



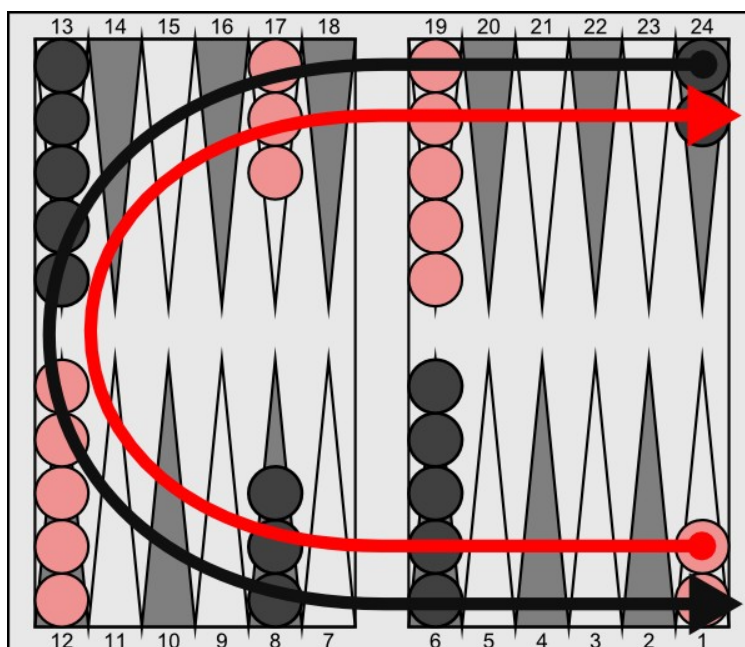
BACKGAMMON: Osnovna pravila

Sama pravila igre se mogu vrlo brzo naučiti, ali za postati dobar igrač backgammona potrebno je mnogo iskustva u igranju, kao i čitanja knjiga te analiziranja poteza.

Osnovni cilj igre je izaći s ploče sa svih 15 figura, prije nego što to učini protivnik.

Početne pozicije i osnovni pojmovi:

Svaka strane ploče ima po 12 šiljastih trokuta. Trokuti se numeriraju od 1 do 24 u smjeru potkove, kao na slici:



Polja od 1 do 6 nazivaju se **home board** ili inner board, a od 7. do 12. polja **outer board**. Polje broj 7 zove se **bar point**, polje 13 **mid point**, a polje 24 **ace point**.

Svaki od igrača počinje s dvije figure na svom 24. polju (ace point), pet figura na 13. polju (mid point), tri figure na 8. polju i po pet figura na 6. polju. Kretanje se vrši od većih brojeva prema manjima i cilj je sa svih 15 figura doći u svoj home board.

Kretanje i napadanje protivničkih figura:

Na početku igre, svatko od igrača baca po jednu kockicu i onaj igrač koji je dobio veći broj odigra dva dobivena broja. Nakon toga, svako slijedeće bacanje, igrači naizmjenice bacaju po dvije kockice i odigravaju dobivene brojeve.



Primjerice, ako igrač na kockicama dobije 5 i 2 (što se zapisuje kao 52 ili 5-2), mora ili odigrati s jednom figurom 5 pa s drugom 2, ili oba broja s istom figurom.

U slučaju dobivenih istih brojeva na kockicama, primjerice 3 i 3, figure se miču za dobiveni broj četiri puta. (U ovom primjeru, igrač četiri puta pomiče figure za 3 polja)

Ako se na određenom polju nalaze dvije ili više protivničkih figura, to polje je zauzeto (odnosno, protivničke figure na tom polju su *nejestive*) i igrač ne može na njega staviti svoju figuru.

Ako se na polju nalazi samo jedna protivnička figura (tzv. **blot**), igrač može pojesti protivničku figuru koja tada privremeno ide izvan igre, u **bar** (sredina ploče, između polja 6 i 7, te 18 i 19). Time je igrač protivnika *usporio* i vratio mu jednu figuru skroz na početak jer prije daljnjeg pomicanja svojih figura, on mora prvo izvaditi svoju figuru iz bar-a u suprotni home board, na način da broj 1 na kockici odgovara polju 24 (najudaljenijem od svog home boarda; ace point), broj 2 odgovara polju 23, itd. Ako je polje zauzeto s dvije ili više protivničke figure, na to mjesto nije moguće izaći iz bara - primjerice, to je polje 19 na slici desno i igrač ne može tamo izaći iz bara ako dobije 6 na jednoj od kockica.

