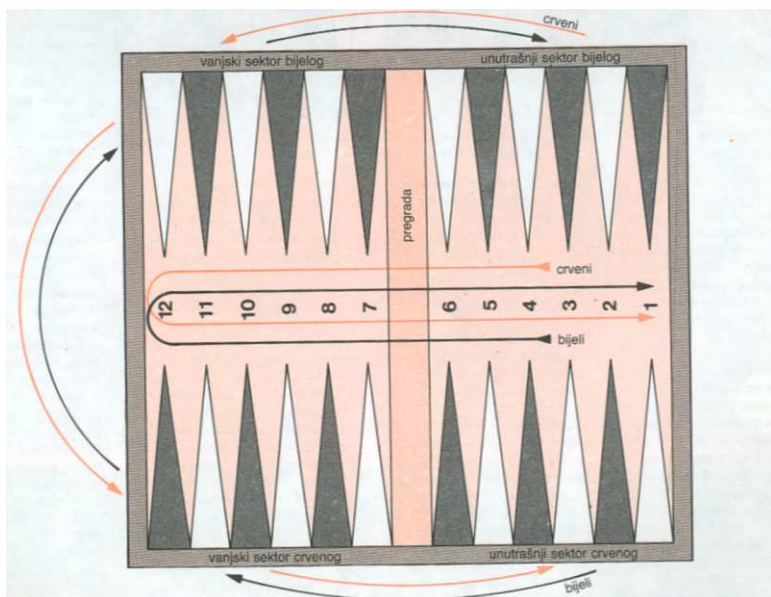


BACKGAMMON

Pravila igre

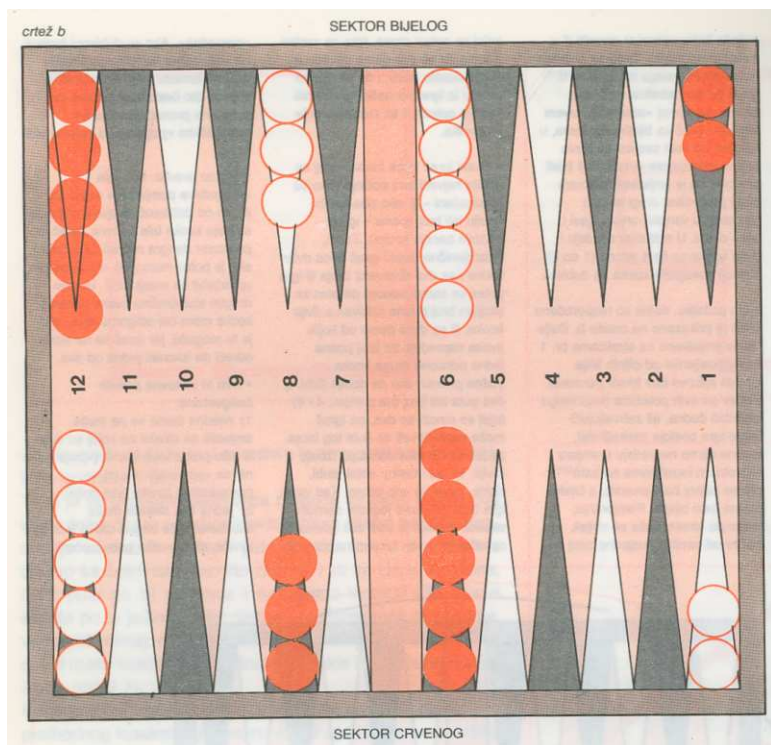
Engleski termin *backgammon* dolazi od *backgame* ("igra unazad" ili "nakon početka"), jer "otkriveni" žetoni mogu, kako ćemo videti, biti potisnuti od strane protivnika na jednu polazišnu tačku više ili manje unazad u odnosu na polazište. Bekgemon je danas igra rasprostranjena po celom svetu. Igra se udvoje na karakterističnoj ploči sa



dvadeset i četiri naizmenično svetle i tamne strelice (dvanest jedne, dvanest druge boje), raspoređene jedne naspram drugih sa trideset žetona nazvanih dame (petnest blelih ili neke svetle boje; petnest crvenih ili u nekoj tamnoj boji).

Igrač sa crvenim damama ima svoju ciljnu bazu u grupi od šest strelica sa desne strane, nazvanoj "unutrašnji crveni sektor"; igrač sa belim damama, u sektoru od šest strelica sa leve strane, nazvanoj "unutrašnji beli sektor": on je smešten naspram svog protivnika; drugi sektori nazvani su spoljni, crveni levi i beli desni. U materijal spadaju i dve kocke sa šest strana (1 do 6). Postoji specijalna kocka za dublete.

Na početku, dame su raspoređene kako je prikazano na sledećem crtežu:



Dve dame, smeštene na strelicama br. 1 su najudaljenije od ciljnih linija odakle njihovo ime trkači (*runners*). Počev od ovih polazišta crvene dame napreduju u smeru suprotnom kazaljka na satu prema ciljnoj bazi crvenih, a bele prema bazi belih. Pomeranja, jedno po strelici, vrše se uvek počev od strelice susedne onoj na kojoj se nalazi dama. Igra se sastoji u tome da se sve dame dovedu u svoju vlastitu bazu, i da se potom izvedu iz igre, na način koji će biti kasnije opisan. I to, naravno, pre protivnika.

