

MADY

JEU DE SOCIÉTÉ | BOARD GAME | JOGO DE TABULEIRO | JUEGO DE MESA | SPIEL |
SPEL | GIOCO DA TAVOLO | GRA PLANSZOWA

REF : 222916 MOD





Composants

1 Plateau de backgammon (24 points triangulaires, 1 barre centrale, compartiments de rangement intégrés)

15 jetons blancs + 15 jetons marrons

4 dés standards (2 jeux)

2 coupes à dés

1 Dé à Points Spéciaux (faces : 2, 4, 8, 16, 32, 64)

Mise en place du jeu

Diagramme du plateau (Dessiner un plateau de backgammon numéroté 24, marquer les jetons avec « ● »)

Votre zone : Point 24 (2●), Point 13 (5●), Point 8 (3●), Point 6 (5●)

Plateau domestique (points 1-6) | Étapes de Mise en place

1. Placer 2 jetons sur votre point 24

2. Placer 5 jetons sur votre point 13

3. Placer 3 jetons sur votre point 8

4. Placer 5 jetons sur votre point 6

Règles de Base + Règles de Variante du Dé Spécial

1. Lancer des dés

Secouez les dés dans la coupe, lancez, puis déplacez les jetons selon les deux valeurs des dés.

(Diagramme : Dessiner «coupe à dés + 2 dés lancés», annoter «Lancer ➡ Déplacer»)

2. Déplacement des jetons

Déplacez les jetons vers votre Plateau domestique. Vous ne pouvez atterrir que sur des points avec ≥ 1 de vos jetons, ou ≤ 1 jeton adverse.

(Diagramme : Dessiner «jeton se déplaçant du point 13 au point 6», annoter «Point Sûr (≥ 2 vos jetons)»)

3. Frapper un jeton

Si vous atterrissez sur un point avec 1 jeton adverse, déplacez-le sur la Barre Centrale. L'adversaire doit réintroduire ce jeton avant de déplacer d'autres.

(Diagramme : Dessiner «jeton déplacé sur la Barre Centrale», annoter «Barre Centrale»)

4. Éloignement des jetons

Lorsque tous vos jetons sont dans le Plateau domestique, retirez 1 jeton par valeur de dé. S'il n'y a pas de jetons sur le point correspondant, utilisez le point le plus élevé avec des jetons.

(Diagramme : Dessiner «retrait des jetons des points 1-6», annoter «Zone d'Éloignement»)

Variante Optionnelle : Utilisation du Dé à Points Spéciaux

- Les joueurs peuvent choisir d'utiliser ce Dé à Points Spéciaux pour remplacer 1 dé standard (ou 2 dans des tours spéciaux). Le numéro lancé (2/4/8/16/32/64) correspond directement aux étapes de déplacement.

- Si le numéro lancé dépasse les «étapes de déplacement maximales» (par exemple, le numéro est trop grand lors du déplacement vers le Plateau domestique), sélectionnez le «point de déplacement le plus proche» (même logique que la règle de sélection des points d'Éloignement).

- Exemple : Si vous lancez «16» mais que le point de déplacement maximal restant est 10, déplacez-vous vers le point 10.

Étapes de jeu

1. Les deux joueurs lancent 1 dé standard ➡ Le joueur avec le numéro le plus élevé commence (utilise 2 dés standards pour le premier tour par défaut).

(Diagramme : Dessiner «2 dés standards, numéro 5 contre 3»)

2. Opération par tour (Dé Spécial optionnel) :

(Diagramme : Dessiner «dé standard + Dé Spécial + déplacement des jetons»)

a. Choisissez de lancer «2 dés standards» ou «1 dé standard + 1 Dé à Points Spéciaux» ;

b. Déplacez les jetons selon les règles (le numéro du Dé Spécial correspond directement aux étapes) ;

c. Déplacez les jetons adversaires frappés sur la Barre Centrale.

3. Commencez l'opération «Éloignement des jetons» lorsque tous vos jetons sont dans le Plateau domestique.

4. Le premier joueur à éloigner tous les 15 jetons gagne !



Components

1 Backgammon board (24 triangular points, 1 central bar, built-in storage compartments)

15 white checkers + 15 brown checkers

4 standard dice (2 sets)

2 dice cups

1 Special Point Dice (faces: 2, 4, 8, 16, 32, 64)

Game Setup

Board Diagram (Draw 24-numbered backgammon board, mark checkers with « ● »)

Your Area: 24-point (2●), 13-point (5●), 8-point (3●), 6-point (5●)

Home Board (1–6 points) | Setup Steps

1. Place 2 checkers on your 24-point

2. Place 5 checkers on your 13-point

3. Place 3 checkers on your 8-point

4. Place 5 checkers on your 6-point

Basic Rules + Special Dice Variant Rules

1. Dice Roll

Shake dice in the cup, roll, then move checkers matching the two dice values.

