

BACKGAMMON

VIDEO COMPUTER SYSTEM[®]

VCS 800 - Modell CX 2600



atarimuseum.nl

CX 2617

GEBRUIKSAANWIJZING

Dit is een vertaling van de eveneens
bijgevoegde Amerikaanse gebruiksaanwijzing.
Wij adviseren u i.v.m. de duidelijkheid de
boekjes altijd in combinatie te gebruiken.

BACKGAMMON

Bij deze spelcassette gebruikt u de standaard commandoposten. Steek de stekker goed in de aansluiting LEFT CONTROL- achterop uw spelcomputer. Houd de commandopost met de rode knop links van u af. Zie deel 3 van de gebruiksaanwijzing voor verdere informatie.

Attentie: Om de levensduur van uw spelcomputer te verlengen en de elektronische onderdelen te beschermen moet de computer zijn **UITGESCHAKELD** wanneer een spelcassette wordt ingelegd of verwijderd!

Backgammon

Backgammon — in uiteenlopende versies — wordt over de gehele wereld al zo'n 5000 jaar gespeeld; mogelijk is het het oudste oorlogsspel dat bestaat. Oude geschriften geven de indruk, dat met dit spel soldaten werden getraind op de strijd, daar backgammon alle essentiële onderdelen van de oorlog bevat: strategie, positie, timing. Zowel geluk als techniek spelen een belangrijke rol — vandaar misschien het succes.

De oudste voorloper van het spel moet worden gezocht in Soemerïë. De Egyptische Farao's speelden een soortgelijk spel — backgammon-achtige speelborden werden gevonden in het graf van Koning Toet. De oude Grieken en Romeinen speelden — en schreven over — versies van backgammon, en lang voor de kruistochten werd het spel in het Midden-Oosten gespeeld. Men neemt zelfs aan, dat het spel met de kruistochten naar West-Europa is gekomen, waar het in de 8e en 9e eeuw bloeide. En in Nederland bestaat het eeuwenoude Trik-Trak, een soortgelijk spel.

De naam 'Backgammon' komt het eerst voor in een geschrift uit 1645, waarin een

spel wordt beschreven dat veel op backgammon lijkt. De huidige spelregels werden opgesteld door Edmond Hoyle in 1743.

Doel van het spel was en is in alle versies uw stenen het hele bord te laten doorlopen en van het bord af te nemen, vóór uw tegenstander zijn stenen heeft uitgespeeld.

De commandopost

Wanneer u aan de beurt bent verschijnt een gele 'cursor'. Draai de knop tot de cursor bij die steen staat, die u wilt zetten. Druk op de rode knop. Hierdoor 'pakt' de cursor de steen, zodat u deze kunt verplaatsen met de draaiknop. Om de steen weer neer te zetten drukt u nogmaals op de rode knop. U kunt een steen niet op een vak plaatsen, waar u volgens de dobbelstenen niet zou kunnen komen.

Wanneer u met de gegooide worp geen zet kunt doen drukt u op de rode knop; de dobbelstenen worden nu geworpen voor uw tegenspeler.

Het spel

U doorloopt de variaties met de toets GAME SELECT op de spelcomputer (zie het eind van de handleiding voor een beschrijving van de variaties). Voor een normaal spel moeten beide moeilijkheidsschakelaars in stand A staan. Om het spel te starten drukt u op de toets GAME RESET.

LET OP: de functies van de moeilijkheidsschakelaars worden verderop behandeld.

Het spel

Het Backgammon-bord is verdeeld in twee helften, het binnen- en het buitenbord. In het midden zit de 'balk'. Het binnenbord staat onderaan het beeldscherm, het buitenbord boven.

Elk half bord is opnieuw in twee helften verdeeld, de rode en de witte helft. Het rode binnenbord is rechts-onder en het witte links-onder geplaatst. Het rode buitenbord vinden we rechts-boven, het witte buitenbord links-boven.

Op elk kwart bord zien we zes driehoeken; hierop worden de stenen geplaatst die het bord rondgaan. Voor het gemak is elke driehoek genummerd, van 1 tot 12, te beginnen bij het binnenbord van elke speler. Dus wit 1 tot 12 links van onder naar boven, en rood 1 tot 12 rechts.

De zetten

De zetten worden bepaald door de dobbelstenen. Bij aanvang van het spel werpt elke speler één steen (dit wordt automatisch door de computer gedaan). Degene met de hoogste worp speelt eerst (en gebruikt daarbij de ogen van beide stenen!). Op het scherm geldt de linker steen voor de witte (linker) speler, de rechter steen voor rood. De stenen krijgen vervolgens de kleur van de speler, die de toss heeft gewonnen en aan zet is. Na de eerste zet gooien de spelers om beurten.

