

BACKGAMMON

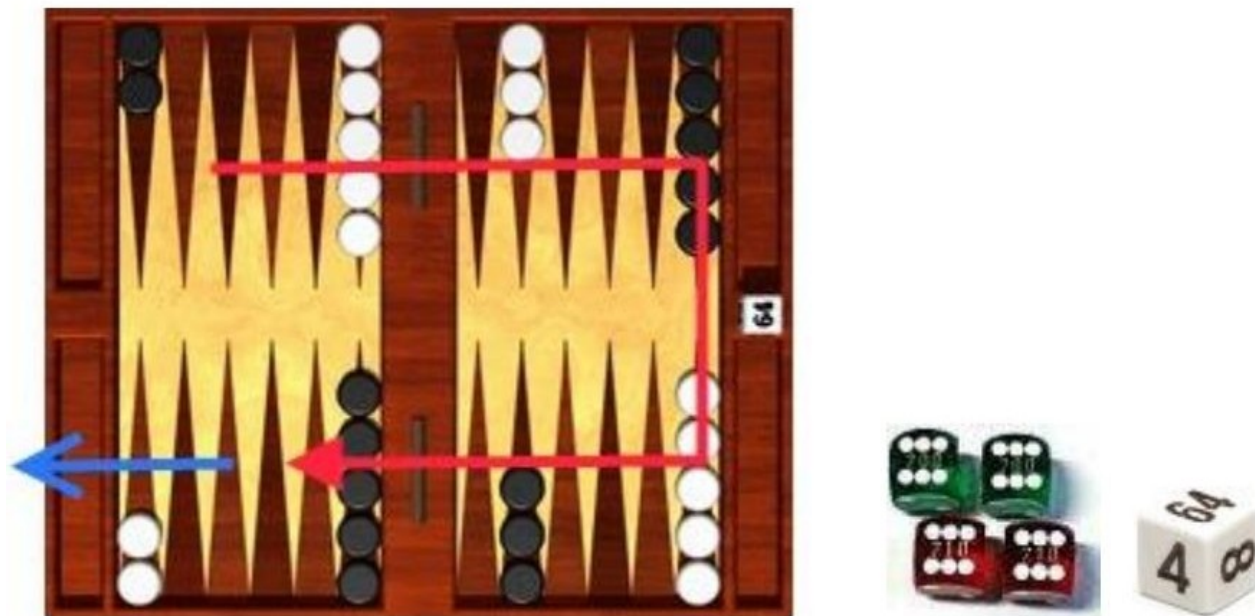
Übersetzung der Spielregel vom Japanischen ins Deutsche/ ゲームルールを日本語からドイツ語に翻訳

Pelissäätöjen kääntäminen japanista saksaksi / Translation of the game rules from Japanese to German

<https://japanisch-deutsch.org/?text=元%0D%0A> ボードに石を持つことは、ボードゲームパフヤトリックトラック、中世

1. Backgammon-Spielregeln

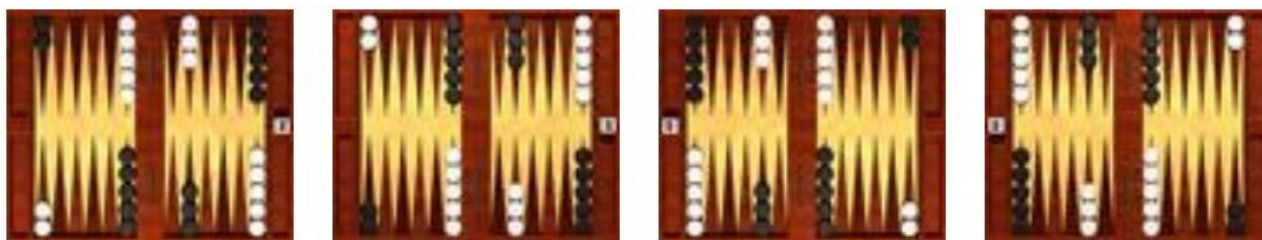
Die international üblichen Regeln des modernen Backgammons.



