

Piranja futam - Backgammon társasjáték Scratch Europe

Tartalom: 1db játéktábla, 30 db játékszeton, 2 db dobókocka

Játékosok száma: 2 fő

Felkészülés: A backgammon-tábla 24 mezőből áll. A 24 mező négy negyedben helyezkedik el, a negyedek elnevezése a következő: saját otthon, saját udvar, ellenfél otthona, ellenfél udvara. A tábla közepén lévő vonalat, mely elválasztja az udvarokat az otthonoktól sorompónak nevezzük. A játékot két játékos játssza, minden játékosnak 15 zsetonja van. A rajz alapján helyezzük el a zsetonokat.

Az a játékos kezdi a játékot, aki a dobókockával nagyobbat dob. A játékosok mindig két kockával dobnak minden fordulóban, kivéve a játék elején, amikor eldöntik, hogy ki kezdi a játékot.

A játék menete: A játék célja, hogy valamennyi zsetonunkat saját otthonunkba (lásd rajz) vigyük, majd onnan kipakoljuk őket a tábláról. Az a játékos nyer, amelyik elsőként fejezi be a kipakolást, vagyis nem marad több bábuja a táblán. A zsetonokkal annyit lehet lépni, amennyi a két dobókockával dobott számok összege. Tehát, ha dobunk egy 2-est és egy 5-öst, akkor az egyik zsetonnal 2 mezőpontot, a másikkal pedig 5 mezőpontot lehet előre lépni vagy egy zsetonnal 7 mezőpontot. Mindig a "nyitott" mezőpontokon kell landolni. Ezek üres mezőpontok, vagy a saját zsetonjaid által elfoglalt pontok, vagy olyan pontok, amelyeket csak egy ellentétes zseton foglal el.

-Irány: A mezők számozással vannak ellátva 1-től 24-ig. Az 1-es mező a saját otthonban található: ez a tábla széléhez legközelebb eső mező. Mellette van a 2-es mező. A számozás a következőképpen halad tovább: saját otthon, saját udvar, majd az ellenfél udvara, végül az ellenfél otthona. A 24-es mező tehát az ellenfél otthonában a tábla széléhez legközelebb eső mező, és ez nem más, mint ellenfelünk 1-es pontja.

- Dupla dobás: Amennyiben egy játékos duplát dob, a számokat kétszer lépi le. Ha tehát dupla hatost dobott, akkor -a szabályok figyelembe vételével - négyszer hatot léphet. Ha van rá lehetőség, akkor valamennyi lépést kötelező lelépni. Ha ez lehetséges, akkor a játékos szabadon dönthet arról, hogy melyik kockát játssza meg elsőként. Ha csak az egyik lépés leléphető, akkor azt kötelező lelépni. Ha mindkét szám játszható, de a kettő közül egyszerre csak az egyiket lehet lelépni, úgy a nagyobbat kell választani. Ha egyik lépés sem játszható, akkor a dobás elveszett.

- Kiütés: Ha egy játékos olyan mezőre lép, ahol az ellenfelének csak egy bábuja van, akkor azt kiüti. A kiütött zsetont ideiglenesen el kell távolítani a tábláról. A játékos mindaddig nem mozgathatja a többi zsetonját, amíg a kiütött zsetonjával vissza nem tér az ellenfél otthonába. Egy zseton csak a dobás értékének megfelelő nyitott mezőre térhet vissza. Ha a dobás értékének megfelelő mezők egyike sem nyitott, akkor a dobás elveszett. Ha a játékos visszatérhet, de nem minden bábujaival, akkor annyi bábuval kell visszatérnie a sorompóról, amennyivel csak lehetséges.

Ha a játékos valamennyi bábujával vissza tud térni és még marad kockája, amit nem lépett le, akkor kötelező azt felhasználni. Ilyenkor bármelyik bábujával tehet megengedett lépést.

Ha egy játékos mind a 15 bábuját bepakolta otthonába, megkezdheti a kipakolást. Egy adott mezőszámú bábu a megegyező értékű kockadobással levihető a tábláról. Tehát egy 6-os mezőn álló bábu egy hatos dobással kipakolható.

Amennyiben a dobott számhoz tartozó mezőszámon nem áll zseton, úgy egy magasabb mezőszámon álló zsetonnal kell szabályos lépést tenni. Ha nem áll zseton magasabb mezőn, akkor megengedett (és kötelező) kipakolni a legmagasabb mezőszámon álló zsetont. Egyéb esetekben semmilyen tiltás nem vonatkozik a játékra: bármely egyébként megengedett lépés kipakolásakor is megengedett.

Ahhoz, hogy a játékos levigyen egy bábút a tábláról, valamennyi játékban lévő bábuja az otthonában kell legyen. Ha egy játékos egy vagy több bábuja a sorompóra kerül kipakolás közben, akkor mindaddig nem folytathatja a kipakolást, amíg a kiütött emberekkel vissza nem tér az otthonába.

A játék vége: az nyeri a játékot, aki először kipakolja a 15 zsetonját!