Wanneer de **rechter moeilijkheidsschakelaar** in stand A staat werpt de computer de dobbelstenen voor u. Staat de schakelaar in stand B, dan kunt u zelf werpen met echte stenen, en de worp ingeven met de commandopost door de knop te draaien tot de linker steen de juiste worp aangeeft, op de rode knop te drukken en dit te herhalen voor de rechter steen. De computer 'weet' nu wat u heeft gegooid, en u kunt nu zetten.

Bij éénmansspelen speelt de computer met rood.

De witte speler zet zijn stenen linksom (te-

gen de klok in) over het bord en **speelt uit** aan de witte binnenhelft. De rode speler speelt rechtsom, en speelt uit aan de rode binnenhelft.

De stenen worden gezet volgens de worp van de dobbelstenen. Elke dobbelsteen kan apart worden gezet, maar één steen kan ook worden gezet over het totaal van de twee dobbelstenen. De worp 5-3 kan worden gezet als 5 met één steen en 3 met een andere, maar ook met één steen eerst 5, en vervolgens 3 vakken.

Een vak met slechts één steen is 'kwetsbaar', een vak zonder stenen is 'vrij', en een vak met 2 of meer stenen is 'bezet'. Een vak mag nooit door stenen van beide spelers worden bezet.

U kunt uw steen niet plaatsen op een vak, dat door uw tegenstander wordt bezet; u kunt er — mits u hoog genoeg heeft gegooid — wel overheen springen. Als u 5-3 heeft gegooid en het vijfde vak is door uw tegenspeler bezet, dan kunt u niet eerst 5 en dan 3 zetten met uw steen. Als vak 3 vrij is, kan de zet 3 + 5 wel.

Wanneer uw stenen zes achtereenvolgende vakken bezetten heeft u het bord gesloten. Uw tegenspeler kan er niet langs met zijn stenen — totdat u uw stenen moet zetten en een vak open komt. Het belang hiervan leest u hieronder bij DE BALK.

De balk

Wanneer een speler terecht komt op een kwetsbaar vak van zijn tegenstander wordt het kwetsbare stuk geslagen, en wordt op de balk gelegd. Wanneer dit gebeurt moet het stuk eerst door de tegenspeler weer op het bord worden gebracht. De rode speler doet dit op het witte binnenbord, de witte speler op het rode binnenbord.

De speler mag zijn stenen alleen verplaatsen, wanneer AL zijn stenen op het bord zijn gebracht. Wanneer bij een worp een steen niet kan worden opgezet vervalt de beurt. Stenen kunnen niet op een bezet vak worden binnengebracht. Wanneer een steen van de tegenspeler kwetsbaar staat, wordt het door de binnenkomende steen geslagen en komt op de balk terecht. Voor het binnenbrengen van stenen wordt steeds één dobbelsteen gebruikt (twee stenen worden per worp binnengebracht); het gegooide totaal kan niet worden gebruikt ($5 + 3 =$ binnenbrengen op vak 5 en op vak 3, maar NIET op vak 8).

Wanneer nog maar één steen moet worden binnengebracht kan de rest van de worp (het aantal ogen van de tweede dobbelsteen) worden gebruikt om te zetten.

Een speler is **buitengesloten** wanneer alle zes vakken waar hij binnen mag komen zijn bezet — het is daarom nuttig om op uw binnenbord het bord af te sluiten; uw tegenspeler kan dan geen stenen op het bord brengen, en mag dus niet verder spelen. U krijgt alle tijd om uw stenen uit te spelen.

Dubbele worpen

Wanneer u dubbel gooit geldt de totale worp dubbel: bij dubbel-drie bijvoorbeeld kunt 4 x drie vakken zetten. Dit mag eventueel steeds met dezelfde steen. Wanneer u niet (meer) kunt zetten vervalt uw (verdere) beurt en is de tegenspeler weer aan zet.

Uitspelen

Wanneer al uw 15 stenen op uw binnenbord staan begint het uitspelen. Dit is het hoofddoel van het spel. Een eenmaal uitgespeelde steen komt niet meer in het spel. Wie het eerste al zijn stenen uitspeelt heeft gewonnen.

Een steen wordt uitgespeeld wanneer het

in een worp gegooide aantal ogen evenveel bedraagt als het aantal resterende vakken. Met een worp 5-3 kunnen dus de stenen op vak 5 en vak 3 worden uitgespeeld. Eventueel mag worden uitgespeeld van een lager vak; wanneer de speler twee stenen op vak 3 en 2 op vak 2 heeft, kunnen met bovenstaande worp de beide stenen op vak 3 worden uitgespeeld.

