

(GR) ΜΑΓΝΗΤΙΚΟ ΤΑΒΛΙ – ΟΔΗΓΙΕΣ**Εισαγωγή:**

Παιχνίδι δύο παικτών, οι οποίοι μπορούν να έχουν 15 πούλια (μαύρα ή άσπρα) και δύο ζάρια. Και στις δύο πλευρές υπάρχουν 12 γραμμές ή κενά (κόκκινα και άσπρα τρίγωνα). Το τάβλι χωρίζεται στο κέντρο με μια λωρίδα. Ο χώρος μεταξύ των τριγώνων Νο6 και Νο1 ονομάζεται «Σπίτι». Ο παίκτης Α έχει το «Σπίτι Α» και ο παίκτης Β το «Σπίτι Β». Η κατεύθυνση κίνησης φαίνεται από τα τόξα. Ο παίκτης που κινείται πρώτος είναι εκείνος που μπορεί να ρίξει τον μεγαλύτερο αριθμό ζαριών. Τα ζάρια πέφτουν και η κάθε κίνηση γίνεται με τη σειρά.

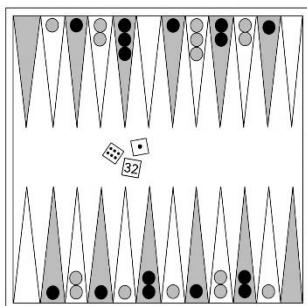
Σκοπός:

Γίνετε ο πρώτος παίκτης που θα μετακινήσει όλα του τα πούλια στο εσωτερικό μέρος και τα απομακρύνει από το ταμπλό «μαζεύοντάς τα». Ο αριθμός των πόντων εξαρτάται από το σημείο που έφτασε ο χαμένος.

Τρόπος παιξίματος:

Ο πίνακας χωρίζεται στα τέσσερα και ο κάθε παίκτης έχει ένα εσωτερικό και έναν εξωτερικό χώρο για να παίζει. Τα άσπρα και τα μαύρα σημεία του πίνακα έχουν αριθμούς από 1-12. Ο διαχωριστικός χώρος ονομάζεται «Μπάρα».

Κάθε παίκτης παίρνει 15 πούλια, επιλέγει το χρώμα τους και μετά τα τοποθετεί με τον παρακάτω τρόπο:



Οι παίκτες ρίχνουν τα ζάρια με τη σειρά, και ο καθένας μετακινεί το πούλι του σύμφωνα με το τι έφερε η ζαριά. Για παράδειγμα, εάν ρίξεις ένα 5 & 2, μπορείς να μετακινήσεις ένα πούλι 5 σημεία και ένα άλλο 2, ή μπορείς να μετακινήσεις το πρώτο πούλι 5 σημεία και μετά άλλα 2 για ένα σύνολο 7 σημείων.

Σε αυτό το σημείο του παιχνιδιού, μπορείς να μετακινηθείς σε οποιοδήποτε σημείο δεν έχει πούλια ή έχει ένα ή περισσότερα από τα πούλια σου. Όταν τοποθετήσεις δύο πούλια σου στο ίδιο σημείο, ο αντίπαλός σου δεν μπορεί να βάλει τα πούλια του σε αυτό το σημείο γιατί το έχεις «κάνει δικό σου». Δεν υπάρχει όριο στα πούλια που μπορείς να έχεις σε ένα σημείο. Ούτε εσύ μπορείς να τοποθετήσεις τα πούλια σου σε σημείο όπου υπάρχουν δύο ή παραπάνω πούλια του αντίπαλου.

Όταν μετακινείς κάποιο από τα πούλια σου σε σημείο όπου ο αντίπαλος έχει μόνο ένα πούλι του, τότε «χτυπάς» το πούλι του αντίπαλου. Το αφαιρείς και το τοποθετείς πάνω στην «Μπάρα».

