

# aquamarine games

## Reglamento del juego de Backgammon

### Objetivo del Juego

El objetivo es sacar todas las fichas del tablero antes que el adversario. Para ello sus fichas deben realizar un recorrido sobre las casillas del tablero, las de uno en sentido de las agujas del reloj y las del otro en sentido contrario, de modo que los recorridos de uno y otro se cruzan.

El jugador que vence el juego logra uno o varios puntos. La partida continúa hasta que uno de los jugadores alcanza o supera el nº de puntos que se ha pactado previamente.

### Inicio del juego

Los jugadores se sitúan uno en frente al otro con el tablero entre ellos situado de modo que la barra divida el tablero en dos mitades izquierda y derecha para cada cual respectivamente.

Cada jugador dispone de dos dados pero, excepcionalmente en el primer lanzamiento, cada uno sólo lanza uno de ellos. El que obtenga el valor más alto es el que comienza a jugar, moviendo sus fichas con el valor de los dos dados lanzados (uno de cada jugador).

A partir de ahí alternan el turno entre uno y otro para los movimientos sucesivos.

### Movimientos

Salvo en ese primer lanzamiento, en su turno, cada jugador debe lanzar sus dos dados y mueve sus fichas tantas casillas como indiquen los mismos. Puede mover dos piezas (una pieza por lo que indica cada dado) o puede mover una sola pieza en dos movimientos consecutivos. Un movimiento es válido siempre que termine en una casilla vacía, en una casilla con otras fichas propias o en una casilla con única ficha del adversario. En este último caso la pieza del adversario es capturada y se coloca sobre la barra.

Nunca puede moverse una pieza a una casilla ocupada por dos o más piezas del adversario.

## **Dobles**

Cuando un jugador en el momento de lanzar consigue un doble (los dos dados con el mismo valor), debe duplicar a su vez el movimiento, es decir, debe realizar cuatro movimientos por el valor que hubiera salido en los dados.

## **Piezas capturadas**

Si un jugador tiene alguna pieza capturada (sobre la barra) sólo podrá realizar en su turno el movimiento o movimientos correspondientes metiendo en el tablero estas piezas capturadas, y no podrá realizar un movimiento con otras piezas hasta tener todas las piezas en juego.

Una pieza capturada entra en juego contando su primer movimiento desde la primera casilla de las 24 de su recorrido total.

## **Pasar**

En cada turno es obligatorio realizar el máximo número de movimientos posibles en función de los valores de los dados.

En particular, en caso de disponer de una sola ficha que puede moverse por el valor de ambos dados, pero no la suma de ambos, deberá escogerse el mayor de los dos valores.

También puede darse el caso de que el jugador pierda el turno por no poder realizar ningún movimiento. Esta situación se da con frecuencia cuando el jugador tiene alguna pieza capturada.

## **Final del juego**

El juego finaliza cuando uno de los jugadores consigue sacar del tablero todas sus piezas.

Para poder empezar a realizar movimientos que permitan ir sacando piezas, un jugador debe previamente haber colocado todas ellas en las casillas del último cuadrante de su recorrido.

Las piezas deben salir del tablero utilizando el número exacto necesitado para ello. Solo podrá utilizarse un número más alto del preciso para sacar una pieza cuando no quede ninguna otra en ninguna de las casillas anteriores.

COMPUDID S.L.  
C/Angelita Camarero 5C  
28035 Madrid  
España

**aquamarine games**  
Atención al cliente:91 3164030

ART. N. CP033 COMPUDID S.L.  
¡ADVERTENCIA!  
NO CONVIENE A NIÑOS MENORES  
DE 36 MESES. PIEZAS PEQUEÑAS. PELIGRO DE ATRAGANTAMIENTO  
Retirar todos los elementos del embalaje antes de dar el juguete al niño  
[www.aquamarinegames.es](http://www.aquamarinegames.es)

## Backgammon:

**O objetivo do gamão**, é muito simples. Você tem de passar todas as suas peças do seu lado do tabuleiro para o outro e

depois "metê-las fora".