(Diagram: Draw «dice cup + 2 rolled dice», label «Roll ➔ Move»)

2. Checker Movement

Move checkers forward to your Home Board. You can only land on points with ≥ 1 of your checkers, or ≤ 1 opponent's checker.

(Diagram: Draw «checker moving from 13-point to 6-point», label «Safe Point (≥ 2 your checkers)»)

3. Hitting a Checker

If you land on a point with 1 opponent's checker, move it to the Central Bar. The opponent must re-enter this checker before moving others.

(Diagram: Draw «checker moved to Central Bar», label «Central Bar»)

4. Bearing Off

When all your checkers are in the Home Board, remove 1 checker per dice value. If no checkers are on the corresponding point, use the next highest point with checkers.

(Diagram: Draw «removing checkers from 1–6 points», label «Bearing Off Zone»)

Optional Variant: Special Point Dice Usage

- Players can choose to use this Special Point Dice to replace 1 standard die (or 2 in special rounds). The rolled number (2/4/8/16/32/64) directly corresponds to the movement steps.

- If the rolled number exceeds the «maximum movable steps» (e.g., the number is too large when moving toward the Home Board), select the «closest movable point» (same logic as the Bearing Off point selection rule).

- Example: If you roll «16» but the maximum remaining movable point is 10, move to the 10-point.

Gameplay Steps

1. Both players roll 1 standard die ➔ The player with the higher number starts (uses 2 standard dice for the first turn by default).

(Diagram: Draw «2 standard dice, number 5 vs 3»)

2. Turn operation (Special Dice optional):

(Diagram: Draw «standard die + Special Dice + moving checkers»)

a. Choose to roll «2 standard dice» or «1 standard die + 1 Special Point Dice»;

b. Move checkers according to the rules (Special Dice number directly corresponds to steps);

c. Move hit opponent's checkers to the Central Bar.

3. Start the «Bearing Off» operation when all your checkers are in the Home Board.

4. The first player to bear off all 15 checkers wins!

Componentes

1 Tabuleiro de gamão (24 pontos triangulares, 1 barra central, compartimentos de arrumação integrados)

15 fichas brancas + 15 fichas castanhas

4 dados padrão (2 conjuntos)

2 copos de dados

1 Dado de Pontos Especiais (faces: 2, 4, 8, 16, 32, 64)

Preparação do jogo

Diagrama do tabuleiro (Desenhar um tabuleiro de gamão 24 números, marcar as fichas com « ● »)

A sua zona: Ponto 24 (2 ●), Ponto 13 (5 ●), Ponto 8 (3 ●), Ponto 6 (5 ●)

Tabuleiro doméstico (pontos 1-6) | Etapas de Implementação

1. Colocar 2 fichas no seu ponto 24

2. Coloque 5 fichas no seu ponto 13

3. Colocar 3 fichas no seu ponto 8

4. Coloque 5 fichas no seu ponto 6

Regras básicas + Regras de Variante do Dado Especial

1. Lançar dados

Agite os dados no copo, lance e depois mova as fichas de acordo com os valores dos dados.

(Diagrama: Desenhar «copo de dados + 2 dados lançados», anotar «Lançar ➔ Mover»)

2. Movimentação das fichas

Mova as fichas para o seu Tabuleiro doméstico. Só pode cair em pontos com ≥ 1 das suas fichas, ou ≤ 1 da ficha adversária.

(Diagrama: Desenhar «ficha que se move do ponto 13 para o ponto 6», anotar «Ponto Seguro (≥ 2 das suas fichas)»)

3. Bater uma ficha

Se cair num ponto com 1 ficha adversária, mova-a para a Barra Central. O adversário deve voltar a colocar essa ficha antes de mover qualquer outra.

(Diagrama: Desenhar «ficha deslocada para a Barra Central», anotar «Barra Central»)

4. Afastamento das fichas

Quando todas as suas fichas estiverem no Tabuleiro doméstico, remova 1 ficha por valor de dado. Se não existirem fichas no ponto correspondente, utilize o ponto mais alto com fichas.

