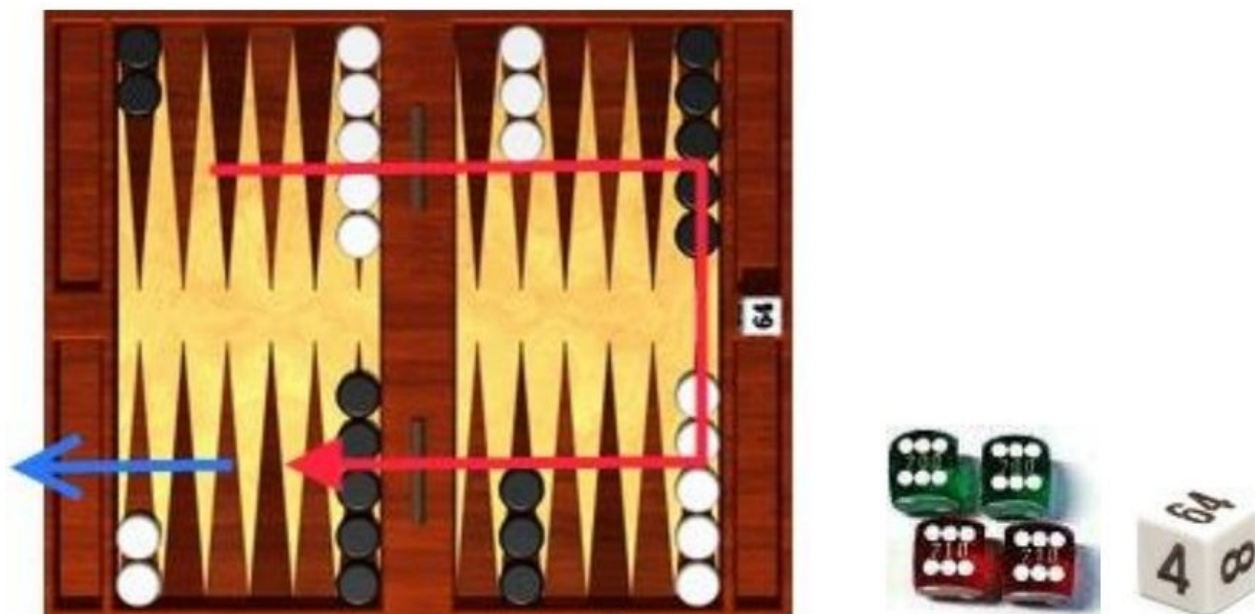


BACKGAMMON

Übersetzung der Spielregel vom Deutschen ins Japanisch / ゲームルールをドイツ語から日本語に翻訳
Pelisääntöjen kääntäminen saksasta japaniksi / Translation of the game rules from German to Japanese
<https://www.translator.eu/deutsch/japanisch/ubersetzung>

1. バックギャモン - ゲームのルール

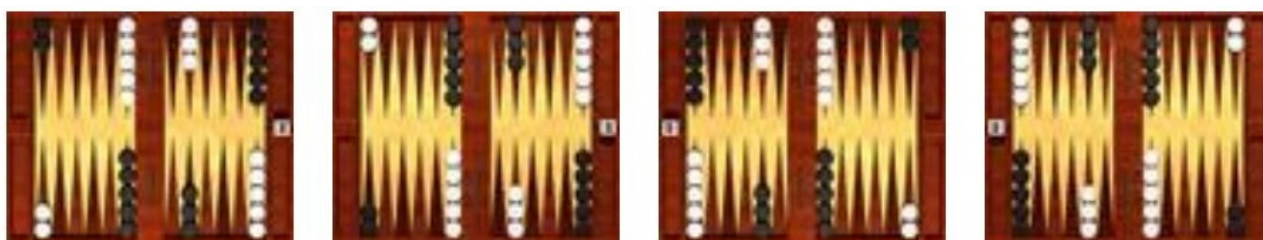
現代のバックギャモンの国際的に慣習的なルール。



2. バックギャモンの基本

ゲームボードは 24 の「ポイント」(正方形/舌/ポイントとも呼ばれる)で構成され、ゲームピース(それぞれ 15 個)が配置されます。

プレイヤー)。ゲームボードは「バー」から左右の半分に分かれています。上の図
ゲームボードの左上の四分の一はホワイトの「ホームフィールド」で、左下はブラックのホームフィールドです。2 つゲームボードの右四半期は、それぞれの「外側のフィールド」です。矢印は黒い石の方向を示し、ホームフィールドへの石の道のための赤、ホームフィールドからの除去のための青。
上の図は、黒い石を持つプレイヤーの視点からの基本的な位置を示しています。あなたはその黒を見ることができます白い石は互いに対称的に設定されています。同じ基本的な位置は白とから生じるお互いのために、または垂直または水平に位置をミラーリングすることによって、黒い石を交換します。基本的な位置の原理は常に同じままであり、石の方向は、それに応じて適応します。
特定のラインアップバリエーションに慣れすぎないようにすることをお勧めします。