O processo envolve um pouco de sorte e uma variedade de técnicas e táticas. Portanto, a sua única tarefa é assegurar que

todas as peças de cada ponto chegam a casa. Alcançar a vitória é tão simples, o jogador a colocar primeiro as peças fora,

ganha o jogo.

O Gamão é um jogo para dois jogadores então a escolha da cor das peças é feita por acordo ou com o lançamento do dado.

Similarmente, "quem inicia o jogo" também é determinado através do lançamento do dado.

Embora o dado tenha o papel mais importante neste jogo existe algumas regras acerca do lançamento do mesmo. Contudo a sorte tem um papel fundamental.

A regra é colocar o dado dentro de um copo e o agitar antes de lançar,este deve ser lançado de modo a ser possível uma leitura adequada. Deixe o dado rolar livremente. Eles também não devem sair do tabuleiro.

**Mover peças** é feita de acordo com a pontuação do dado. Você pode mover uma peça com o somatório dos dois dados, ou mover duas peças independentemente de acordo com a pontuação dos dados.

Mover as suas peças apenas para pontos abertos, pontos aberto significa pontos que permanecem desocupados.No entanto, você pode mover a sua peça para um ponto onde o seu adversário só tenha colocado uma peça. Isto é chamado de caçar a peça. Relembre-se que se você caçar a pena do adversário, então esta peça vai para o meio e o adversário só reinicia a jogar quando conseguir colocar novamente esse peça em jogo.

Você pode começara **colocar fora**, quando todas as suas peças estiverem na sua casa. Você

DEVE mover a peça apenas se o valor do dado for suficiente para meter a peça fora.

Usar o **double do dado** para fazer double ou redouble. Colocar o double na barra serve apenas para expressar que o double redobra. Lembre-se que o double também é importante para os pontos, e quanto mais pontos tiver melhor será, pois não só movimentações de peças contam para os pontos

COMPUDID S.L.  
C/Angelita Camarero 5C  
28035 Madrid  
Espania

Atención al cliente:+3491 3164030

**ART. N. CP033 COMPUDID S.L.**

**¡ATENÇÃO!**

**CONTRA-INDICADO PARA CRIANÇAS COM MENOS DE 36 MESES.**

**PIEÇAS PEQUENAS. PERIGO DE ASFIXIA**

**É ÚTIL CONSERVAR O ENDEREÇO DO FABRICANTE**

**RETIRAR TODOS OS ELEMENTOS DA EMBALAGEM**

## Backgammon game rules

### Aim of the game

The aim of the game is to remove all of his pieces from the board before his opponent. To achieve it, his pieces have to pass by the board, the player1 ones go in a clockwise direction and the player2 ones in a counterclockwise direction, both forming a "C" movement, so their ways cross each other.

The player who wins the game gets 1 or more scores. The game play continues until one of the players reaches or exceeds the mark they have previously agreed.

### At the beginning of the game

The players sit in front of each other and the board is between them in a way that the bar divides the board in two half parts, left and right to each one respectively.

Each player has two dices but, exceptionally, at the beginning of the first game play, they roll only one. The one who gets the higher score begins the game by moving his pieces using the scores from the two dices (one dice of each player).

Since then, the players take turns alternately for the following moves.

### Moves

Except for the first roll of the dice, in the following turns, each player has to roll his two dices and move his pieces the number of squares that the dices show. A movement is valid only if it ends in an empty square, or in a square with other own chips on it, or in a square with just one adversary's chip. In this last case, the adversary's chip is captured by the player and left on the bar, and the adversary must remove this chip from the bar and play with it before moving any other chip.

It is permitted both to move 2 chips at once (each one following each dice result) or just 1 piece in two consecutive moves. In this last case, it must be possible to make the intermediate stop without coinciding on a square containing one or more adversary's chip/s. It is never allowed to place a chip on a square occupied by two or more adversary's chips.