2. Backgammon-Grundlagen

Der Spielplan besteht aus 24 "Punkten" (auch Quadrate / Zungen / Punkte genannt) und Spielsteine (je 15 werden platziert. Spielbrett des Spielers). Ist von der "Leiste" in linke und rechte Hälfte unterteilt. Das obere linke Viertel des Spielplans oben ist das weiße „Heimfeld“ und das untere linke ist das schwarze Heimatfeld. Die rechten Viertel der beiden Spielbretter sind ihre jeweiligen "Außenfelder". Pfeile zeigen die Richtung der schwarzen Steine an, rot für den Steinweg zum Homefield, blau für das Entfernen des Homefield-Himmels. Die obige Abbildung zeigt die Grundstellung aus der Perspektive des Spielers mit dem schwarzen Stein. Sie können sehen, dass seine schwarz-weißen Steine symmetrisch zueinander angeordnet sind. Die gleiche Grundstellung ergibt sich aus Weiß. Tauschen Sie schwarze Steine gegeneinander aus, oder vor allem, indem Sie Positionen vertikal oder horizontal spiegeln.

Das Grundstellungsprinzip bleibt dabei stets gleich und die Ausrichtung des Steins passt sich entsprechend an. Wir empfehlen Ihnen, sich nicht zu sehr an eine bestimmte Aufstellungsvariante zu gewöhnen.



3. Der Zweck des Spiels

Der Gewinner ist der erste Spieler, dem es besonders gelungen ist, alle fünfzehn seiner Steine vom Brett zu entfernen, insbesondere indem er sie entfernt, zuerst auf sein Heimfeld zieht und von dort aus missbraucht.

4. Würfeln zu Beginn des Spiels

Die Würfel bestehen aus zwei 6-seitigen Würfeln. Bei Würfeln sollte immer der Becher verwendet werden, um die Bedienung zu verhindern. Um zu bestimmen, welcher Spieler zuerst ziehen darf, wirft jeder Spieler einen seiner Würfel in das, was er hat, sichtbar von der rechten Hälfte des Spielplans. Wenn beide Spieler die gleiche Zahl würfeln, würfeln beide erneut. Der Spieler, der eine höhere Zahl als Die geworfen hat, beginnt, indem er seinen Stein um die Augenzahl beider Würfel nach vorne legt. Wenn dieser Zug abgeschlossen ist, knacken die Würfel. Nun würfelt der außenstehende Spieler mit seinen beiden Würfeln auf der Hälfte des Spielplans zu seiner Rechten zieht die entsprechende Augenzahl und seine Würfel. Jetzt nochmal mit dem ersten Spieler etc. Durch Aufnehmen seiner Würfel, die erst rollen dürfen, nachdem der Gegner die Reihenfolge geändert hat. Die Würfel müssen flach auf der rechten Spielbretthälfte liegen (Quietschen außerhalb der Spielfläche, nicht kippen, kariertes Mist), sonst werden die Würfel wiederholt. Zeigen beide

Würfel die gleiche Anzahl an Würfeln (Schieben, Dublett), kann diese Zahl viermal geschrieben werden. Beispiel: Slow 3 + 3 kann sich später weitere 12 Punkte bewegen

5. Zieh den Stein

Das Steinziehplättchen, dh ausgehend vom gegnerischen Homefield über ihn, kann nur in eine Richtung zum Outfield und das eigene Outfield zum eigenen Homefield ziehen. Aus der Grundstellung muss man den ganzen Weg zurücklegen, man sieht nur zwei Steine, andere haben nur einen Teil der Straße vor sich. Im eigenen Heimfeld des Spielers befinden sich bereits jeweils 5 quadratische Steine. Würfelzahlen können mit einem einzigen Stein geschrieben werden, werden aber auch auf verschiedene Steine verteilt. Beispiel: Nach einer langsamen 5 + 4 kann ein quadratischer Stein 9 Punkte vorrücken, oder ein quadratischer Stein kann 5 und ein weiterer 4 Punkte vorrücken. Mit Pash können Sie entsprechend zwölf, drei oder vier Steine bewegen. Welcher Stein zuerst mobilisiert wird, ist egal. In beiden Fällen müssen die Würfelzahlen jedoch einzeln gezogen werden. Er muss jede Zahl einzeln ziehen, im ersten Beispiel 5, dann vier oder umgekehrt. Kann nicht nach mehr als einer numerischen Regel ziehen, sie sind abgelaufen. Die zweite Dose (mit Pash 4) sollte höher gezogen werden, wenn nur eine der Zahlen gezogen wird. Auf der Spitze können beliebig viele Steine einer Farbe stehen

