

BACKGAMMON

SPELPROGRAMMS- INSTRUKTION

2617



Vilken handkontroll?

Till samtliga spel i det här spelprogrammet använder du racketkontrollerna (Paddle controllers). Anslut kontrollerna till var sitt uttag på videospelets baksida. Kontrollera att de är ordentligt inkopplade!

Backgammon

Varianter av Backgammon har spelats i olika delar av världen i över 5.000 år. Det är troligen det äldsta krigsspel som fortfarande spelas. I gamla skrifter antas det att spelet från början konstruerades för att träna soldater i fältslag eftersom Backgammon har alla ingredienser i ett riktigt slag; strategi, välja position och timing. Det är ett spel som kräver både skicklighet och tur, vilket antagligen är förklaringen till dess popularitet.

I skrift omtalas Backgammon för första gången 1645, och är då benämningen på ett spel som påminner väldigt mycket om det Backgammon vi spelar idag. De nuvarande reglerna konstruerades av en man vid namn Edmund Hoyle år 1743.

Målsättningen i alla varianter av spelet, från dess första början fram till idag, är att flytta sina brickor runt brädet och "göra rent hus", alltså ta bort alla sina brickor från brädet, innan din motståndare gör det.

Så här använder du handkontrollen

När det är din tur att flytta syns en gul fyrkant på bildskärmen. Vrid ratten på din handkontroll tills fyrkanten står mitt för det steg varifrån du vill flytta din bricka. Tryck på den röda knappen, då har du tagit upp brickan och kan flytta den på brädet genom att vrida på ratten. När du vill släppa brickan trycker du på den röda knappen igen. Datorn tillåter inte att du placerar brickan på ett steg som inte motsvaras av tärningens utslag.

Om du märker att du inte kan göra något drag trycker du på den röda knappen så blir det din motspelares tur igen.

Brädet i Backgammon är delat i två halvor eller "bord". Avdelaren kallas barriären. Det inre bordet är den nedre halvan av brädet. Det yttre bordet är den övre halvan av brädet.

Varje bord är också delat i två halvor. Den röda spelarens hemmaplan eller inre bord är den nedre högra delen på brädet, den vita spelarens hemmaplan eller inre bord är den nedre vänstra delen av brädet. Den röda spelarens yttre bord är den övre högra delen av brädet och det vänstra hörnet på brädet, och den röda på motsvarande sätt från det nedre högra hörnet.

Dragen

Dragen styrs genom att man kastar tärningarna. Före spelöppningen kastar spelarna varsin tärning, vilket görs automatiskt av datorn. Spelaren som slår högst börjar och gör sitt drag med hjälp av både det egna och motståndarens tärningsresultat. På bildskärmen motsvarar den vänstra tärningen vit spelare och den högra röd spelare vid öppningen. Färgen på tärningen visar vilken spelare som ska börja spelet. Efter det första draget turas spelarna om att slå och flytta.

När den högra omkopplaren "difficulty" står i läge A, så är det datorn som slår tärningarna åt er. I läge B kan ni använda egna tärningar och slå in siffrorna till datorn. Vrid på ratten på din handkontroll så förändras den vänstra tärningens poäng. När du har de poäng du vill ha så trycker du på den röda knappen. Sedan gör du likadant med den högra tärningen och kan göra ditt drag.

I enmansspel spelar datorn rött. Den vita spelaren flyttar sina brickor motsols runt brädet och gör rent hus från sin hemmaplan eller inre bord. Den röda spelaren flyttar sina brickor medsols och gör rent hus från sin hemmaplan.

Brickorna flyttas längs stegen med hjälp av tärningarna. Tärningsutfallen måste räknas var för sig men de kan användas för att flytta en eller två brickor. Om tärningsutfallen blir t ex 5—3 kan du antingen flytta en bricka 5 steg och en annan 3 steg eller flytta en bricka först 5 och sedan ytterligare 3 steg.