3. ゲームの目的

勝者は、それらを削除することによって、ボードから自分の石のすべての 15 を削除することに成功した最初のプレイヤーです

最初に自分のホームフィールドに移動し、そこから虐待します。

4. ゲームの開始とサイコロを転がします

ダイスは 2 つの 6 面サイコロで作られています。サイコロの場合、カップは常に操作するために使用されるべきです

防ぐ。最初に描画することを許可されているプレイヤーを決定するために、各プレイヤーは、彼が持っているものに彼のサイコロの 1 つを投げます

ゲームボードの右半分から見えます。両方のプレイヤーが同じ番号を投げた場合は、両方ともサイコロを再び転がします。ザより高い数字を投げたプレイヤーは、両方のサイコロに目の数の周りに彼の石を置くことから始まりますフォワード。このターンが完了すると、サイコロが拾われます。

今、他のプレイヤーはサイコロを転がします

彼の右にゲームボードの半分に彼の2つのサイコロは、目の対応する数を描画し、彼のサイコロオン。今再び交代で最初のプレイヤーなど。相手が順番を変えた後にはのみ転がるかもしれない彼のサイコロを拾うことによって。サイコロは、ゲームボードの右半分に平らになければなりません来る(演奏面の外ではなく、傾いていない、チェッカーではなく)、そうでなければスローが繰り返されます。両方のサイコロが同じ目数(パッシュ、ダブレット)を示す場合、この数は4回描くことができます。例:後にスロー3+3はさらに12ポイント移動することができます。

5. 石を引っ張る

タイルは、すなわち彼の上に相手のホームフィールドから始めて、一方向にのみ移動することができます外野とあなた自身のホームフィールドにあなた自身の外野。基本的な位置からは、2つの石だけが見えるすべての方法を旅しなければならない、他の人は彼らの前に道の一部しか持っていません。それぞれ5つの石がありますすでに選手自身のホームフィールドにダイスされた数字は単一の石によって描くことができるが、また異なった石の間で配られる。例:スロー5+4の後、1つの石が9ポイント進めるか、1つの石が5、別の4を進めることができます。パッシュを使用すると、1、2、3または4石をそれに応じて移動することができます。どの石が最初に動かされるかはすべて同じです。しかし、いずれの場合も、ダイスされた数字は個別に描画する必要があります。彼は、最初の例では、各番号を個別に描画する必要があります5、次に4またはその逆。1つ以上の数値ルールに従って引っ張ることができない、彼らは期限切れ。2の缶(パッシュ4付き)はどちらか一方の数字だけ引き出される場合は、高く描画する必要があります。1色の石の任意の数は、ポイントに立つことができます。ゲームピースはフリーポイントにしか進めないです。無料は、石なし、任意の数のいずれかのポイントです自身の石や相手のちょうど一つの石が立っています。最後のケースでは、相手の石が打ち負かされ、バーに置かれます。排出。プレイヤー(A)が非準拠の動きをした場合、相手(B)は修正を要求することができます、彼は移動することができますしかし、また受け入れる。しかし、Bがサイコロを転がすと、その動きは修正できなくなります。

6. 溶けた石を挿入する

相手の(B)石を打つプレイヤー(A)は、バーに石を置きます。Aの番になるとすぐに、彼は他の石を移動することが許可されている前に、最初に遊びに彼のすべての彼の殴られた石を持って来ます。宛先石を挿入し、ダイス番号が使用されます。石は相手のホームフィールドで使用する必要がありますサイコロ番号に対応する点で、ゲームボードの端から始まります。例:スロー5+2では、相手のホームフィールドの2点目または5番目のポイントで石を使用できます。2つの石が打たれた場合、それらは2と5で使用することができます。パッシュでは、したがって4石まで使用することができますを使用します。挿入に必要な数字は、他の石と共に描くことができます(もしバーにこれ以上の石)。挿入する場合、通常の移動と同じルールが適用されます:それはフリーポイントにのみ描画することができます!