Na početku, svaki igrač baca kocku, onaj ko dobije najveći broj počinje. Ako su izjednačeni, bacanje se ponavlja. Zatim, naizmenično, svaki igrač baca dve kocke i sa dva dobijena broja ili igra potez sa samo jednom damom za ukupan broj poena dobijen s dve kocke, ili sa dve dame od kojih svaka napreduje za broj poena jedne odnosno druge kocke. Važno pravilo: ako se dobije dubl, tj. dva puta isti broj (na primer: 4 i 4) total se množi sa dva, pa igrač može napredovati za dubl tog broja, sa jednom ili više dama po izboru (dve, tri, pa i četiri). Kad igrač

igra dubl sa samo jednom damom, strelica na koju je vodi zbir poena označenim prvim brojem nazvana je "posredna". Ako su dobijeni brojevi na kockicama različiti, igrač može izabrati između dve posredničke strelice što često omogućava da pobegne prema eventualnim protivničkim "poljima". Važno pravilo: kad igra omogućava pomeranje samo za jedan od dobijenih brojeva, premda su obe kocke bile bačene, igrač je primoran da igra najveći broj (osim ako je potez nemoguć: u suprotnom, upotrebi će manji broj). U svim drugim slučajevima svako bacanje kocke mora biti odigrano tako, ako je to moguće, jer igrač se ne može odreći da iskoristi jedno od dva.

Evo tri osnovna pravila bekgebona:

- 1) nijedna dama se ne može smestiti na strelci na kojoj su dve ili više protivničkih dama ("polja"), niti se "odmarati" na toj posredničkoj strelci;
- 2) jedna ista strelca može sadržati više od pet dama jednog igrača, ali to "usko grlo" se ne savetuje kao prednost;
- 3) strelca sa samo jednom damom na engleskom se zove *blot*, tj. greška, nedostatak; ako se protivnička dama smesti na taj blot ili ga iskoristi kao posredničku strelicu ona šalje na prečku (na engleskom *bar*) damu koja se na njoj nalazi: prečka se nalazi u centru ploče.

Onaj ko ima jednu ili više oborenih dama neće moći igrati pre nego što ih ponovo ubaci u igru, u protivničkoj bazi. Jedna dama može ponovo ući u igru ako igrač sa jednom od dve kocke (po izboru) dobije broj koji odgovara slobodnoj strelci na protivničkoj bazi, tj. onoj na kojoj nema dve ili više neprijateljskih dama. Ali ako je na polju samo jedna protivnička dama, otkrivena (blot), ona će biti oborena i poslata na centralnu prečku od strane oborene dame koja je ponovo ubačena u igru. Zatim, drugom kockom, igrač koji ima damu ponovo ubačenu u igru mora napredovati njom ili jednom od svojih dama za broj dobijen bacanjem kocki. Važno pravilo: naznačeni potez može se napraviti drugom kockom tek kad igraču ostane samo jedna "oborena" dama (u tom slučaju, ako može, on se vraća, a potom ne može napraviti druga čak ni moguća pomeranja).

Završna faza igre sastoji se u tome da igrač svoje vlastite dame izvede sa ciljne baze. To se može učiniti čim su sve njegove dame stigle na ta polja. Da bi izveo damu sa polja svoje baze, svaki igrač naizmenično baca dve kocke i dobijeni brojevi se pripisuju isto tolikom broju dama. Postoje dve vrste mogućih kretanja:

- 1) izvesti (povući sa ploče) jednu ili dve dame, eliminišući onu ili one koje odgovaraju poenima dobijenim jednom ili s dve kocke. Ako progresija dobijena kockama prelazi najvišu strelicu sa jednom damom, ona može izaći iz baze (na primer, ako je jedna od dve kocke dala 6 i ako se "najviša" dama nalazi na 5, ona može izaći). Ali uvek imamo pravo da izaberemo najmanji broj (ako, na primer dobijemo 5+6, može se izvesti najpre dama sa 5, zatim ona ili jedna od onih koje su na 4, sa bacanjem kocki koje je dalo 6;2) umesto da izvedemo jednu ili dve dame iz baze, možemo igrati dva broja dobijena bacanjem kocki ili igrati samo jedan da bismo pomerili jednu ili dve dame iz njihove baze. Dame se pomeraju unutar baze kada se broj onih koje se nalaze na najvišim strelicama (na primer 5, 6) želi smanjiti, ili napraviti polje tamo gde se nalazi jedna otkrivena dama (blot). To je najvažnije kad protivnik ima jednu damu na centralnoj prečki i, vraćajući se, moći će poslati na prečku jednu od dama blot iz baze. Ako je igrač uspeo da zauzme poljima sve strelce protivnika koji ima jednu damu na prečki ne može se momentano vratiti u igru.

Veština u ovoj igri je uspeti maksimalno sprečiti protivničko napredovanje, pogađajući kad je moguće, otkrivene dame (blot) i formirajući prepreke sa poljima koje sprečavaju ili jako otežavaju napredovanje protivničke dame ili njeno vraćanje u igru ako je na prečki: precizirajmo s tim u vezi da, ako uspemo napraviti polja (od najmanje dve dame) u strelicama 7 i 5 (nazvanim "ključne strelce"), hod protivničkih trkača prema njihovom cilju će biti sputan (utoliko više ukoliko vlastita polja jednog igrača zauzimaju druge strelce spoljnog protivničkog sektora). Veština je, takođe, proceniti s maksimalnom pažnjom nepovoljne verovatnoće, u slučaju kad bi trebalo svoje vlastite dame ostaviti otvorene (blot). Akcija prestaje kad je jedan igrač izveo sve dame.

Postoje tri tipa pobede:

- a) obična pobeda, kad je protivnik izveo najmanje jednu damu;
- b) *gemon*, kad protivnik nije izveo nijednu damu;
- c) *bekgemon*, kad protivnik ima još jednu ili više dama u bazi pobednika ili oborene dame koje nisu vraćene u igru. Pobednik dobija jedan poen u običnoj pobedi, dva u *gemonu*, a tri u *bekgemonu*.