego wynika też kierunek poruszania się tymi pionami, ponieważ są one najbardziej oddalone od ich ostatniej ćwiartki. Wszystkie dalsze zasady gry pokazane zostaną w konkretnych sytuacjach, które wynikają z ustawienia podstawowego. (rys.1).

Rozpoczęcie gry

W celu ustalenia, który z graczy rozpocznie grę, grający rzucają jedną kostką. Rozpoczyna osoba, która wyrzuci wyższą liczbę oczek. W sytuacji wyrzucenia przez obu graczy tej samej liczby oczek muszą oni kontynuować rzucanie kostką aż do rozstrzygnięcia.

Grający wykonują na zmianę po dwa ruchy zgodnie z wyrzuconą liczbą oczek. Osoba rozpoczynająca grę wykonuje oba ruchy zgodnie z wynikiem pojedynczych rzutów kostek. W dalszym ciągu gry każdy jej uczestnik rzuca dwoma kostkami jednocześnie. Oba ruchy można wykonać dwoma różnymi pionami lub też jednym pionem. Także i w tym przypadku nie wolno wykonać ruchu jako sumy wyrzuconych oczek. Zawsze są to dwa pojedyncze ruchy. Jeżeli wykonanie pierwszego posunięcia nie jest możliwe, to również nie można wykonać całego ruchu. Grający sami decydują o kolejności wykorzystania rzutów. Jeżeli uczestnik gry może wykonać tylko jedno posunięcie to może ono być wykonane tylko w oparciu o wyższą liczbę wyrzuconych oczek. W przeciwnym przypadku oba przesunięcia przepadają i ruch wykonuje przeciwnik. Na każdym trójkątnym polu mogą zatrzymać się tylko pionowy tego samego koloru, dlatego też wykonanie ruchu jest możliwe tylko wtedy, gdy pionek przybędzie na wolne pole lub na pole zajęte przez własne pionki. Wykonanie ruchu jest możliwe również w przypadku, gdy nastąpi przy tym zbitcie pionka przeciwnika (patrz punkt „zbijanie pionków”).

Przykład

Białe rozpoczynają grę przy wyrzuconych oczkach 6 i 4. Obok wielu innych, możliwe są do wykonania następujące posunięcia;

- ☞ 1 pionek z 1A na 7A i pionek z 1A na 5A.
- ☞ 1 pionek z pola 6 na 2 i 1 pionek z pola 8 na 2.
- ☞ 1 pionek z 12A na 9 i ten z pola 9 przesuwamy dalej na pole 3.

Dublet

Przy wyrzuceniu tzw. „dubletu” gracz ma prawo wykonania 4-krotnie wyższej wartości od liczby wyrzuconych oczek. Np. przy wyrzuceniu trójek gracz może wykonać następujące posunięcia:

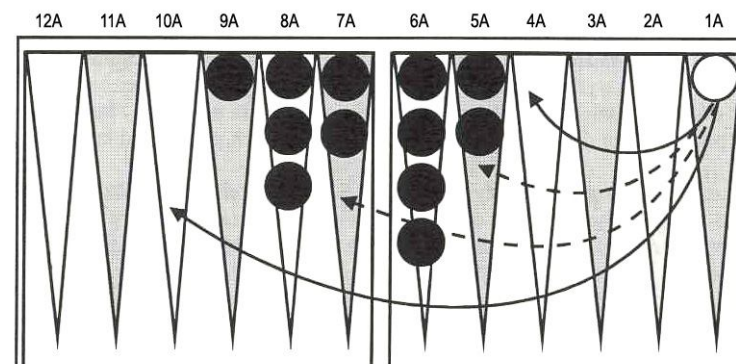
- ☞ 1 pionek w czterech posunięciach, w sumie o 12 pól dalej,
- ☞ 4 pionki o trzy pola do przodu (jeżeli pionki wyruszają z tego samego pola, to praktycznie przesuwają się one o 3 pola dalej),
- ☞ 2 pionki w dwóch rzędach, w sumie o 6 pól dalej,
- ☞ 1 pionek w dwóch posunięciach, w sumie o 6 pól dalej oraz 2 pionki – każdy o 3 pola dalej,
- ☞ 1 pionek w trzech posunięciach, w sumie o 9 pól oraz 1 pionek (inny) o 3 pola dalej.

Jeżeli po wyrzuceniu dubletu okaże się, że nie jest możliwe wykonanie wszystkich przysługujących nam posunięć, pozostała, niewykorzystana część posunięć przepada. Po wyrzuceniu dubletu nie rzuca się ponownie.

Zapora (blokada)

Jeżeli pole zajęte jest przez dwa lub więcej pionów to tworzą one tzw. Zaporę lub blokadę. Piony te zabezpieczone są przed zbitciem, a pole jest zablokowane dla pionów przeciwnika.

Przykład: Białe chcą wykonać ruch pionem z pola 1A po wyrzuceniu oczek 5 i 4. Teoretycznie mogą one pokonać $5 + 4 = 9$ pól i osiągnąć pole 10A, jednak pion 1A nie może zatrzymać się ani na polu 5A ani na polu 6A. W tej sytuacji, o ile nie mają możliwości wykonania posunięć innymi pionami, białe tracą ruch, a do głosu dochodzi przeciwnik. Jeżeli w tej sytuacji białe wyrzucą oczka 6 i 3 to mają prawo wykonać posunięcie z 1A na 4A i dalej na 10A. Wykonanie ruchu pionem 1A w odwrotnej kolejności nie jest możliwe (pole 7A jest zablokowane). Sytuacja, w której graczowi uda się zablokować w ten sposób kilka kolejnych trójkątów, określa się mianem „mostu”. Stanowi to dużą przeszkodę dla przeciwnika. Most powyżej 6 trójkątnych pól jest nie do przebycia dla pionków przeciwnika, które muszą czekać tak długo, aż zostanie on w trakcie gry rozwiązany.



rys. 2

Kostka podwajająca

Kostka, na której znajdują się liczby 2, 4, 8, 16, 32, 64, służy do podwajania stawki. Gracze mogą zacząć już podwajanie przed rozpoczęciem gry. Np. jeden z graczy podwaja stawkę stawiając kostkę podwajającą tak,