## Doubles

When a player gets doubles (both dices with the same score), he has to double the moves too, so he has to make 4 moves as if he had 4 dices with the same score.

## Captured pieces

If a player has one or more captured chips (placed on the bar), during his turn, he only will be able to do the necessary moves to place these pieces again into the board. **He won't be able to do any other move until all his captured chips are on the board.**

A captured chip gets into the game by counting its first move from the first square of the 24 forming the full route.

## "I pass"

In each turn players must roll both dices while this is possible.

It can also occur that the player misses his turn if he is not able to make any move. This situation happens very often while the player has any captured chip.

## End of the game

The game ends when a player takes all his chips out of the board.

**For the player to be able to do moves which allow taking his chips out, the chips have to be previously placed on the squares of the last quadrant of their route.**

Usually, chips must be taken out of the board by obtaining the exact score needed to do so, but if it is obtained a higher score than the needed to take out the most distant chip, this chip is taken out of the board. If the adversary has taken out at least one chip, the player obtains 1 point; but if the adversary has not taken out any chip, the player obtains "gammon" and the player obtains 2 points; added to this, if the adversary has still any chip placed on the first quadrant, the player obtains "back gammon" and obtains 3 points.

## Dice to double the bet

Any of the players, before rolling the dices, can double the bet by offering the dice with the face marked with the score "2". If the adversary does not accept will lose the game. If the adversary accepts, he will keep this dice, and will be able if is interested in doing so, to double himself the bet by return this dice to the opponent with the face marked with the score "4". This process can be repeated till the bet is multiplied by 64.

Manufacture by:  
**COMPUDID S.L.**  
C/Angelita Camarero 5C  
28035 Madrid

**aquamarine games**  
Customer service: +34 913164030

## **MADE IN CHINA**

ART. N. CP033 COMPUDID S.L.  
!WARNING!  
NOT SUITABLE FOR CHILDREN UNDER 36 MONTHS.  
CHOKING HAZARD-SMALL PARTS.  
REMOVE ALL PACKAGING BEFORE GIVING TO YOUR CHILD.

[www.aquamarinegames.es](http://www.aquamarinegames.es)

## **Regolamento del gioco de Backgammon**

### **Scopo del gioco**

L'obiettivo è rimuovere tutte le fiches dal tavolo prima dell'avversario. Per fare ciò, le tue fiches devono fare un giro dei quadrati del tabellone, uno di loro in senso orario e l'altro nella direzione opposta, in modo che i percorsi dell'uno e dell'altro si incrocino.

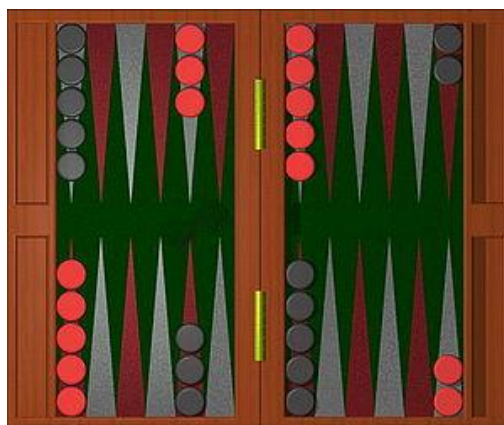
Il giocatore che vince la partita ottiene uno o più punti. Il gioco continua fino a quando uno dei giocatori raggiunge o supera il numero di punti concordati in precedenza.

### **Inizio del gioco**

I giocatori sono posizionati uno di fronte all'altro con la tavola tra loro posizionata in modo che la barra divida la scacchiera in due metà sinistra e destra per ciascuna rispettivamente.

### **Descrizione**

Nel gioco di Backgammon, due giocatori si affrontano su una tavola i cui quadrati sono triangoli divisi in quattro quadranti quello è 6 triangoli per quadrante come mostrato nella figura. La tavola è divisa longitudinalmente da quella che viene chiamata "bar". Ogni giocatore ha 15 pezzi di colore diverso da quelli dell'avversario, che iniziano il gioco come mostrato.



