



JM 12767 Backgammon/Amőba Utazójáték

A dobozban található speciális tábla két oldalán két különböző játék található. A tábla mágneses és a dobókocka egy speciális kapszulában található, így biztos, hogy nem gurul el bárhol is játszik a játékot.

Backgammon

A játékot két játékos játszhatja, világos illetve sötét kövekkel. A játék célja, hogy minél előbb kivigyük az összes saját kövünket a tábláról, illetve, hogy ebben akadályozzuk az ellenfelet.

A játékot egy érdekes, 24 háromszöget tartalmazó táblán játszik. A fehér játékos a tábla bal alsó sarkából indul, a bábu balról jobbra haladnak a tábla alján, aztán a jobb oldalra érve átlépnek a felső oldalra, ahol jobbról balra mennek tovább. (Mintha a tábla félbe lenne hajtva) A feketével játszó játékos a bal felső sarokból indul, és épp ellentétes irányba halad, mint a fehér.

A játék menete

A játékosok felváltva dobhatnak két kockával, a dobott pontoknak megfelelően léphet a soron következő játékos. A dobott értéket le lehet lépni egy vagy két külön kővel is. Ha valaki párost dob (azaz mind a két kockán ugyanaz a szám áll), akkor ezt nem kétszer lépheti meg, hanem négyszer. Ilyenkor akár 4 különböző kővel is leléphető a dobás. Fontos szabály, hogy ha több számot egy kővel lép a játékos, akkor azt csak úgy teheti meg, hogy a két lépés külön-külön is szabályos legyen. (Azaz a közbülső lépéseknél ne legyen fala az ellenfélnek.)

Fal

Ha egy mezőn legalább 2 kő áll egy játékosnak, akkor azok falat képeznek. Erre a mezőre az ellenfél nem léphet, viszont átugorhatja.

Kiütés

Ha egy játékos olyan mezőre lép, ahol az ellenfélnek egy kő van, akkor azt kiüti. A kiütött kő a játéktér közepére kerül. A kiütött kővel játszó játékosnak először mindig a kiütött köveket kell visszahoznia a játékba, amíg ez nem sikerül neki, más kővel nem léphet. A kiütött követ úgy kell elképzelni, mintha egy 'nulladik' mezőn állna, tehát a következő dobásnál annyiadik mezőre lehet vele belépni, ahányat a játékos dobott. Ezt az első hat mezőt nevezzük belépő-körzetnek.) Természetesen a kiütött, és éppen belépő kővel sem lehet falra lépni. (Így szélsőséges esetben - ha az ellenfélnek több fala is van már a belépő körzetben - az is előfordulhat, hogy egy játékos nem tud lépni több körön át.) Ha több kiütött kő van, lehetséges, hogy csak az egyik kővel tud belépni a játékos (Mert a másik mezőn fal van), ilyenkor csak ezt a dobást lépheti le.

Passz

Ha a játékos a fentiek miatt nem tudja lelépni minden dobását, akkor passzol. Ez úgy lehetséges, hogy az összes kőtől a dobott távolságokra az ellenfélnek fala van.

Kiszállás

Ha egy játékosnak már minden kője az utolsó 6 mező valamelyikén (Az ún. kiszálló körzetben) van, akkor megkezdheti a kövek kiléptetését. (A fehér játékos kiszálló-körzete egyben a fekete játékos belépő-körzete és vice versa.) Egy kővel akkor lehet kilépni, ha a dobott szám megegyezik a kő mezőjének a sorszámával. Természetesen kiszállás közben is lehet lépni a többi kővel is. (Pl. ha 2-t dob a játékos, akkor kiléphet a 2. mezőről, de léphet a 4.-ről a 2.-ra is.)

Ha a játékos nem tud kiszálláskor lelépni egy dobást, mert már minden kője kisebb sorszámú mezőn áll, mint amit dobott, akkor felhasználhatja a dobást arra, hogy a legnagyobb sorszámú mezőn lévő kőjével kilépjen.

Ha kiszállás alatt az ellenfél kiüt egy követ, akkor azzal a kővel a fenti szabályok szerint újra be kell lépni, végig kell menni a táblán, és ha ismét minden kő a kiszálló-körzetben van, csak akkor lehet folytatni a kiszállást.

A játékot az a játékos nyeri, aki hamarabb kiszáll az összes kőjével.

A Backgammon-nak több változata is van. Egyes változatok megengedik, hogy (bár

egymás mellett csak 5 fér el) akárhány azonos színű kő álljon egy mezőn. Mivel az 5 köves limittel sokkal izgalmasabb a játék, nálunk ez a szabály az érvényes.

Amőba

A játékot két játékos játsza négyzetrácsos hálón. A játékosok felváltva raknak egy-egy jelet (piros X és sárga kör) a háló mezőire. A játékot a piros X-el játszó játékos kezdi. A játék célja, hogy a játékos a saját jeléből hármat helyezzen egymás mellé bármilyen irányban (vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan) illetve, hogy ebben megakadályozza az ellenfelét.

Egy játékos nyer, ha sikerül három jelet egymás mellé tennie.

A játék döntetlen, ha a tábla megtelik és egyik játékosnak sincs hármas sora.

Importálja és forgalmazza: Katica Játék Kft.

1077 Budapest, Király utca 101.

Tel./Fax: 46 22 388/ 387

E-mail: katica@katica.hu

Web: www.katica.hu