När det bara finns en bricka på ett steg kallas det en "blotta". Ett steg utan brickor eller en blotta är ett "öppet steg". Ett steg med två eller flera brickor är "blockerat". De två spelarnas brickor får aldrig stå på samma steg samtidigt.

Om ett steg är blockerat kan motståndarens brickor inte flyttas till det steget. Han kan däremot flytta förbi det blockerade steget om han har tillräckligt många poäng på tärningarna. Om en spelare slår en femma och en trea och det femte steget är blockerat kan han inte flytta först fem och sedan tre steg. Däremot kan han flytta först tre och sedan fem steg och på så sätt ta sig förbi blockaden.

Man måste alltid använda sig av båda tärningarnas utfall om det är möjligt. Går det inte ska man använda sig av den tärning som har det största utfallet.

Om du blockerar sex steg efter varandra någonstans på brädet kan din motståndare inte ta sig förbi förrän du flyttar dina pjäser så att det bildas ett öppet steg. När du läser om barriären så förstår du varför det är bra att försöka blockera sex steg i följd på din egen hemmaplan.

Barriären

Om en spelare hamnar på ett steg där motståndaren har en blotta, alltså bara en bricka, flyttas motståndarens bricka till barriären. När en bricka har hamnat på barriären, måste återinträdet ske på motståndarens hemmaplan. Den vita spelaren går alltså in igen i det nedre högra hörnet och den röda spelaren går in igen i det nedre vänstra hörnet.

En bricka kan bara komma in på brädet igen genom att någon av tärningarnas utfall motsvaras av ett öppet steg på motståndarens hemmaplan. Har motståndaren en blotta på sin hemmaplan riskerar han alltså att själv hamna på barriären när du går in med din bricka från barriären. Du kan aldrig använda tärningarnas gemensamma utfall för att komma in från barriären.

Du får inte flytta någon av dina andra brickor på brädet så länge du har någon bricka på barriären. Kan du inte komma in efter att ha slagit tärningarna är det din motståndares tur att slå innan du får försöka igen. Om en tärnings utfall tillåter dig att komma in på brädet, och du inte har någon mer bricka på barriären, kan du använda den andra tärningens utfall för att flytta samma bricka igen eller flytta någon av dina andra brickor på brädet.

Om du själv har blockerat alla sex stegen på din hemmaplan och någon av din motståndares brickor hamnar på barriären, kan han inte komma in igen förrän du tar bort någon av de sex blockeringarna. På det här sättet kan du vinna tid för att flytta dina andra brickor till din hemmaplan och börja göra rent hus medan din motståndare sitter fast på barriären.

Dubbelslag

Då tärningarna visar lika antal prickar kallas detta dubbelslag och du får dubblera antalet steg. (Vid t ex treor får du alltså flytta 4×3 steg). Du kan välja mellan att flytta 1, 2, 3 eller 4 brickor men tänk på att du måste kunna flytta alla brickorna via öppna steg.

Rent hus

När du har samlat alla dina brickor på din hemmaplan kan utflyttningen börja. Den spelare som först flyttat ut alla sina brickor vinner spelet.

Du får ta bort en bricka när antalet kvarvarande steg motsvaras av tärningarnas utfall. Om du t ex får en femma och en trea får du ta bort en bricka från det femte och en från det

tredje steget. Om tärningarnas utfall är högre än det högsta steg där du har brickor kvar. Har du t ex kvar två brickor på vardera andra och tredje steget och du slår en femma och en trea, får du ta bort båda brickorna från det tredje steget.

Du kan också flytta brickor inom din hemmaplan istället för att flytta ut dem. Slår du t ex en tvåa och en etta kan du flytta en bricka från det femte till det tredje steget och en bricka från det andra till det första steget. Dubbelslag kan också användas på det här sättet.

Om din motståndare har brickor på din hemmaplan eller på barriären och du har börjat flytta ut dina brickor gäller det för dig att lämna så få blottor som möjligt.