Freie Spielsteinpunkte können nur vorgerückt werden. Frei ist beliebig viele Punkte, keine Steine, auf dem eigenen Stein oder nur einem Stein auf dem Gegner stehen. Im letzten Fall wird der Stein des Gegners besiegt und im Balken verdorrt. Wenn Spieler (A) einen nicht konformen Zug sagt, kann Gegner (B) einen Fix anfordern und er kann sich bewegen, akzeptiert aber auch. Wenn Bee jedoch würfelt, wird die Bewegung korrigiert und wird zu einer Kina-Phrase.

6. Legen Sie den geschmolzenen Stein ein

Der Spieler (A), der den Stein des Gegners (B) trifft, der den geschmolzenen Stein einlegt, legt den Stein auf die Stange. Naruto ist an der Reihe Sofort bringt er zuerst alle seine geschlagenen Steine ins Spiel, bevor er die Steine nach draußen bewegen darf. Setzen Sie den Spitzenstein ein und die Würfelnummer wird verwendet. Der Stein beginnt am Rand des Spielplans, indem er der Würfelzahl entspricht, die im gegnerischen Heimfeld verwendet werden muss. Beispiel: Slow 5 + 2 kommt mit einem Stein am 2. oder 5. Punkt des gegnerischen Heimfeldes. Wenn zwei Steine geschlagen werden, können sie in zwei und fünf verwendet werden. In Pash können daher bis zu 4 Steine verwendet werden. Zahlen, die zum Einfügen nicht benötigt werden, können mit den äußeren Steinen geschrieben werden (wenn mehr Steine auf dem Balken sind). Beim Einfügen gelten die gleichen Regeln wie bei normalen Zügen: es kann nur an freien Stellen gezogen werden!

7. Steine entfernen

Sobald ein Spieler seine Steine auf dem Feld seiner Heimat gesammelt hat, kann er beginnen, sie zu entfernen. Spielbrett zu entfernen. Das Entfernen ist im nur entgegengesetzten Sinne dem Einsetzen eines Schlagsteins ähnlich. Durch Annäherung an die Würfelzahlen kann jeder Spieler von jedem Punkt einen Stein entfernen. Nummer. Beispiel: Nach einem Wurf 4 + Eins, vom Rand des Steins vom vierten Punkt und dem Stein vom ersten Punkt auf das Heimfeld (Spielbrett zählen). Der entfernte Stein stirbt neben dem Spielbrett. Alternativ bewegt sich der Stein auch im Heimfeld weiter, ohne entfernt zu werden.

Der Stein klingelt an der Stelle, die der Würfelnummer entspricht, und verwendet gleichzeitig einen höheren Punkt, als wenn der Stein nicht existiert, also wird er vom nächsten besetzten Punkt darunter gelöscht. Beispiel: Vor allem die vierte würfelte, aber die vierte hatte keinen Stein. Aber wenn es noch Steine in 5 oder 6 gibt, werden die Steine von dort 4 vorher verschoben. Wenn jedoch keine Steine in 5 und 6 vorhanden sind, können Sie Steine mit 3 Punkten in 4 verwenden und diese werden entfernt. Wenn Sie auch diesen nicht besetzen, können Sie den Stein von Punkt 2 entfernen. Wenn der Stein des Ablationsspielers während der Entfernungphase geschlagen wird, darf er seinen Stein nicht fortsetzen, solange der geschlagene Stein eingefügt und in das Heimfeld zurückgezogen wird. Der Gewinner des Spiels ist der Spieler, dem es zuerst gelungen ist, alle 15 Steine zu entfernen.