7. 石の除去

プレイヤーが自分の石を自分の家のフィールドに集めたら、彼はそれらを取り除き始めることができます。削除するゲームボード。除去は、唯一の反対の意味で、殴打石の挿入と同様に行われます。ダイスされた数字によると、プレイヤーは各ポイントから1つの石を取り除くことができます。数。例:スロー4+1の後、4番目の点からの石とホームフィールドの1番目のポイントからの石(カウント)ゲームボードの端から)。取り除かれた石はゲームボードの隣に置かれます。あるいは、石また、除去されることなく、ホームフィールドで前進します。ダイス番号に対応する点に石がなく、同時に石が存在しない場合より高いポイントを使用するため、次の下の占有ポイントから削除できます。例:とりわけ、4は転がったが、4点目に石はない。しかし、5または6にまだ石がある場合、石は動きますそこから4点前から。しかし、5と6に石がない場合は、4でポイント3の石を使用することができます削除されます。これも占有していない場合は、ポイント2からの石を取り除くことができます。アブレーションプレイヤーの石が除去段階で打たれた場合、彼は限り彼の石を続けられないかもしれない打ちのめされた石が挿入され、ホームフィールドに引き戻されるまで。ゲームの勝者は、最初にすべての15石を除去に成功したプレイヤーです。

8. 利益レベル

単一のロットは、単に2~3回得点することができます:
シンプルなゲーム - 勝者がすべての石を削除し、敗者は、この時点で少なくとも一つの石を持っている場合疲れ果てているので、勝者は1ポイントを獲得します。
ダブルゲーム(「ギャモン」) - 勝者がすべての石を取り除き、敗者は、現時点で1つを持っていない場合石が身に着けているので、勝者は2ポイントを獲得します。
トリプルゲーム(「バックギャモン」) - 勝者がすべての石を取り除き、敗者がまだこの時点で持っている場合バーや相手のホームフィールドに1つ以上の石を、勝者は3ポイントを獲得します。
複数のゲームがプレイされた場合、プレイヤーの成功は獲得したゲーム数によって測定されません。しかし、得点の数。

9. 複

ドップラー(「倍増キューブ」、「キューブ」)の使用は、ゲームをより面白く、挑戦的でダイナミックにします。ゲームで達成できるポイント数は徐々に2倍になります。ドップラーは現代バックギャモンはオプションの要素ではなく、ゲームの必須部分です。

ドップラーは、2、4、8、16、32、64の数字を示しています。試合の初めに、彼は2人の選手の間で真ん中に横たわっている。1がない場合、64ポイント上向きになりますが、まだ2倍にならず、1ポイントでプレーしています。64を超える重複は理論的には可能ですが、実際には非常にまれです。プレイヤーが勝つと予想されるゲームの過程で信じている場合、彼は2でゲームをプレイする相手を提供することができます再生するポイント。これを行うために、彼は相手の動きの後にドップラーを置くが、2を上にして自分の投げる前にゲームボードの半分の相手に。相手は、倍増を受け入れるかどうかを決定する必要があります。ダブルがオファーを拒否した場合(彼は敗北を期待し、2ポイントを失いたくないので)、彼は言う」とパスし、ドップラーを中央の出発点に戻します。ゲームはこのように終了し、プレイヤーダブルが提供している、勝つ1ポイント。しかし、二重を受け入れるならば、彼は「私は仮定する」と言い、ドップラーを置くゲームボードの独自の側の隣に2を持ちます。それは今、ドップラーの「所有」にあります。倍増したプレイヤーは、サイコロを転がしてゲームを続けることができます。ゲームのさらなる過程で、元々二倍になったプレイヤーがゲームが変わったと信じているなら、彼は今、彼の側で勝つので、彼はダブルバック(「レドッベル」)、すなわち次のより高い値、すなわち4に。今他のプレイヤーは、拒否するか、受け入れるかの選択に直面しています。これは、以前の倍増。倍増の場合、次のことが適用されます:サイコロが真ん中の1(64)にある限り、両方のプレイヤーはダブルすることができ、それぞれにドップラーが(その側の)所有しているプレイヤーだけ。ダブルスは、前に、相手の移動後にのみ行うことができます

あなた自身のごみ。倍増を拒否すると、常にゲームのキャンセルとスコアの損失につながります。

提供された倍増の前に示された立方体。ゲームが最後までプレイされる(すなわち、色のすべての石が除去される)、ダブル三重評価(ギャモン/バックギャモン、上記参照)は常にドップラーの現在の値に。

例: Aがゲームに勝つ場合Bが石を取り除かれずに石を取り除くことによって、ドップラーは値4を示し、Aは8ポイントを持っています

ロ。オプションですが、共通のルールは「ジェイコビー」です。これは、まだ倍増していないゲームは倍増していないと述べています(ギャモン)またはトリプル(バックギャモン)。このルールはマッチプレーには適用されません。もう一つのオプションですが、一般的なルールは「ピーバー」です:ドップラーを次のより高いレベルに変えながら倍増を受け入れ、ドップラーは二重を所有したままにします。