(Diagrama: Desenhar «remoção das fichas dos pontos 1-6», anotar «Zona de Afastamento»)

Variante Opcional: Utilização do Dado de Pontos Especiais

- Os jogadores podem optar por usar este Dado de Pontos Especiais para substituir 1 dado padrão (ou 2 em rondas especiais). O número lançado (2/4/8/16/32/64) corresponde diretamente às etapas da movimentação.
- Se o número lançado exceder o «máximo das etapas de movimentação» (por exemplo, o número é demasiado grande quando se desloca para o Tabuleiro doméstico), selecione o «ponto de movimentação mais próximo» (a mesma lógica que a regra de seleção dos pontos de Afastamento).
- Exemplo: Se lançar «16», mas o máximo do ponto de movimentação restante for 10, desloque-se para o ponto 10.

Etapas de jogo

1. Os dois jogadores lançam 1 dado padrão ➔ O jogador com o número mais elevado começa (por defeito, utiliza 2 dados padrão para a primeira ronda).

(Diagrama: Desenhar «2 dados padrão, número 5 contra 3»)

2. Funcionamento por ronda (Dado Especial opcional):

(Diagrama: Desenhar «dado padrão + Dado Especial + movimentação das fichas»)

a. Escolha lançar «2 dados padrão» ou «1 dado padrão + 1 Dado de Pontos Especiais»;

b. Mova as fichas de acordo com as regras (o número do Dado Especial corresponde diretamente às etapas);

c. Mova as fichas adversárias batidas para a Barra Central.

3. Comece a operação «Afastamento das fichas» quando todas as suas fichas estiverem no Tabuleiro doméstico.

4. O primeiro jogador que afastar todas as 15 fichas ganha!

Componentes

1 Tablero de backgammon (24 triángulos llamados puntos, 1 barra central y compartimentos de almacenamiento integrados)

15 fichas blancas + 15 fichas marrones

4 dados estándar (2 conjuntos)

2 cubiletes para dados

1 dado de puntos especiales (caras: 2, 4, 8, 16, 32 y 64)

Preparación del juego

Diagrama del tablero (dibujar un tablero de backgammon numerado del 1 al 24, y marcar las fichas con ●)

Tu zona: punto 24 (2), punto 13 (5), punto 8 (3) y punto 6 (5)

Tablero casa (puntos 1-6) | Pasos de la preparación

1. Colocar 2 fichas en tu punto 24

2. Colocar 5 fichas en tu punto 13

3. Colocar 3 fichas en tu punto 8

4. Colocar 5 fichas en tu punto 6

Reglas básicas + Reglas de la variante del dado especial

1. Tirar los dados

Agita los dados dentro del cubilete, tira y luego mueve las fichas según los dos valores de los dados.

(Diagrama: dibujar «cubilete para dados + 2 dados tirados» y anotar «Tirar ➡ Mover»)

2. Movimiento de las fichas

Mueve las fichas hacia tu Tablero casa. Solo puedes caer en puntos con 1 o más de tus fichas o 1 ficha o menos del oponente.

(Diagrama: dibujar «ficha se mueve del punto 13 al punto 6» y anotar «punto seguro (2 o más de tus fichas)»)

3. Golpear una ficha

Si caes en un punto con 1 ficha del oponente, colócala sobre la barra central. El oponente debe volver a introducir esta ficha antes de mover otra.

(Diagrama: dibujar «ficha colocada en la Barra central» y anotar «Barra central»)

4. Sacar las fichas

Cuando todas tus fichas estén en el Tablero casa, retira 1 ficha por cada valor del dado. Si no hay fichas en el punto correspondiente, utiliza el punto más alto que contiene fichas.

(Diagrama: dibujar «retirada de las fichas de los puntos 1-6» y anotar «Zona de sacar»)

Variante opcional: uso del dado de puntos especiales

- Los jugadores pueden elegir usar este dado de puntos especiales para sustituir 1 dado estándar (o 2 en las rondas especiales). El número obtenido (2/4/8/16/32/64) corresponde directamente a los pasos de movimiento.
- Si el número obtenido supera los «pasos de movimiento máximos» (por ejemplo: el número es demasiado grande cuando se mueve hacia el Tablero casa), selecciona el «punto de movimiento más cercano» (es la misma lógica que la regla para seleccionar puntos de sacar).
- Ejemplo: si en la tirada sale «16» pero el punto de movimiento máximo que queda es 10, muévete al punto 10.