I det här diagrammet har du en blotta på det femte steget och du slår en femma och en etta. Om du flyttar ut din bricka från femte steget lämnar du ändå en blotta på det fjärde och tredje steget eftersom du måste använda båda tärningarnas utfall. (Vilket innebär att ditt andra drag blir att flytta en bricka från fjärde till tredje steget.) Ditt bästa drag i det här läget är istället att ta brickan från det femte steget med hjälp av tärningen som visade en etta, och placera brickan på fjärde steget tillsammans med de två som redan finns där. Sedan flyttar du ut brickan med hjälp av tärningen som visade en femma. På det här sättet slipper du lämna någon blotta på din hemmaplan. Förklaringen är naturligtvis att du kan använda tärningarnas utfall i den ordning som är bäst.

Dubbleringskuben

Dubbleringskuben, som motsvaras av siffran i övre vänstra hörnet på bildskärmen, används när man spelar om poäng eller med någon form av insats. När spelet börjar visar dubbleringskuben en etta vilket innebär att man spelar om den insats man kom överens om innan spelet började. Varje gång insatsen dubblas ändras kuben (2, 4, 8, 16, 32, 64). 64 gånger den ursprungliga insatsen är högsta möjliga ökning.

När den spelare som börjar spelet har gjort sitt drag frågar datorn motståndaren YES dbI eller NO dbI. Genom att vrida ratten på handkontrollen till YES dbI och trycka på den röda knappen, har motståndaren erbjudit sig att dubbla insatsen och dubbleringskuben visar en tvåa.

Den första spelaren har nu valet att acceptera eller säga nej till dubblingen.

För att acceptera dubblingen vrider man ratten på handkontrollen till YESacc och trycker på den röda knappen. Nästa

tärningslag gäller då för motståndaren.

För att avvisa dubbleringen, vrider man ratten till NOacc och trycker på den röda knappen. Spelet är då slut och den som föreslog dubbleringen har vunnit. För att starta ett nytt spel, tryck på omkopplaren "game reset".

När du erbjuder en dubblering och din motspelare accepterar den, går dubbleringskuben över till din motspelare. Det är sedan upp till honom eller henne att erbjuda dig nästa dubblering när som helst under spelet. Samma sak när din motspelare erbjuder dig dubbleringen. Om du accepterar den går dubbleringskuben över till dig och det är upp till dig om och när nästa dubblering ska erbjudas. Vilken spelare som äger dubbleringskuben syns på färgen på siffran som representerar dubbleringskuben.

Om datorn bestämmer sig för att erbjuda en dubblering, när du spelar enmansspel, frågar den bara YESacc eller NOacc. Om du äger dubbleringskuben och vill dubbla insatsen vrider du handkontrollen till YESdbl och trycker på den röda knappen. Datorn fortsätter spelet om den accepterar din dubblering eller slutar om den säger nej till dubblering.

Om ingen spelare vill dubblera under spelet, oavsett om det är en- eller tvåmansspel, kommer dubbleringskuben att förbli grön och en etta syns på bildskärmen. I tvåmansspel fortsätter datorn att i tur och ordning fråga spelarna om de vill erbjuda dubblering.

Gammon och Backgammon

Om du har gjort rent hus och flyttat ut alla dina brickor innan motspelaren har hunnit flytta ut några brickor, kallas spelet en **gammon**. Motståndaren förlorar då två gånger insatsen (multipliserat med dubbleringskubens siffra).

Om du har gjort rent hus och motståndaren fortfarande har brickor på barriären eller på din hemmaplan, kallas spelet en **backgammon**. Din motspelare förlorar då tre gånger insatsen (multipliserat med dubbleringskubens siffra). En backgammon mellan två skickliga spelare är ovanligt.

Om du riskerar att förlora en gammon eller backgammon är det klokt att säga nej till din motståndares dubbleringserbjudande och lämna spelet.

Så här gör du en egen uppställning:

Vi har nämnt att båda omkopplarna "difficulty" ska vara i läge A när ni spelar normalt. För att göra en egen uppställning och själv placera brickorna på brädet, ställer du den vänstra omkopplaren "difficulty" i läge B.