Αν το πούλι σου έχει χτυπηθεί και βρίσκεται πάνω στην «Μπάρα», θα πρέπει να το βάλεις ξανά στο παιχνίδι πριν μπορέσεις να μετακινήσεις τα υπόλοιπα. Για να μπεις ξανά στο παιχνίδι, θα πρέπει να ρίξεις με τα ζάρια εκείνο τον αριθμό που αντιστοιχεί σε άδειο σημείο του εσωτερικού χώρου στον πίνακα του αντίπαλου σου. Μετά χρησιμοποιήσε τον αριθμό του δεύτερου ζαριού για να μπεις ξανά ή για να χρησιμοποιήσεις κάποιο άλλο πούλι μετακινώντας το σύμφωνα με τον αριθμό του δεύτερου ζαριού.

Μάζεμα:

Εφόσον έχεις μετακινήσει όλα τα πούλια σου στον εσωτερικό χώρο του πίνακά σου,

«μάζεψέ τα» αφαιρώντας τα από εκείνα τα σημεία που ταιριάζουν με τους αριθμούς των ζαριών που έχεις φέρει. Αν, για παράδειγμα, έχεις ένα πούλι στο 2 και ένα στο 4 στον εσωτερικό σου χώρο, και ρίξεις ένα 2 και ένα 4, μπορείς να μαζέψεις αυτά τα δύο πούλια. Αν ρίξεις ένα 2 και ένα 4, αλλά έχεις μόνο ένα πούλι στο 4 και όχι στο 2, μπορείς να μαζέψεις το πούλι από το 4 και να μετακινήσεις ένα άλλο πούλι 2 σημεία πιο κάτω από το υψηλότερο σημείο στο οποίο υπάρχει πούλι.

Αν το πούλι σου χτυπηθεί κατά τη διαδικασία μαζέματος, πρέπει να τοποθετηθεί πάνω στην «Μπάρα», να μπει ξανά στο παιχνίδι και να φτάσει στον εσωτερικό σου χώρο ώστε να μπορέσεις να το μαζέψεις.

(BG) ТАБЛА - МАГНИТНА НАСТОЛНА ИГРА – УПЪТВАНЕ

Въведение:

Това е игра за двама играчи, всеки от които разполага с 15 пула (черни или бели) и две зарчета. От двете страни на дъската има 12 линии и празни места (червени и бели триъгълници). Дъската се състои от централна ивица. Пространството между триъгълници № 6 и № 1 се нарича "Къща". Играч А е притежател на "Къща А", а играч В на "Къща В". Посоката, в която да се движат фигурите е показана със стрелките. Играчът, който се движи първи е този, който е получил най-голям брой от хвърляне на зара. Хвърлете зара и вижте кой ще започне пръв!

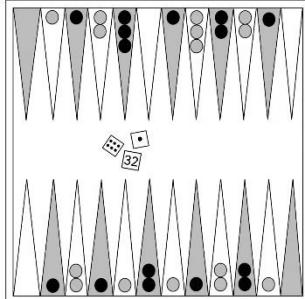
Цел:

Трябва да сте първият играч, който успее да придвижи всичките си пулове във вътрешността на таблото и след това да ги премахне. Броят на точките зависи от статуса на губещия.

Как се играе:

Имайте в предвид, че дъската е разделена на четири полета. Всеки играч има вътрешно и външно поле. Черните и бели точки на дъската са номерирани от 1-12. Разделителното пространство се нарича "Бар".

Всеки играч взема 15 пула, избира цвета им и след това ги поставя, както следва:



Играчът с черни пулове започва първи. Играчите хвърлят заровете по реда си и всеки движки пул в зависимост от хвърленото число. Например, ако хвърлите 5 и 2, може да придвижите един пул 5 точки, а друг 2, или може да придвижите един пул 7.

На този етап от играта, може да се движите навсякъде където няма пулове. Когато сложите 2 пула на място, то става ваше и вашият противник не може да сложи пул на нея. Няма ограничение в броя на пуловете, които може да сложите на това място. Вие също не можете да сложете пул на място, на което се намират двама или повече на противника.