Pasos del juego

1. Ambos jugadores tiran 1 dado estándar ➡ Empieza el jugador que obtiene el número más alto (utiliza 2 dados estándar para la primera ronda de manera predeterminada).

(Diagrama: dibujar «2 dados estándar y número 5 contra 3»)

2. Funcionamiento por turno (dado especial opcional):

(Diagrama: dibujar «dado estándar + dado especial + movimiento de las fichas»)

a. Elige tirar «2 dados estándar» o «1 dado estándar + 1 dado de puntos especiales».

b. Mueve las fichas según las reglas (el número del dado especial corresponde directamente a los pasos).

c. Coloca sobre la barra central las fichas del oponente que has golpeado.

3. Inicia la operación «Sacar fichas» cuando todas tus fichas estén en el Tablero casa.

4. ¡Gana el primer jugador que saca las 15 fichas!



Bestandteile

1 Backgammon-Brett (24 dreieckige Points, 1 mittlere Bar, integrierte Aufbewahrungsfächer)

15 weiße Spielsteine + 15 braune Spielsteine

4 Standardwürfel (2 Sätze)

2 Würfelbecher

1 Dopplerwürfel (Zahlen: 2, 4, 8, 16, 32, 64)

Einrichten des Spiels

Brettdiagramm (Ein Backgammon-Brett mit der Nummer 24 zeichnen, die Spielsteine mit „●“ kennzeichnen)

Ihr Bereich: Point 24 (2●), Point 13 (5●), Point 8 (3●), Point 6 (5●)

Heimfeld (Points 1–6) | Einrichtungsschritte

1. 2 Spielsteine auf Ihren Point 24 setzen

2. 5 Spielsteine auf Ihren Point 13 setzen

3. 3 Spielsteine auf Ihren Point 8 setzen

4. 5 Spielsteine auf Ihren Point 6 setzen

Grundregeln + Variantenregeln des Spezialwürfels

1. Würfeln

Schütteln Sie die Würfel im Becher, würfeln Sie und bewegen Sie dann die Spielsteine entsprechend den beiden Würfelwerten.

(Diagramm: „Würfelbecher + 2 gewürfelte Würfel“ zeichnen, beschriften mit „Würfeln ➔ Verschieben“)

2. Verschieben der Spielsteine

Verschieben Sie die Spielsteine zu Ihrem Heimfeld. Die Spielsteine können nur auf Points mit ≥ 1 Ihrer Spielsteine oder ≤ 1 gegnerischen Spielstein verschoben werden.

(Diagramm: „Spielstein, der sich von Point 13 zu Point 6 bewegt“ zeichnen, beschriften mit „Sicherer Point (≥ 2 Ihrer Spielsteine)“)

3. Einen Spielstein schlagen

Wenn Sie auf einem Point mit 1 gegnerischen Spielstein landen, legen Sie ihn auf die mittlere Bar. Der Gegner muss diesen Spielstein wieder ins Spiel bringen, bevor er andere Spielsteine bewegt.

(Diagramm: „Auf die mittlere Bar gelegter Spielstein“ zeichnen, beschriften mit „Mittlere Bar“)

4. Auswürfeln der Spielsteine

Wenn sich alle Ihre Spielsteine im Heimfeld befinden, entfernen Sie pro Würfelwert 1 Spielstein. Wenn sich auf dem entsprechenden Point keine Spielsteine befinden, nehmen Sie den höchsten Point mit Spielsteinen.

(Diagramm: „Entfernen der Spielsteine von den Points 1–6“ zeichnen, beschriften mit „Auswürfelbereich“)

Optionale Variante: Verwendung des Dopplerwürfels

- Die Spieler können sich entscheiden, diesen Dopplerwürfel zu verwenden, um 1 der Standardwürfel (oder 2 in besonderen Runden) zu ersetzen. Die gewürfelte Zahl (2/4/8/16/32/64) entspricht direkt den Schritten für das Verschieben.
- Wenn die gewürfelte Zahl die „maximalen Schritte für das Verschieben“ überschreitet (z. B. ist die Zahl bei der Bewegung zum Heimfeld zu groß), wählen Sie den „nächstgelegenen Point für das Verschieben“ (gleiche Logik wie bei der Regel zur Auswahl von Points für das Auswürfeln).
- Beispiel: Wenn Sie „16“ würfeln, aber der verbleibende maximale Point für das Verschieben 10 ist, gehen Sie sich zu Point 10.

