

Collection Classique

Spillet indeholder:

1 spillebræt, 32 skak brikker.

Formål med spillet

Målet med spillet er at fange modspill-erens konge. Alle andre brikker kan slås og tages væk fra spillepladen. Når kongen bliver taget, er spilleren skakmat.

Forberedelse

Spillepladen placeres mellem de to spillere, så hver spiller har et hvidt felt i højre hjørne af brættet. De otte horisontale rubrikker kaldes ”rækker” og de otte vertikale kaldes ”linjer”. På hvert felt mødes et bogstav og et tal , disse findes på yderkanten af brættet. Tallene og bogstaverne danner rubrikkens betegnelse. Der trækkes lod om spillebrættets farver.

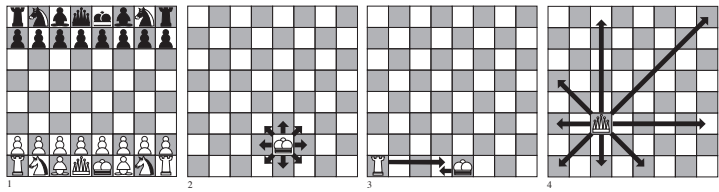
Begge spillere har 16 brikker: 1 konge, 1 dronning, 2 tårne, 2 løbere, 2 springere og 8 bønder. Spillebrikkerne placeres på brættet som vist på billedet (billede 1).

Flytning av brikkerne

Hver brik kan flyttes fra startrubrikken med visse regler. Brikker kan ikke flyttes til et felt, som allerede er optaget af egne brikker. Hvis modstanderens brik står på rubrikken hvor man flytter til, slå man den og tager den væk fra brættet. Kun springerne kan hoppe over et felt, hvis der i feltet står en brik i samme farve.

Flytning af hver enkel brik:

• Kongen kan, bortset fra rokaden, flytte sig rundt på hele brættet, fra sit felt til et andet tilsvarende felt, der ikke er truet af modspillerens brik. Modspillerens konge



DAM

Spillet indeholder

1 spillebræt, 24 brikker (12 hvide, 12 sorte)

Spillets formål

I dam skal du forsøge at slå din modspillers brikker ud, eller blokere dem. Du bliver kronet til dam, hvis det lykkes dig at nå spillebrættets modsatte side, og du kan så bevæge dig mere frit.

Forberedelser

Anbring spillebrættet, så du får et sort felt længst nede i venstre hjørne. Træk lod om, hvem der skal have de sorte spillebrikker. Sort begynder spillet. Anbring derefter dine brikker på de sorte felter på spillebrættet på de tre rækker nærmest dig selv. Når din modspiller har gjort det samme, er der to helt tomme rækker tilbage midt på spillebrættet.

Sådan spiller man

Hver gang det er din tur, skal du flytte en af dine brikker på spillebrættet. Hvis du

kan dog aldrig stå på et felt lige ved siden af (billede 2).

Rokering er kongens træk, kombineret med tårnets træk. Rokeringen regnes for et træk og skal udføres på følgende måde: kongen flyttes langs den samme række til en af de nærmeste felter med samme farve. Derefter flytter tårnet sig, ved at springe over kongen til det felt hvor kongen lige er gået over. Rokering er umuligt hvis kongen eller tårnet allerede har været flyttet.

Rokeringen kan midlertidigt forhindres: a) når kongens startfelt eller feltet over hvilken kongen skal flytte sig, er truet af modspillerens brik eller b) når der findes en eller flere brikker mellem kongen og tårnet.

- Dronningen flytter sig langs de linjer, rækker eller diagonaler, hvor på den står (billede 4).
- Tårnet flytter sig langs de linjer eller rækker, hvor på den står (billede 5).
- Løberen flytter sig langs diagonaler, hvor på den står (billede 6).
- Springerens træk er i to trin. Først tager den et skridt langs linjen og så et trin diagonalt væk fra startrubikken (billede 7).
- Bonden flytter sig kun et felt fremad a) Ved bondens første træk, kan den gå fremad fra dens startrubrik langes den ledige linje ved at rykke et eller to felter, derefter flyttes kun et felt, hvis feltet er ledigt (billede 8). Bonden fanger ved at slå diagonalt (billede 8).
- Når det gælder bondens dobbelt træk, når den står på sin oprindelig plads,

findes der en ejendommelig regel, nemlig at hvis bonden passerer over et felt angrebet af en fjendtlig bonde, har modspilleren ret til i sit næste træk (ikke senere) med sin bonde at fange den forbigående bonde, præcist som om den kun går et felt (det kaldes en-passant-slag). Man siger at Bonden slår et “passant-slag” (billede 9). c) Hver bonde som når den sidste række, kan som en del af samme træk ombyttes med en anden brik, alt efter hvilke brikker der endnu er tilbage på brættet, f.eks. dronningen, tårn, løber eller springeren alt efter spillerens egen valg. Denne udbytning kaldes for bondeforvandling. Den forvandlede brik deltager igen i spillet.