Когато преместите един от вашите пулове върху място, на която се намира пул на противника, тогава „удрят“ пул на противника и го слагате на „бара“.

Ако вашият пул е ударен и е на бара вие трябва да го вкарвате отново в игра преди да пристъпите към друго действие. За да го вкарвате отново, трябва да хвърлите число, което съответства на свободните места във вътрешното поле на противника. След това използвайте числото от втория зар, за да вкарвате отново друг пул или да преместите произволен ваш пул в зависимост от числото показано от зара.

Резултат:

След като преместите всички свои пулове във вашето вътрешно поле, ги изваждате от тези точки, които съответстват на номерата, хвърлен от зара. Например, ако имате един

пул на 2 и един на 4 във вашето вътрешно поле и хвърлите със зара 2 или 4, може да ги махнете и двете. Ако хвърлите 2 и 4, а имате пул само на 4, а нямате на 2 може да махнете този на 4 и да преместите пул 2 точки надолу от най-високо заетата точка.

Ако вашият пул бъде ударен в процеса на премахване трябва да бъде отново сложен на бара и да бъде отново вкаран и придвижжен до вътрешното поле преди да бъде премахнат.

(RO) JOC MAGNETIC TABLE - INSTRUCTIUNI

Introducere:

Un joc pentru doi in care fiecare jucător are 15 piese (albe sau negre) si doua zaruri. Pe ambele părți ale tablei sunt 12 linii sau spatii (triunghiuri roșii sau albe). Tabla este împărțită în două de o banda centrală. Spațiile dintre triunghiurile nr. 6 si nr. 1 se numesc "casa". Jucătorul A este stăpânul "casei A" iar jucătorul B al "casei B". Direcția in care trebuie mutat este indicată de săgeți. Jucătorul care muta primul este cel acre a aruncat numărul cel mai mare cu zarul. Zarurile se arunca si si mutările se fac pe rând.

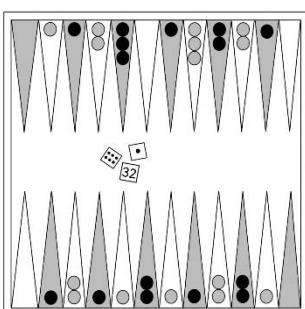
Obiectiv:

Fii primul jucător care muta toate piesele in tabla interioara si le scoate afara. Numărul punctelor câștigate se calculează în funcție de pierderea adversarului.

Cum se joaca:

Observați că tabla este împărțită în 4 părți fiecare jucător având o parte a tablei interioara si una exterioara. Punctele albe si negre de pe tabla sunt numerotate de la 1 la 12. Linia despărțitoare se numește "bandă".

Fiecare jucător primește 15 piese, ei își aleg culoarea lor apoi le aşează astfel:



Jucătorul cu piesele negre merge primul. Jucătorii arunca zarurile in ture alternative, si fiecare muta piesele pe spatii care se potrivesc cu numărul aruncat. De exemplu, daca arunca 5 si 2, poate sa o piesa 5 puncte si alta 2, sau poate sa mute o singura piesa 5 puncte apoi 2 pentru un total de 7.

La acest punct al jocului puteți muta în oricare spațiu liber (fără piese pe el) sau care este ocupat cu una sau mai multe piese ale aceluiași jucător si deci de aceeași culoare. Când aveți două piese pe un spațiu acest spațiu devine al dumneavoastră și nu poate fi ocupat de adversar. Nu există o limită a numărului de piese pe care le poate avea un jucător pe un spațiu. Nu puteți muta pe un spațiu care are 2 sau mai multe piese ale adversarului.

Când mutați o piesă pe un spațiu unde adversarul are o singura piesă "descoperita" aceasta este "luata". Scoateți aceasta piesă și puneti-o pe "bandă".