Spielablauf

1. Beide Spieler werfen 1 Standardwürfel ➔ Der Spieler mit der höheren Zahl beginnt (verwendet standardmäßig 2 Standardwürfel für die erste Runde).

(Diagramm: „2 Standardwürfel, Zahl 5 gegen 3“ zeichnen)

2. Züge pro Runde (optionaler Dopplerwürfel):

(Diagramm: „Standardwürfel + Dopplerwürfel + Verschieben der Spielsteine“ zeichnen)

a) Wählen Sie, ob Sie „2 Standardwürfel“ oder „1 Standardwürfel + 1 Dopplerwürfel“ würfeln möchten.

b) Verschieben Sie die Spielsteine gemäß den Regeln (die Zahl des Dopplerwürfels entspricht direkt den Schritten).

c) Legen Sie die geschlagenen Spielsteine des Gegners auf die mittlere Bar.

3. Beginnen Sie mit der Aktion „Auswürfeln der Spielsteine“, wenn sich alle Ihre Spielsteine im Heimfeld befinden.

4. Der erste Spieler, der alle 15 Spielsteine entfernt hat, hat gewonnen!

Onderdelen

1 Backgammon bord (24 driehoekige punten, 1 centrale balk, geïntegreerde opbergvakken)

15 witte + 15 bruine stenen

4 standaard dobbelstenen (2 sets)

2 dobbelbekers

1 speciale dobbelsteen (vlakken met 2, 4, 8, 16, 32, 64 punten)

Startopstelling

Schema van het bord (een backgammon speelbord nummer 24, stenen gemarkeerd met ●)

Jouw zone: Punt 24 (2 ●), Punt 13 (5●), Punt 8 (3●), Punt 6 (5●)

Thuisvak (punten 1-6) | Stappen opstelling

1. Plaats 2 stenen op je punt 24

2. Plaats 5 stenen op je punt 13

3. Plaats 3 stenen op je punt 8

4. Plaats 5 stenen op je punt 6

Basisregels + regels met speciale dobbelsteen

1. Dobbelstenen gooien

Schud de dobbelstenen in de beker, gooi en verplaats de stenen met het totaal van de twee dobbelsteenwaarden.

(Schema: Dobbelbeker + 2 gegooide dobbelstenen, notitie Gooi ➔ Verplaats)

2. Verplaatsen van stenen

Verplaats de stenen richting het thuisvak. Je kunt alleen op punten komen met ≥ 1 van jouw stenen of ≤ 1 steen van de tegenstander.

(Schema: steen die van punt 13 naar punt 6 gaat, notitie veilig punt (≥ 2 van je stenen))

3. Slaan

Als je op een punt komt met 1 steen van de tegenstander, verplaats deze dan naar de middenbalk. De tegenstander moet deze steen eerst terugbrengen voordat hij andere stenen verplaatst.

(Schema: steen verplaatst naar middenbalk, notitie middenbalk)

4. Uitspelen

Als al je stenen op het thuisvak staan, verwijder je 1 steen per dobbelsteenwaarde. Als er geen steen op het corresponderende punt staan, gebruik dan het hoogste punt met stenen.

(Schema: verwijderen van stenen uit de punten 1-6, notitie uitspeelzone)

Optionele variant: gebruik de speciale dobbelsteen met hoge ogen

- Spelers kunnen ervoor kiezen om deze dobbelsteen met speciale punten te gebruiken om 1 standaard dobbelsteen te vervangen (of 2 in speciale rondes). Het gegooide nummer (2/4/8/16/32/64) komt direct overeen met de verplaatsingen.

- Als het gegooide aantal het maximaal aantal verplaatsingen overschrijdt (het aantal is bijvoorbeeld te groot als je naar het thuisvak gaat), selecteer dan het meest dichtstbijzijnde punt (dezelfde logica als de regel voor het selecteren van punten om uit te spelen).

- Voorbeeld: Als je 16 gooit, maar het maximaal overgebleven punt waar je naar kunt verplaatsen is 10, ga dan naar punt 10.

Beginnen

1. Beide spelers gooien met 1 standaard dobbelsteen ➔ De speler met het hoogste aantal begint (gebruik altijd 2 standaard dobbelstenen voor de eerste ronde).