Ook mag een gedeelte of de hele worp worden gebruikt om stenen over het binnenbord te verplaatsen. Met de worp 1-2 kan bijvoorbeeld een steen van vak 5 naar vak 3 en een steen van vak 2 naar vak 1 worden gezet. Dit geldt ook voor dubbele worpen.

Wanneer uw tegenspeler nog stenen op uw binnenbord heeft staan terwijl u met uitspelen bent begonnen is het raadzaam, om geen stenen kwetsbaar te laten staan. Onthou dat, wanneer u de ogen van beide dobbelstenen voor één steen gebruikt, de volgorde niet uitmaakt.

In deze afbeelding heeft u 5-1 gegooid. Wanneer u de steen van vak 5 uitspeelt, moet u daarna een steen van vak 4 of 3 zetten — waardoor één kwetsbare steen overblijft. Beter is in dit geval om eerst de steen van vak 5 op vak 4 te zetten, en vervolgens met de 5 een steen uit te spelen. Nu laat u geen kwetsbare stenen achter. Alweer: de volgorde waarin u de dobbelstenen gebruikt is niet belangrijk.

Dubbele inzetten

In de loop der eeuwen was het succes van backgammon wisselend. Tot het begin van onze eeuw had het spel weinig succes in de V.S., totdat de **dubbele inzet** werd geïntroduceerd. Daarvóór werd na de eerste zetten al duidelijk, wie zou gaan winnen. Wel werd het spel uitgespeeld,

want Vrouwe Fortuna was tenslotte wispelturig. Maar doorgaans was het spel saai.

Backgammon is een van de weinige kansspelen, waarin u voortdurend weet hoe uw tegenspeler ervoor staat. Met de dubbele inzet werd 'bluffen' en intimideren mogelijk gemaakt, wat bij andere kansspelen zo vaak voorkomt. De geluksfactor is altijd aanwezig vanwege de dobbelstenen. Een goede speler kan door stomme pech van een minder goede verliezen. Maar met de dubbele inzet gebeurt dat minder vaak.

Als kansspel wordt backgammon gespeeld met een inzet, die tevoren wordt bepaald. De inzet (aangegeven door het cijfer in de linker-bovenhoek) begint bij 1 — de spelers spelen om de oorspronkelijke inzet. Elke keer dat de inzet wordt verdubbeld verandert ook dit cijfer (2 - 4 - 8 - 16 - 32 - 64). 64 keer de begininzet is het hoogste, waarom kan worden gespeeld.

Wanneer de speler die de toss heeft gewonnen heeft gezet, vraagt de computer aan de andere speler YESdbl of NOdbl. Door de draaiknop op YESdbl te zetten en de rode knop in te drukken geeft de speler aan, dat hij de inzet wil verdubbelen.

De computer vraagt nu aan de eerste speler, of hij dit accepteert: YESacc of NOacc. Deze zet de draaiknop op YESacc indien hij accepteert, en drukt op de rode knop. Nu kan de tweede speler gooien.

Wordt de verdubbeling niet geaccepteerd, dan zet de eerste speler de draaiknop op NOacc en drukt op de rode knop; het spel is nu geëindigd. Om een nieuw spel te starten drukt u op GAME RESET.

Wanneer u de verdubbeling aanbiedt en uw tegenstander accepteert, dan 'bezit' hij

de verdubbeling: hij kan nu op zijn beurt verdubbelen wanneer hij dat nuttig vindt.

Wanneer hij verdubbelt en u accepteert, dan is de verdubbeling weer van u; wanneer u dat nodig vindt kunt u weer verdubbelen. Van wie de verdubbeling is wordt aangegeven door de kleur van het cijfer bovenaan: rood voor de rode, wit voor de witte speler.

Bij éénmansspelen vraagt de computer, wanneer hij zelf wil verdubbelen, alleen YESacc of NOacc; bent u aan de beurt om te verdubbelen, dan geeft u alleen aan YESdbl. Wanneer de computer accepteert speelt hij verder, anders is het spel geëindigd.

Wanneer tijdens het spel geen van beide spelers verdubbelt blijft de groene 1 staan. Bij tweemensspelen blijft de computer in dit geval aan elke speler vragen of hij wil verdubbelen.

Gammon en Backgammon

Wanneer een speler alle stenen heeft uitgespeeld en de tegenspeler geen enkele, dan is dit een GAMMON. De verliezer raakt tweemaal de (eventuele verdubbelde) inzet kwijt.

Speelt een speler geheel uit, terwijl de tegenspeler nog stenen op de balk of op het binnenbord van de ander heeft, dan is sprake van een BACKGAMMON. De tegenspeler verliest nu driemaal de (eventuele verdubbelde) inzet.