Ogni giocatore ha due dadi ma, eccezionalmente nel primo lancio, ognuno ne lancia solo uno. Quello che ottiene il valore più alto è quello che inizia a giocare, muovendo le sue fiches con il valore dei due dadi lanciati (uno di ciascun giocatore). Da lì alternano il turno tra uno e l'altro per i movimenti successivi.

## **Movimenti**

Tranne che in quel primo tiro, nel suo turno, ogni giocatore deve lanciare i suoi due dadi e muovere le sue fiches quante scatole indicano. Puoi muovere due pezzi (un pezzo di quello che indica ogni dado) o puoi muovere un singolo pezzo in due mosse consecutive.

Un movimento è valido finché termina in un quadrato vuoto, in un quadrato con altre tessere o in un quadrato con solo la tessera dell'avversario.

In quest'ultimo caso il pezzo dell'avversario viene catturato e posizionato sulla barra. Un pezzo non può mai muovere in una casella occupata da due o più pezzi dell'avversario.

## **Doppio**

Quando un giocatore al momento del lancio ottiene un doppio (i due dadi con lo stesso valore), deve duplicare il movimento a sua volta, cioè deve fare quattro movimenti per il valore che sarebbe uscito dai dadi.

## **Pezzi catturati**

Se un giocatore ha un pezzo catturato (sulla barra) sarà in grado di eseguire il movimento o i movimenti corrispondenti durante il suo turno, mettendo questi pezzi catturati sulla scacchiera, e non può muoversi con altri pezzi finché tutti i pezzi non sono in gioco. Un pezzo catturato entra in gioco contando il suo primo movimento dal primo quadrato del 24 della sua corsa totale.

## **Passare**

In ogni turno è obbligatorio eseguire il numero massimo di movimenti possibili in base ai valori dei dadi.

In particolare, se hai un singolo chip che può essere mosso dal valore di entrambi i dadi, ma non dalla somma di entrambi, dovrebbe essere scelto il più grande dei due valori.

Può anche accadere che il giocatore perda il suo turno per non essere in grado di fare alcun movimento. Questa situazione si verifica frequentemente quando il giocatore ha un pezzo catturato.

## **Fine del gioco**

Il gioco termina quando uno dei giocatori ottiene tutti i pezzi rimossi dal tabellone.

Per iniziare a fare mosse che ti permettano di pescare pezzi, un giocatore deve averli prima messi tutti nelle caselle dell'ultimo quadrante del loro percorso.

I pezzi devono lasciare il tabellone usando il numero esatto necessario per questo. Solo un numero più alto del numero richiesto può essere usato per rimuovere un pezzo quando non c'è nessun altro pezzo in nessuna delle caselle precedenti.

**Ottieni una vittoria semplice:** Quando il vincitore ottiene tutte le sue fiches fuori dal tabellone e l'avversario è anche riuscito a pescarne alcune (il vincitore ottiene 1 punto)

Manufatto:  
COMPUDID S.L.  
Costumer service: 3491 3164030  
C/Angelita Camarero 5C  
28035 Madrid  
España  
ART. N. CP033. COMPUDID S.L.

**No adatto ai bambini di eta inferiore a 36 mesi. Piccole parti. Perigro di asfisia. Remouvere tutti gli elementi dell'involucro.**