Använd den handkontroll som motsvarar färgen på tärningarna när du gör en egen uppställning. Det här gör att du kan sätta upp speciella problem och träna strategier. Precis som i vanligt spel tillåter inte datorn att olikfärgade brickor placeras på samma steg. Ställ tillbaka omkopplaren i läge A för att starta eller fortsätta spelet på vanligt sätt. När spelet startar måste brickorna med den färg som tärningarna visar flytta enligt tärningens utfall innan datorn slår tärningarna igen.

Felaktigt drag

Normalt tillåter inte datorn att du gör ett felaktigt drag. Det finns dock en speciell situation när datorn tillåter dig att flytta en bricka enligt den ena tärningens utfall även om det inte finns något öppet steg som motsvarar utfallet på den andra tärningen.

När den här situationen inträffar, uppstår ett tillfälligt avbrott i spelet.

Lägg märke till hur de vita brickorna är arrangerade i diagrammet. Den vita spelaren slår en trea och en femma. Om spelarens första drag är att utnyttja tärningen som visade en trea och flytta en bricka från vits tolfte steg till vits nionde steg, kommer datorn att acceptera draget trots att det är felaktigt.

Nu finns det inget öppet steg som spelaren kan flytta till med hjälp av tärningen som visade en femma. Datorn tillät det första draget och väntar nu på det andra, som alltså inte är möjligt.

I den här situationen skulle det rätta draget för den vita spelaren ha varit att flytta en bricka från röds tolfte steg till vits tionde steg (med hjälp av trean) och sedan från vits tionde steg till vits femte steg (med hjälp av femman).

Om ett sådant här felaktigt drag uppstår under spelet finns det två möjliga lösningar. Den ena är att göra en egen uppställning (vänster omkoppare "difficulty" i läge B), flytta tillbaka de vita brickorna till sina tidigare positioner och genomföra det rätta draget. Den andra lösningen är att trycka ner omkopplaren "game reset" och börja ett nytt spel.

Acey Deucey

Reglerna för Acey Deucey är inte standardiserade som i Backgammon utan kan variera från land till land, från plats till plats.

I den här datorversionen börjar alla brickor på barriären och kan gå in på brädet när som helst med hjälp av tärningarna. Alla brickor behöver inte ha flyttats in på barriären innan brickor kan flyttas på brädet.

När det gäller brickornas förflyttning på brädet, öppna och blockerade steg, blottor, utflyttning och användandet av dubbleringskuben är reglerna desamma som i Backgammon.

Om en spelare slår en etta och en tvåa (acey deucey) får han välja vilket dubbelslag som helst efter att ha gjort sin etta-tvåa-förflyttning. När han har flyttat även dubbelslaget får han dessutom slå en extra gång.

Har du slagit en acey deucey, vrid ratten på handkontrollen, slå in utfallet du vill ha på den vänstra tärningen och tryck på den röda knappen.

Den högra tärningen ändrar sig och visar samma utfall som den vänstra. Tryck på den röda knappen och gör din dubbelförflyttning.

Efter ditt sista drag i din dubbelförflyttning och slår ytterligare en acey deucey, kan du återigen göra en etta-tvåa-förflyttning och välja ett valfritt dubbelslag.

Den vänstra omkopplaren "difficulty" ska stå i läge A när du spelar Acey Deucey.

	BACKGAMMON			ACEY DEUCEY				
Spel nr	1	2	3	4	5	6	7	8
Antal spelare	1	2	1	2	1	2	1	2
Dubbleringskub								

ligt tärningarnas utfall innan datorn slår tärningarna igen.

Generalagent i Sverige, Norge och Finland:

ALGAVISION AB

Box 6021, 172 06 SUNDBYBERG

Tel. 08-29 90 06, 29 96 50

AB ALGA

Spelvägen 1, 280 22 VITTSJÖ

Tel. 0451-229 00

© Copyright