Spillet

Den spiller som fik den hvide brik i lodtrækningen flytter først. Efter dette flytter man skiftevis. Når brikkerne er i startopstillingen, må begge spillere kun flytte på en springer eller en bonde. Efter det første træk, tages de andre brikker med i spillet.

Skakmat

Kongen er sat i skak når dens felt er truet af modspillerens brik, som så skal sige skak. Skakmat kan afværges med følgende træk:

- ved at flytte kongen til et felt hvor den ikke er truet
 - ved at slå den brik der truer med skakmat
 - ved at flytte nogle brikker på den linje hvor skakmatten truer.
- Hvis skakmat ikke kan afværges, er kongen skakmat.

Spillet vindes

Spilleren som gør modspillerens Konge skakmat har vundet spillet, selvom han har mindre brikker på spillebrættet. Spilleren som ser at hans Konge er fanget i mat overgiver sig som regel. Den anden har så vundet partiet.

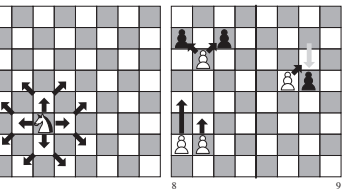
Remi

Spillet er uafgjort (=remi):

- Hvis ingen af spillerene har tilstrækkeligt med brikker tilbage til en skakmat position, f.eks. kun Konge mod Konge, ligesom hvis en spiller kun udover kongen har en løber eller kun en springer er det umuligt at gøre mat mod en konge.
- Når den trækkende spillers Konge ikke er i skak, men han kan ikke gøre nogen andet træk (situationen er “patt”).
- Når begge spillere er enige om dette.
- Ved krav fra en af spillerne, når samme opstilling gentager sig 3 gange med samme trækkende spiller. Stillingen anses for at være den samme, hvis både sorte og hvide brikker står på samme felter og træk mulighederne er de samme.

- Retten til at kræve rent remi har en spiller:
- Som har muligheden får at gøre et træk som leder til at forny stillingen og i så fald han bekendtgør at han vil gøre dette træk.
 - Som er nødt til at svare på trækket som leder til at forny stillingen.
 - Når spilleren, hvis tur det er, viser at begge spiller har gjort mindst 50 træk hver uden at fange nogen brikker eller uden at flytte på en bonde.

Hvis skakmat ikke kan afværges, er kongen skakmat.



Collection Classique

Spillet indeholder

Spilleplade, 30 brikker (15 hvide og 15 sorte), to terninger og doublerterningen.

Spillets formål

Spillet går ud på at man så hurtigt som muligt skal føre sine 15 brikker hjem i modsat retning af sit hjemmefelt og forsøge at spærre modspillerens vej hjem, ved at blokere vejen med ens egne brikker.

Forberedelser

Begge spillere har 15 brikker i hver sin farve, disse lægges ud på spillepladen som vist på billedet. Spillepladen er delt i to halvdele med tolv tunger i hver. I midten af pladen er der et barrierefelt. Spillepladen skal placeres mellem spillerne, sådan at hjemmefelterne for de mørke er på spillerens venstre side og hjemmefelterne for de lyse er på spillerens højre side.

Spillets begyndelse

Spillerne kaster en terning, den som slår det højeste antal øjne begynder. Spilleren som begynder anvender begge terningkast, til sin første flytning, både den han selv har kastet og den som modspilleren har kastet.

Terningens øjne lægges ikke sammen men regnes som to forskellige tal. Spillerne kan flytte to brikker. Brikkerne skal altid flyttes fremad. Ved en brik, flyttes brikken til en ledig tunge med så mange skridt som den ene ternings øjne viser, siden flyttes den videre til næste ledige tunge med det antal øjne den anden terning viser. Ved to brikker, flyttes den ene brik det antal skridt som den ene terning viser, den anden brik flyttes så mange skridt som den anden terning viser. Det spiller ingen rolle i

hvilken rækkefølge terningerne anvendes, men det kan være afgørende om brikken overhoved kan flyttes. Nogle gange kan man kun anvende det ene terningkast. Hvis begge terninger har samme antal øjne, er der tale om et ”dobbeltslag”. Tallet som terningerne viser anvendes til fire flytninger. Spilleren kan flytte en, to, tre eller fire brikker ad gangen. Det kan hænde at spilleren ikke har tilstrækkeligt med flytnings muligheder med det kastede terningsantal. Heller ikke i ”dobbelt kastet” lægges terningsantallet sammen. Når spilleren flytter en af sine brikker fire gange, skal brikken have mulighed for at stoppe på en ledig tunge mellem flytningerne.

I Backgammon flytter spillernes brikker sig i modsat retning. Begge spillere flytter sin brik fra modspillerens hjemmefelt til modspillerens udefelt og videre gennem sit eget udefelt til sit eget hjemmefelt. Hvide brikker flyttes altid med uret og sorte brikker mod uret.

Spilleren kan flytte sin brik til en tunge:
- Hvor der ikke er nogle andre brikker.
- Hvor der er en eller flere af ens egne brikker.
eller
- Hvor der er højest en af modspillerens brikker.