Wanneer u dreigt te verliezen met een gammon of backgammon is het raadzaam, het spel te beëindigen door een verdubbeling van de tegenspeler niet te accepteren.

Opzetten

Voor het spel moeten beide moeilijkheidschakelaars in stand A staan. Wanneer u echter een bepaalde spelsituatie wilt opzetten kunt u de **linker moeilijkheidsschakelaar** in stand B zetten en vervolgens de stenen zo op het bord plaatsen als u wilt.

Hiervoor gebruikt u de commandopost van de kleur, die u wilt opzetten. Met deze mogelijkheid kunt u bepaalde problemen of strategieën doornemen. Net als bij normale spelen staat de computer niet toe, dat stenen van verschillende kleur op één vak worden gezet.

U kunt normaal verder spelen door de schakelaar in stand A te zetten. Wanneer u dit doet moeten de stenen die corresponderen met de kleur van de dobbelstenen eerst worden gezet, voordat de computer opnieuw gooit.

Foutieve opzetten

Normaal gesproken worden foutieve zetten niet geaccepteerd door de computer. Er is echter een situatie, waarbij een foutieve zet wel kan worden gespeeld, als u slechts één dobbelsteen gebruikt — ook al zijn er geen vrije vakken beschikbaar voor de worp met de andere steen. Als dit gebeurt kan niet worden verder gespeeld. In de afbeelding ziet u de spelsituatie. In dit voorbeeld gooide de witte speler 5-3. Wanneer de speler eerst een steen van vak 12 naar vak 9 zet, kan hij zijn tweede steen niet zetten. De computer heeft de zet echter geaccepteerd en wacht op de tweede zet . . . waarvoor geen vrije vakken over zijn.

In deze situatie had de speler éérs met de drie een steen van rood-12 naar wit-10, en vervolgens van wit-10 naar wit-5 moeten zetten.

Een dergelijke foutieve zet brengt het spel tot stilstand. Er zijn twee oplossingen mogelijk: u zet de linker moeilijkheidsschakelaar in stand B (opzetten) en brengt de gezette steen terug naar het uitgangspunt, of u drukt op GAME RESET om een nieuw spel te beginnen.

Acey Deucey

Dit is een variatie op backgammon, gespeeld door de Amerikaanse marine. Het lijkt op de versie van de Middellandse Zee, waar Acey Deucey heel best vandaan zou kunnen zijn gekomen. De regels variëren van schip tot schip en zelfs van speler tot speler. Het spel kent, anders dan backgammon, geen vaste regels.

In de ATARI-versie beginnen alle stukken op de balk en kunnen op elk gewenst moment met de dobbelstenen het veld worden binnengebracht. Vóórdat wordt gezet hoeven niet alle stenen op het bord te staan.

Verder zijn alle regels van backgammon van toepassing wat betreft de speelrichting, bezette, vrije en kwetsbare vakken, slaan, uitspelen en dubbele inzetten.

Een 2-1 worp (acey deucey) is speciaal: de speler kan hiervan elke dubbele worp maken die hij wil, nadat hij de 2 en de 1 heeft gezet. Nadat deze dubbele worp is gezet wordt normaal verder gespeeld.

Na een acey deucey draait u de draaiknop tot het gewenste aantal ogen op de linker dobbelsteen staat. Vervolgens drukt u op de rode knop. Hetzelfde aantal komt nu ook op de rechter dobbelsteen. Nadat u de dubbele worp heeft gezet mag u nog eens gooien.

Gooit u nu opnieuw een acey deucey, dan zet u nogmaals een 2 en een 1, waarna u

opnieuw een dubbele worp mag kiezen.

Voor acey deucey moet de linker moeilijkheidsschakelaar in stand A staan.

Backgammon

Bij deze spelcassette gebruikt u de standaard commandoposten. Steek de stekker in de linker aansluiting van uw spelcomputer. Houd de commandopost met de rode knop links van u af.

BACKGAMMON				
Spelnummer	1	2	3	4
Aantal spelers	1	2	1	2
Dubbele inzetten	x	x	-	-

ACEY DEUCEY				
Spelnummer	5	6	7	8
Aantal spelers	1	2	1	2
Dubbele inzetten	x	x	-	-

Wit buitenbord

Indicatie
dubbele inzet

Dobbelstenen

Rood buitenbord

Zetrichting wit

Zetrichting rood

Wit binnenbord

Cursor

Rood binnenbord



ATARI[®]

atarimuseum.nl

ATARI CONSUMER DIVISION
ONDERDEEL VAN WEA-RECORDS B.V.
POSTBUS 1882, 1200 BW HILVERSUM, PAYS BAS
A Warner Communications Compagny 