U slučaju da je moguće pomaknuti samo jedan od brojeva na kockicama, potrebno je odigrati veći broj ili takvu kombinaciju koja će omogućiti pomicanje za oba broja.

Kraj igre:

Prije nego što počne izbacivati figure s ploče, igrač je dužan svih svojih 15 figura dovesti u home board. Tek tada može početi izbacivati figure na način da sa svakim brojem kockice izbacuje figure koje su na polju tog broja. Primjerice, ako igrač na kockicama dobije 3-2, tada može izbaciti po jednu figuru s drugog i trećeg polja, ili samo jednu figuru s petog polja.

Ako igrač izbaci sve figure prije nego što je protivnik izbacio ijednu (na ploči mu je ostalo svih 15 figura), osvaja **gammon** i dvostruki broj bodova. Ako nakon svih izbačenih figura, protivnik se još nalazi u suprotnom home boardu, igrač osvaja **backgammon** i trostruki broj bodova.

U slučaju da igrač na kockicama dobije broj za kojeg ne može direktno izbaciti niti jednu figuru s ploče, dužan je odigrati figure s pozicije na većem broju. Ako su veće pozicije prazne, onda s ploče vadi figuru s prvog manjeg broja. (Ako je pozicija 4 prazna, a igrač dobije broj 4, mora odigrati figuru koja se nalazi ili na poziciji 6 ili na 5. Ako su i te dvije pozicije prazne, tada vadi s ploče figuru koja se nalazi na broju 3)

Kako je vrijeme potrebno za odigravanje jedne partije relativno kratko, obično se igra na više dobivenih partija. Tradicionalno, radi se o neparnom broju partija.



Standardni zapis:

U backgammonu postoji standardizirani zapis odigranih poteza.

64: bar/21, 13/7* se čita kao: igrač je na kockicama dobio brojeve 6 i 4, prvo je izašao iz bara na poziciju 21 (odigravši broj 4), a zatim je s 13. polja odigrao na 7. polje (odigravši broj 6), gdje je pritom pojeo protivničku figuru.

55: 21/11, 10/5 (2) znači da je igrač dobio dvije petice koje odigrava na način da je pomaknuo jednu figuru s 21. na 11. poziciju (prvo na poziciju 16 pa na 11), te dvije figure pomiče s 10. pozicije na petu.

42: 6/4*/off sa 6. pozicije je igrač s jednom figurom prvo pojeo protivničku figuru na četvrtoj poziciji, a zatim je tu istu figuru izvadio s ploče.

Kocka za dupljanje:



Standardna kocka za dupljanje sastoji se od prvih 6 potencija broja 2 - 2, 4, 8, 16, 32, 64. Na početku svake igre, kocka se nalazi na sredini ploče na broju 64 i kaže se da je kocka *centrirana na 1*.

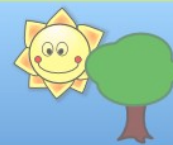
Svaki od igrača može u toku igre, prije svog bacanja kockica, okrenuti kocku na broj 2 i pitati protivnika želi li igrati za dvostruko. U slučaju da protivnik to prihvati, on postaje vlasnik kocke (i samo on može slijedeći put duplati na 4). Ako ne prihvati, automatski gubi partiju.

Kocka je uvedena 20-ih godina 20. stoljeća i donijela je novu zanimljivost u igru, te dodatno stavila naglasak na taktiziranje i strategiju.

Postoje i pravila vezana isključivo za kocku za dupljanje.

Neki od igrača koriste **Murphyjevo pravilo** koje kaže ako na otvaranju igre igrači dobiju jednake brojeve na kockicama, igra automatski vrijedi dvostruko. To pravilo nije službeno i vrlo rijetko se koristi na turnirima.

Kod igranja za novac, često se primjenjuje **Jacobyjevo pravilo** koje priznaje gammone i backgammone samo ako se je toku igre koristila kocka za dupljanje. U suprotnom, i gammon i backgammon vrijede kao obična pobjeda.