At skubbe en brik ud

Når spilleren flytter sin brik til en tunge hvor der står kun en af modspillerens brikker, skubber man den ud. Den slået brik tages ud af spillet og lægges på barrieren. Når en spiller har en brik på barrieren der er slået ud, skal han først have brikken tilbage i spil for han må flytte nogle andre brikker. For at kunne få brikken tilbage i spil, skal den ene terning i et terningskast have et tal der svarer til

DOMINO

øjne, begynder spillet ved at lægge en af sine brikker på bordet. Turen fortsætter nu i urets retning ved at den efterfølgende spiller forsøger at lægge en brik til i den ene ende af den først udlagte dominobrik, som har samme antal øjne. Hvis spilleren ikke har en brik, der kan bruges, går turen videre til næste spiller. Spillet slutter, når ingen af spillerne kan lægge nogen af sine brikker til de brikker, der ligger på bordet. Når spillet er slut, lægges antallet af øjne på spillernes resterende brikker sammen og opføres som minuspoint. Vinderen (dvs. den der har klaret sig bedst) begynder næste runde. Spillet slutter, når en af spillerne har samlet 100 eller 200 minuspoint. Den, der har fået færrest minuspoint, har vundet spillet.

Spillet indeholder:

1 spillebræt, 10 brikker (5 hvide, 5 sorte)

Spillet indeholder:
1 spillebræt, 10 brikker (5 hvide, 5 sorte)

BACKGAMMON

en ledig tunge på modstanderens hjemmefelt. Det andet terningstal som spilleren må bruge anvendes til at flytte endnu en brik fra barrieren ind på spillepladen. Hvis der ikke findes flere brikker på barrieren, må man bruge terningsantallet til at flytte de brikker der er på pladen.

At tage hjem

Efter at have fået alle sine brikker til sit hjemmefelt skal spilleren begynde hjemtagningen, dvs. at tage brikkerne af spillepladen. Brikkerne skal altid tages hjem med præcist terningstal. Når man flytter en brik hjem med et præcist tal, skal spilleren også flytte en anden brik så mange skridt som det andet terningstal viser. Det er dog ikke altid nødvendigt at tage brikkerne hjem, man kan vælge bare at flytte brikkerne. Det kan hænde at der ikke står nogle brikker på de tunger der svarer til antallet af øjne på terningerne. Hvis der ikke findes nogle brikker bagved den tomme tunge må man tage de brikker der er tættest foran. Hjemtagningen bliver afbrudt for en spiller hvis nogle af hans brikker havner på barrieren. Spilleren kan igen begynde hjemtagningen når brikken er flyttet fra barrieren til egen hjemmefelt.

Spillets afslutning

Spillet er slut når den ene spiller har taget alle sine brikker hjem – uafhængig af hvem der begynder spillet. Spillet kan altså ikke ende uafgjort.

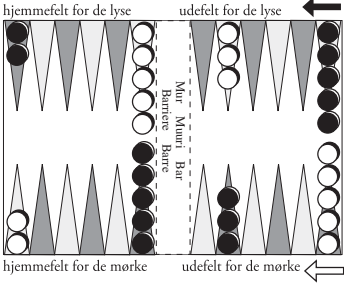
Dobleterningen

Doblerterningen er forsynet med tallene 2-4-8-16-32-64 og benyttes ved doubling af indsatsen. Hver af spillerne kan under spillet doble inden sit kast. Derefter har modstanderen ret til - evt. på et senere tidspunkt – at redoble, og således skiftes der indtil 64-doubling. Hvis modstanderen

accepterer doublingen, lægges terningen med 2-tallet op ved hans side af brættet. Accepterer han ikke doublingen, må han give op og betale indsatsen, som den var før doublingen. Eller han kan redoble, og hvis den første spiller accepterer, lægges doublerterningen med 4-tallet op ved hans side af brættet. Accepterer han ikke redoblingen, må han give op og betale den doblede indsats. Og således kan man fortsætte indtil 64-doubling. Vindes en GAMMON eller en BACKGAMMON, doubles eller tredobles yderligere gevinsten!

Hvis man har en GAMMON- eller BACKGAMMON-sejr i sigte, bør man derfor ikke foreslå fortsat doubling, da modstanderen derved får mulighed for at opgive spillet mod kun at betale gevinstens øjeblikkelige størrelse.

Hvis en spiller giver op før tiden og ikke i forbindelse med doubling, taber han altid BACKGAMMON.



Spillet indeholder:

Spillet indeholder:
1 spillebræt, 10 brikker (5 hvide, 5 sorte)

Spillet indeholder:

1 spillebræt, 10 brikker (5 hvide, 5 sorte)

Spillet indeholder:
1 spillebræt, 10 brikker (5 hvide, 5 sorte)

Spillet indeholder:
1 spillebræt, 10 brikker (5 hvide, 5 sorte)

Spillet indeholder:

Spillet indeholder:
1 spillebræt, 10 brikker (5 hvide, 5 sorte)