(Schema: 2 standaard dobbelstenen, nummer 5 en 3)

2. Per beurt (optioneel met speciale dobbelsteen):

(Schema: standaard dobbelsteen + speciale dobbelsteen + verplaatsing stenen)

a. Kies 2 standaard dobbelstenen of 1 standaard + 1 speciale dobbelsteen om mee te gooien.

b. Verplaats de stenen volgens de regels (het getal op de speciale dobbelsteen komt direct overeen met de stappen).

c. Verplaats de geslagen stenen van de tegenstander naar de middenbalk.

3. Start met Uitspelen zodra al je stenen in het thuisvak staan.

4. De eerste speler die alle 15 stenen heeft uitgespeeld, wint!

Componenti

1 tavola da backgammon (24 punte triangolari, 1 barra centrale, scomparti integrati per i componenti)

15 pedine bianche + 15 pedine marroni

4 dadi standard (2 set)

2 bussolotti lancia-dadi

1 Dado a Punti Speciali (facce: 2, 4, 8, 16, 32, 64)

Impostazione del gioco

Diagramma della tavola (disegnare una tavola da backgammon numerata da 1 a 24; rappresentare le pedine con il simbolo «●»)

La vostra zona: Punta 24 (2●), Punta 13 (5●), Punta 8 (3●), Punta 6 (5●)

Tavola interna (punte 1-6) | Fasi di preparazione

1. Posizionare 2 pedine sulla propria punta 24

2. Posizionare 5 pedine sulla propria punta 13

3. Posizionare 3 pedine sulla propria punta 8

4. Posizionare 5 pedine sulla propria punta 6

Regole di base + regole della variante con il Dado Speciale

1. Lancio dei dadi

Agitare i dadi nel bussolotto, lanciarli sulla tavola e muovere le pedine in base ai due valori ottenuti.

(Diagramma: disegnare «bussolotto + 2 dadi lanciati», annotare «Lancio ➔ Movimento»)

2. Movimento delle pedine

Le pedine vengono mosse in direzione della propria tavola interna. È possibile terminare il movimento solo su punte occupate da ≥ 1 delle proprie pedine, o ≤ 1 pedina avversaria.

(Diagramma: disegnare «pedina che si sposta dalla punta 13 alla punta 6», annotare «Punta chiusa (≥ 2 delle proprie pedine)»)

3. Colpire una pedina

Se si termina il movimento su una punta occupata da 1 pedina avversaria, spostarla sulla Barra Centrale.

L'avversario deve reinserire questa pedina prima di muoverne altre.

(Diagramma: disegnare «pedina spostata sulla Barra Centrale», annotare «Barra Centrale»)

4. Uscita delle pedine

Quando tutte le proprie pedine si trovano nella Tavola interna, rimuovere dal gioco 1 pedina per ogni valore del dado. Se non ci sono pedine sulla punta indicata dal dado, è consentito far uscire una pedina dalla punta più alta occupata.

(Diagramma: disegnare «uscita delle pedine dalle punte 1-6», annotare «Zona di Uscita»)

Variante opzionale: uso del Dado a Punti Speciali

- I giocatori possono scegliere di utilizzare il Dado a Punti Speciali per sostituire 1 dado standard (o 2 nei turni speciali). Il valore ottenuto (2/4/8/16/32/64) corrisponde direttamente al movimento delle pedine.
- Se il numero lanciato supera il «movimento massimo consentito» (ad esempio, il numero è troppo elevato quando ci si sposta verso la tavola interna), selezionare la «punta valida più vicina» (stessa logica della regola prevista per l'Uscita delle pedine).
- Esempio: se si lancia «16» ma la punta massima disponibile è la 10, spostare la pedina fino alla punta 10.

Fasi di gioco

1. Entrambi i giocatori lanciano 1 dado standard ➔ Il giocatore che ottiene il valore più alto inizia la partita (nel primo turno si utilizzano di default 2 dadi standard).

(Diagramma: disegnare «2 dadi standard, numero 5 contro 3»)

2. Svolgimento del turno (Dado Speciale opzionale):

(Diagramma: disegnare «dado standard + Dado a Punti Speciali + movimento delle pedine»)

a. Scegliere se lanciare «2 dadi standard» o «1 dado standard + 1 Dado a Punti Speciali»;

b. Muovere le pedine secondo le regole (il valore del Dado Speciale corrisponde direttamente al movimento delle pedine);

c. Spostare eventuali pedine avversarie colpite sulla Barra Centrale.