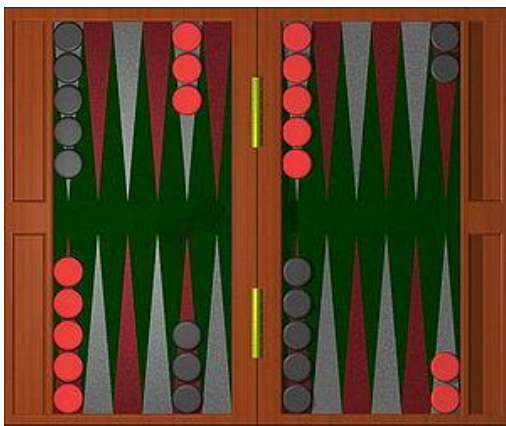
## Regeln für Backgammon

### Analogien mit Parcheesi:

- 1 : Wie bei Parcheesi besteht das Ziel des Spiels darin, alle Steine ins Freie zu bringen.
- 2 : Die Steine werden mit Hilfe des Würfelwerts vorwärts bewegt.
- 3 : Wenn das Ziel eines Steins von einem gegnerischen Stein besetzt ist, wird er gefangen und nach Hause geschickt.
- 4 : Wenn das Ziel des Steins von zwei oder mehr gegnerischen Steinen besetzt ist, kann dieser Zug nicht ausgeführt werden.

Wesentliche Unterschiede:

- 1: Der wichtigste Unterschied besteht darin, dass die beiden Spieler in entgegengesetzte Richtungen ziehen, wobei das Ziel des einen das Heim des anderen ist, was die Steine zwingt, sich zu kreuzen.
- 2: Zu Beginn starten die Spielsteine nicht alle von ihrem eigenen Haus aus, sondern sind wie unten dargestellt auf der Strecke verteilt.
- 3: Die Gruppierung von zwei oder mehr Steinen wirkt nicht als Barriere, sondern kann übersprungen werden.
- 4: Bei einem Pasch wird der Wert des Würfels viermal gespielt. Wenn du zum Beispiel eine doppelte 5 erhältst, ist es so, als hättest du vier Würfel mit der 5 darauf.



### Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, vor dem Gegner alle Steine vom Brett zu entfernen. Dazu müssen die Steine im Uhrzeigersinn und gegen den Uhrzeigersinn über die Felder des Spielbretts wandern, so dass sich die Wege in Form eines "C" und eines umgekehrten "C" kreuzen. In der obigen Abbildung dreht sich Weiß im Uhrzeigersinn und Schwarz gegen den Uhrzeigersinn.

Der Spieler, der das Spiel gewinnt, erhält einen oder mehrere Punkte (wie unten erklärt). Das Spiel wird so lange fortgesetzt, bis einer der Spieler die vorher vereinbarte Punktzahl erreicht oder überschreitet. Es ist üblich, Spiele mit 3, 5, 11, 15 und 21 Punkten zu spielen.

### **Beginn des Spiels**

Die Spieler stehen sich gegenüber, das Spielbrett liegt zwischen ihnen, so dass der vertikale Balken das Spielbrett in zwei Hälften, links und rechts, teilt und somit vier Quadranten bildet. Jeder Spieler hat zwei Würfel, aber ausnahmsweise wird beim ersten Wurf nur einer von ihnen geworfen. Der Spieler mit dem höchsten Wert beginnt das Spiel und bewegt seine Figuren entsprechend dem Wert der beiden Würfel, die die beiden Spieler geworfen haben. Von da an wechseln sich die Spieler bei den aufeinanderfolgenden Zügen gegenseitig ab.

### **Züge**

Mit Ausnahme des ersten Wurfs muss jeder Spieler seine beiden Würfel werfen und seine Spielsteine um so viele Felder ziehen, wie die Würfel anzeigen. Ein Zug ist gültig, solange er auf einem leeren Feld, auf einem Feld mit anderen eigenen Steinen oder auf einem Feld mit einem einzelnen gegnerischen Stein endet. Im letzteren Fall wird die gegnerische Figur zu Beginn des Zuges gefangen genommen und geht nach Hause. Der Gegner muss sie entfernen, bevor er mit einer anderen Figur spielen kann.

Es ist möglich, zwei Figuren zu ziehen (eine Figur für das, was jeder Würfel anzeigt) oder eine Figur in zwei aufeinanderfolgenden Zügen zu ziehen. In diesem Fall muss es möglich sein, den Zwischenstopp zu machen, ohne dass er auf ein Feld fällt, das der Gegner mit zwei oder mehr Figuren besetzt hat.