Dacă piesa dumneavoastră a fost "luata" și acum este pe "bandă" trebuie să reintroduceți aceasta piesă înainte de a putea muta alte piese. Pentru a reintra trebuie să aruncați numărul care corespunde cu un spațiu liber din partea interioară a tablei adversarului. Apoi folosiți al doilea număr de pe zar pentru a reintroduce o alta piesă sau să mutați oricare dintre piesele dumneavoastră cu numărul indicat pe zar.

Scoaterea pieselor:

O data ce ați mutat toate piesele și le-ați adus în partea internă a tablei dumneavoastră începeți să le scoateți în funcție de numerele aruncate de zaruri. Dacă de exemplu aveți o piesă pe spațiul 2 și una pe spațiul 4 în tabla dumneavoastră interioară și aruncați cu zarurile

un 2 și un 4, puteți să scoateți aceste piese. Dacă aruncați un 2 și un 4 dar aveți o piesă numai pe spațiul 4 dar nu și pe spațiul 2, atunci scoateți piesa de pe spațiul 4 și mutați o alta piesă cu 2 spatii în jos de la spatiile cu numere mai mari.

Dacă piesa dumneavoastră este "luată" în timpul scoaterii pieselor trebuie pusa pe "bandă" apoi trebuie reintrodusă și adusă înapoi în spațiul interior al tablei pentru a fi scoasă.

(GB) MAGNETIC BACKGAMMON - INSTRUCTIONS

Introduction:

A game for two players who each have 15 pieces (black or white), and two dice. On both sides of the board there are 12 lines or spaces (red and white triangles). The board is divided by a central strip. The space between the triangles No6 and No1 is named "House". Player A is owner of "house A" and player B of "house B". The direction in which to move the pieces is shown by the arrows. The player who moves first is the one who has obtained the highest number by throwing on dice. The dice are thrown and the move made each in turn.

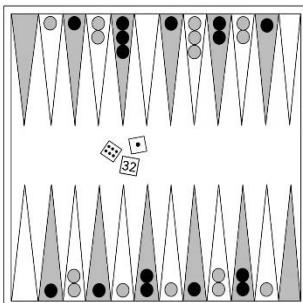
Objective:

Be the first player to move all your markers into your inner table and then remove them by "bearing off". The number of points scored depends the status of the loser.

How to play:

Note that board is divided into four tables-each player having an inner and outer table. The black and white points on the board are numbered 1-12. The dividing space is called the "Bar".

Each player gets 15 markers; players decide on their color, and then place them as follows:



Players throw the dice in alternate turns, and each moves his marker to the space that matches his throw. For instance, if you throw a 5&2, you may move one of your markers 5 points and another 2, or you may move the first marker 5 points and then 2 more for a total 7.

At this stage in the game, you may move to any point that is clear of any markers; occupied by one or more of your own makers. When you get 2 markers on a point, you "make" that point and your opponent cannot land on it. There is no limit to the number of markers that a player may have on a point. You may not land on a point occupied by 2 or more of your opponent's markers.

When you move one of your markers onto a point where your opponent has only one marker (a "blot"), the opponent's marker has been "hit". Remove the marker that has been hit, and place it on the Bar.

If your marker has been hit and is now on the Bar, you must re-enter this marker before you can move any others. To re-enter, you must throw the number which corresponds to an open point on your opponent's inner table. Then use the number on the second die to re-enter another marker or move any of your markers the number of points shown on that die.

Bearing off:

Once you have moved all of your markers into your own inner table, "bear them off" by removing them from those points that match the numbers you have thrown. If, for example, you have a marker on 2 and a marker on 4 in your inner table, and you throw a 2 and a 4, you can bear off both of these markers. If you throw a 2 and a 4, but you only have a marker on 4 and not on 2, you can bear off the marker on 4 and then move a marker 2 points down from the highest occupied point,

If your marker is hit while in the process of bearing off, it must be placed on the bar again and then be re-entered and move around to your inner table before bearing off.