Kod igranja mečeva, odnosno susreta na više dobivenih partija, vrlo često se primjenjuje **Crawfordovo pravilo**. Kada jedan od igrača prvi puta dođe na bod do pobjede, u slijedećoj partiji se ne smije koristiti kocka za dupljanje. Nakon *Crawfordove partije*, kocka se može koristiti kao i ranije. Primjerice, ako se igra do pet pobjeda i jedan od igrača povede 4-1, slijedeća partija se igra bez kocke za dupljanje. Ako protivnik dobije tu partiju i igra se nastavlja, kocka se može koristiti - to je tzv. *post-Crawford game*.

Taktika i strategija:

U backgammonu postoje definirane teorije o potezima na otvaranju igre. S obzirom da broj mogućih pozicija svakim potezom strahovito raste, teorije nisu toliko razvijene kao kod šaha. Igrači najčešće prvi potez igraju po tim teorijama, dok se za svaki slijedeći potez oslanjaju na svoje vlastito iskustvo.

Potezi na otvaranju igre:

Kockice	Preporučeni potez	Najčešće alternative		
2-1	—	13/11, 6/5	13/11, 24/23	—
3-1	8/5, 6/5	—	—	—
4-1	13/9, 24/23	24/20, 6/5	13/9, 6/5	—
5-1	13/8, 24/23	13/8, 6/5	—	—
6-1	13/7, 8/7	—	—	—
3-2	13/11, 24/21	13/10, 13/11	—	—
4-2	8/4, 6/4	—	—	—
5-2	13/8, 24/22	13/8, 13/11	—	—
6-2	13/11, 24/18	—	—	—
4-3	—	13/10, 13/9	13/9, 24/21	13/10, 24/20
5-3	8/3, 6/3	—	—	—
6-3	24/18, 13/10	24/15	—	—
5-4	13/8, 24/20	13/8, 13/9	—	—
6-4	—	8/2, 6/2	24/14	24/18, 13/9
6-5	24/13	—	—	—

Preporučenih poteza za jednake brojeve na kockicama nema, jer se u tom slučaju kockice ponovno bacaju sve dok jedan od igrača ne dobije veći broj i igra prvi.

Najboljim brojevima na otvaranju smatraju se 3-1, 4-2, 5-3 i 6-1.

Najjednostavnija strategija u toku igre bila bi paziti da protivnik nema šansu pojesti ili "zarobiti" igračeve figure i pokušaj što bržeg približavanja svom home boardu - **running game**. Preporuča se kada je igrač u vodstvu.

U slučaju da ta taktika ne uspije i igračeva figura (ili više njih) bude pojedena, igrač može probati **holding game** strategiju - napraviti **sidro** (*anchor*) na protivničkoj strani ploče i čekati da protivnik ostavi neki **blot** (samo jedna figura na polju) kojega će napasti.

Figure se mogu zarobiti ako se napravi **prime** (zid od 6 uzastopnih polja koje protivnik ne može preskočiti). To je **priming game** strategija i ona može voditi do **blitz game** strategije - pokušaja zazimanja svih 6 pozicija u *home boardu*, tako da se protivniku onemogući izlazak iz bara.

Backgame je strategija u kojoj igrač pušta dva *sidra* u protivničkom *home boardu* i istovremeno pokušava napraviti *prime* u vlastitom. Najčešće se koristi kada je igrač u očiglednom zaostatku i to mu je jedina šansa za eventualnu pobjedu.

Kada je igrač primoran izložiti neku figuru protivničkim napadima, preporuča se smještanje figure tako da protivniku treba isti broj na kockici za postizanje dva različita cilja, primjerice pojesti igračevu figuru i napraviti zid na nekom drugom mjestu. Takva taktika naziva se **dupliciranje**.

Diverzifikacija (raznolikost) je taktika kod koje igrač tako postavlja svoje figure da mu prilikom slijedećih bacanja više različitih brojeva može donijeti pomak na neku od željenih pozicija.

Mnoge pozicije zahtijevaju izračun kako igrači stoje u igri. Za to se najčešće koristi **pip count** što je najmanji ukupni broj pomaka svih figura kako bi se igra završila. Na početku igre, svaki od igrača ima pip count koji iznosi 167 ($2 \times 24 + 5 \times 13 + 3 \times 8 + 5 \times 6$).

Izvor: <http://hr.wikipedia.org/wiki/Backgammon>