8. Gewinnniveau

Ein einzelnes Los kann einfach ein paar Mal punkten: Ein einfaches Spiel - der Gewinner entfernt alle Steine und der Verlierer ist erschöpft, wenn er zu diesem Zeitpunkt mindestens einen Stein hat. Der Gewinner erhält also 1 Punkt. Double Game ("Gammon") - Der Gewinner bekommt 2 Punkte, weil der Gewinner alle Steine loswird und der Verlierer die Steine trägt, wenn er gerade keinen hat. Triple Game ("Backgammon") - Wenn der Gewinner alle Steine loswird und der Verlierer noch einen oder mehrere Steine in der Bar oder im Heimfeld des Gegners hat, erhält der Gewinner 3 Punkte Verdienen Wenn mehrere Spiele gespielt werden, wird der Erfolg des Spielers nicht an der Anzahl der gewonnenen Spiele gemessen. Aber die Punktzahl.

9. Mehrere /Doppler

Die Verwendung von Doppler („Doppelwürfel“, „Würfel“) macht das Spiel interessanter, herausfordernder und dynamischer. Die Anzahl der Punkte, die Sie im Spiel abschneiden können, verdoppelt sich allmählich. Doppler ist ein modernes Backgammon, ein optionales Element und ein Slapstick, ein umwerfender Teil des Spiels. Doppler zeigt die Zahlen 2, 4, 8, 16, 32, 64. Zu Beginn des Spiels liegt er in der Mitte zwischen den beiden Spielern. Wenn Sie keinen haben, erhalten Sie 64 Punkte mehr, aber wenn Sie immer noch

verdoppeln, spielen Sie mit 1 Punkt. Über 64 Vervielfältigungen sind theoretisch möglich, in der Praxis aber sehr selten. Wenn der Spieler an den erwarteten Gewinn des Spielverlaufs glaubt, kann er einem Gegner anbieten, das Spiel in zwei Punkten zu spielen. Dazu setzt er einen Doppler nach dem gegnerischen Zug, aber mit zwei Ups bis zur Hälfte des Gegners, bevor er sich selbst wirft. Die andere Partei muss entscheiden, ob sie die Verdoppelung akzeptiert. Wenn der Double das Angebot ablehnt (weil er mit einer Niederlage rechnet und keine zwei Punkte verlieren will), sagt er, "passt und bringt Doppler zum zentralen Ausgangspunkt zurück. Das Spiel endet so, und der Spieler, der verdoppelt hat, bietet einen Punkt zum Gewinnen. Aber wenn Duplex akzeptiert, sagt er "Ich nehme an" und hat zwei neben seiner eigenen Seite des Spielplans, auf dem Doppler platziert wird. Es befindet sich nun im "Eigentum" von Doppler. Verdoppelte Spieler können würfeln, um das Spiel fortzusetzen. Wenn der Spieler, der ursprünglich verdoppelt hat, im weiteren Verlauf des Spiels glaubt, dass sich das Spiel geändert hat, gewinnt er nun auf seiner Seite, also verdoppelt er zurück ("redoppel"), dh den nächsthöheren Wert, also vier. Spieler außerhalb stehen jetzt vor der Wahl, abzulehnen oder zu akzeptieren. Dies ist das Doppelte des vorherigen. Beim Verdoppeln gilt: Solange die Würfel in der Mitte 1 (64) stehen, können beide Spieler verdoppeln, nur der Spieler, der Doppler besitzt (nahe dran). Verdoppeln kann nur vor, nach dem gegnerischen Zug den eigenen Müll gemacht werden. Die Weigerung zu verdoppeln führt immer zu Spielabsagen und verlorenen Spielständen. Der vor der Verdoppelung gezeigte Würfel. Das Spiel wird zu Ende gespielt (dh alle Farbsteine werden entfernt) und die doppelte Dreifachwertung (Gammon / Backgammon, siehe oben) entspricht immer dem aktuellen Doppler-Wert. Beispiel: Wenn A das Spiel gewinnt, zeigt Doppler einen Wert von 4 und A hat 8 Punkte, insbesondere indem Bee den Stein loswird oder den Stein an Lesbian entfernt. Obwohl optional, lautet die allgemeine Regel "Jacobi". Es besagt, dass Spiele, die sich noch nicht verdoppelt haben, noch nicht verdoppelt (Gammon) oder verdreifacht (Backgammon) sind.