Sie können niemals eine Figur auf ein Feld ziehen, das von zwei oder mehr gegnerischen Figuren besetzt ist.

### **Verdoppeln**

Wenn ein Spieler einen Pasch erhält (beide Würfel haben den gleichen Wert), muss er seinerseits den Zug verdoppeln, d.h. er muss vier Züge machen, als ob er vier Würfel mit dem gleichen Wert hätte.

### **Gefangene Figuren**

Hat ein Spieler eine Figur, die von seinem Gegner geschlagen wurde, darf er nur den oder die Züge ausführen, die es ihm ermöglichen, die Figur (oder die geschlagenen Figuren), die zu Beginn der Runde in seinem Haus deponiert wurde, ins Spiel zu bringen. Ist er dazu nicht in der Lage (weil das Ziel seiner Figur von zwei oder mehr gegnerischen Figuren besetzt ist), darf er mit seinen anderen Figuren keinen weiteren Zug ausführen und verbringt seinen Zug ohne Bewegung.

Eine gefangene Figur kommt ins Spiel, indem ihr erster Zug vom ersten Feld der 24 Felder ihres Gesamtzuges an gezählt wird.

### **Passen**

In jedem Zug müssen beide Würfel verwendet werden, wenn dies möglich ist. Wenn dies nicht möglich ist, muss der Spieler einen Würfel verwenden.

Es kann auch vorkommen, dass ein Spieler seinen Zug verliert, weil er nicht in der Lage ist, einen Zug zu machen. Diese Situation tritt häufig ein, wenn der Spieler eine gefangene Figur hat.

### **Ende des Spiels**

Das Spiel endet, wenn es einem der Spieler gelingt, alle seine Figuren vom Brett zu nehmen. Um einen Zug zum Entfernen von Steinen zu machen, muss ein Spieler zunächst alle Steine auf die Felder im letzten Quadranten seiner Route gesetzt haben.

Normalerweise müssen die Spielsteine mit der exakten Zahl vom Brett entfernt werden, die dafür erforderlich ist. Ist jedoch eine höhere Zahl vorhanden, als zum Entfernen des am weitesten entfernten Steins erforderlich ist, wird dieser vom Brett entfernt. Wenn zum Beispiel die am weitesten vom Ziel entfernte Figur 3 Schritte davon entfernt ist und eine 5 gewürfelt wird, wird die Figur vom Brett entfernt.

Wenn es Ihnen gelingt, alle Steine zu entfernen, aber der Gegner mindestens einen Stein entfernt hat, gewinnen Sie einen Punkt. Wenn es dem Gegner nicht gelungen ist, einen Stein zu entfernen, spricht man von einem "Gammon" und es werden zwei Punkte vergeben. Wenn der Gegner noch Steine in seinem ersten Quadranten oder in seinem Haus hat, hat er "backgammoned" und erhält drei Punkte.

### **Verdoppeln der Einsatzwürfel**

Jeder Spieler kann vor dem Würfeln den Einsatz verdoppeln, indem er dem anderen Spieler den Würfel anbietet, dessen Seite mit der Zwei markiert ist. Nimmt der Gegner das

Angebot nicht an, hat er das Spiel verloren. Nimmt er an, behält er den Würfel und kann seinerseits, wenn er Interesse hat, den Einsatz verdoppeln, indem er den Würfel mit der mit 4 markierten Seite zurückgibt. Dieser Vorgang kann fortgesetzt werden, bis der Einsatz mit 64 multipliziert ist.

Hergestellt von: **aquamarine games**

COMPUDID S.L. **Kundendienst: 91 3164030**

**C/Angelita Camarero 5C**

**28035 Madrid**

**Spanien**

**ART. N. CP033 COMPUDID S.L.**

**Achtung!**

**Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten.**

**Kleine Teile und/oder Kugel. Verschluckungsgefahr.**

**Entfernen Sie alle Teile der Verpackung, bevor Sie dem Kind das Spielzeug geben.**

**[www.aquamarinegames.es](http://www.aquamarinegames.es)**