3. Quando tutte le proprie pedine si trovano nella tavola interna, iniziare la fase «Uscita delle pedine».

4. Vince il primo giocatore che fa uscire tutte e 15 le proprie pedine!

Elementy

1 plansza do gry w tryktraka (24 trójkątne pola, 1 środkowy pasek, zintegrowane schowki)

15 białych pionków + 15 brązowych pionków

4 standardowe kości (2 zestawy)

2 kubki do kości

kość punktów specjalnych (ścianki: 2, 4, 8, 16, 32, 64)

Konfiguracja gry

Schemat planszy (narysuj planszę do gry w tryktraka z numerem 24, oznacz pionki symbolem « ● »)

Twoja strefa: punkt 24 (2 ●), punkt 13 (5 ●), punkt 8 (3 ●), punkt 6 (5 ●)

Plansza domowa (pola 1-6) | Etapy przygotowania gry

1. Umieść 2 pionki na swoim punkcie 24

2. Umieść 5 pionków na swoim punkcie 13

3. Umieść 3 pionki na swoim punkcie 8

4. Umieść 5 pionków na punkcie 6

Zasady podstawowe + zasady specjalnego wariantu kości

1. Rzucanie kośćmi

Potrząśnij kostkami w kubku, rzuć, a następnie przesun pionki zgodnie z wartościami na dwóch kostkach.

(Diagram: Narysuj «kubek na kości + 2 rzucone kości», dodaj adnotację «Rzut ➔ Ruch»)

2. Przesuwanie pionków

Przenieś pionki na swoją planszę początkową. Możesz umieścić na punkcie tylko ≥ 1 swój pionek lub ≤ 1 pionek przeciwnika.

(Diagram: Narysuj «pionek przemieszczający się z punktu 13 do punktu 6», opatrz adnotacją «Bezpieczny punkt (≥ 2 twoich pionków)»).

3. Zbicie pionka

Jeśli wylądujesz na punkcie z 1 pionkiem przeciwnika, przenieś go na środkowy pasek. Przeciwnik musi ponownie umieścić ten pionek przed przesunięciem innych.

(Diagram: Narysuj «pionek przeniesiony na pasek środkowy», dodaj adnotację «pasek środkowy»)

4. Odsuwanie pionków

Gdy wszystkie pionki znajdują się na planszy głównej, usuń 1 pionek za każdą wartość kości. Jeśli w odpowiednim punkcie nie ma pionków, użyj najwyższego punktu z pionkami.

(Diagram: Narysuj «usunięcie pionków z punktów 1-6», dodaj adnotację «Strefa odległości»)

Wariant opcjonalny: użycie kości punktów specjalnych

- Gracze mogą użyć tej kości punktów specjalnych, aby zastąpić 1 standardową kość (lub 2 w rundach specjalnych). Wyrzucona liczba (2/4/8/16/32/64) odpowiada bezpośrednio etapom ruchu.

- Jeśli wyrzucona liczba przekracza «maksymalną liczbę kroków ruchów» (na przykład liczba ta jest zbyt duża podczas przemieszczania się na planszę domową), wybierz «najbliższy punkt przemieszczenia» (ta sama logika, co w przypadku wyboru punktów odległości).

- Przykład: Jeśli wyrzucisz «16», ale maksymalny pozostały punkt przemieszczenia wynosi 10, przesun się na punkt 10.

Etapy gry

1. Obaj gracze rzucają 1 standardową kością ➔ Gracz z najwyższą liczbą zaczyna (domyślnie używa 2 standardowych kości w pierwszej rundzie).

(Schemat: Narysuj «2 standardowe kości, liczba 5 przeciwko 3»)

2. Przebieg tury (opcjonalna kość specjalna):

(Schemat: Narysuj «kość standardowa + kość specjalna + przemieszczający się pionek»)

a. Wybierz rzut «2 standardowymi kośćmi» lub «1 standardową kością + 1 kością punktów specjalnych».

b. Przesun pionki zgodnie z zasadami (liczba na specjalnej kości odpowiada bezpośrednio krokom).

c. Przesun trafione pionki przeciwników na środkowy pasek.

3. Rozpocznij operację «Wyeliminuj pionki», gdy wszystkie pionki znajdują się na planszy głównej.

4. Pierwszy gracz, który wyeliminuje wszystkie 15 pionków, wygrywa!

