Djeco társasjáték klasszikus: **Backgammon** (stratégia, taktika) **DJ05205**

Ajánlott életkor: 8-99 év
Játékosok száma: 2 fő
A doboz tartalma: 1 tábla, 10 sötétbarna majom, 10 világos barna majom, 2 dobókocka
A játék célja: Az összes majom kivezetése az erdőből.

A játék előkészülete:
A játékosok döntsék el, hogy ki melyik színű majombábukkal játszik.
A majmokat a kép szerinti kiinduló helyzetbe kell felhelyezni a táblára. Lásd az első képet az idegen nyelvű katalógusban!

A játék szabálya: A játék során az ellenfelek egymással szemben haladva valamennyi majmukat a saját *kilépőterületükre* viszik, ezután pedig majmaikat kiléptetik a tábláról. A tábla szélén saját színnel jelzett, tukán utáni terület a *kilépőterület.*
A soron következő játékos két kockával dob. A dobott értékek szerint mozoghat egy vagy több majommal a mezőkön (fatörzseken) a saját kilépőterülete felé, a következő szabályok szerint.
Lépés lehetőségek, ha a dobott értékek 2 és 4:
- léphet az első majommal 2 mezőt, és a második majommal 4 mezőt, vagy
- léphet az első majommal 4 mezőt, és a második majommal 2 mezőt, vagy
- léphet ugyanazzal a majommal 2 és 4 mezőt, vagy
- léphet ugyanazzal a majommal 4 és 2 mezőt.

Megjegyzés: egy majommal csak 6 mezőt lehet haladni összesen egy dobáskombinációban. A hatnál nagyobb értéket csak kettő, vagy több majommal lehet lelépni.

A kockaoldalak jelentése:
- 1,2,3 vagy 4: lépjen előre 1,2,3 vagy 4 mezőt.
- Virág (Joker): választhatja a megfelelő értéket 1,2,3 vagy 4, de nem választható azonos szám a két kockán.
- Kereszt: nincs lépés

Ha dupla értéket dobott a játékos (pl. 3 és 3), akkor az érték kétszeresét lehet lépni, vagyis 4 majommal 3 mezőt, vagy a megfelelő kombináció használható: Pl. két majommal 2X3 mező, stb.
A majom a következő mezőkre léphet:
- üres mezőre,
- a mezőre, amelyiken 1 vagy 2 sajátszínű majom tartózkodik,
- a mezőben 1 ellenfélmajom tartózkodik. Ebben az esetben, az ellenfélmajom elhagyja a játékot, és a tábla közepére, a pálmalevelek közé kell tenni.

Megjegyzés: A dobott értékeket le kell lépni. Ha nem tud lépni egy majommal sem, akkor kimarad. Ha a két dobásból csak egyet tud megjátszani, akkor mindig a magasabb dobott értéket kell megjátszani, ha lehetséges.

A majom visszajuttatása a játékba:
Ha van egy vagy több majom, amely elhagyta a táblát, elsődlegesen azokat kell visszahozni a játékba, mielőtt a többi majommal mozog. Ahhoz, hogy ezt megtegyük, amikor dobunk a kockákkal, próbáljuk meg a kiütött majmot, vagy majmokat a kiinduló mezőnél beléptetni.
Például: ha 1-est dobunk beléphetünk az első mezőre. Ha 2-est dobunk beléphetünk a második mezőre, stb.
A fentiek szerint, a majmok itt is csak a következő mezőkre léphetnek:
- üres mezőre,
- a mezőre, amelyiken 1 vagy 2 sajátszínű majom tartózkodik,
- a mezőben 1 ellenfélmajom tartózkodik. Ekkor, az ellenfél majmát kiüti, és a tábla közepére teszi.

Előfordul, hogy a kiütött majommal nem tud újra belépni a játékba, ekkor meg kell várnia a következő kört, hogy megpróbálja újra beléptetni a majmot a játékba.

Megjegyzés: Csak akkor léphet a táblán lévő majmokkal, ha minden majom újra játékban van.

A majmok célba juttatása (képek az idegen nyelvű leírás 2. oldalán):
- Ha már az összes majmunk a kilépőterületen tartózkodik (a saját színnel jelzett, tukánunk utáni terület), akkor kezdődhet a kiléptetés a játékból. Például, ha 3-ast és 2-est dob a játékos a kiléptetheti azt a majmát, amelyik a 3. lépésre le tud lépni a tábláról, egy másik majommal kiléphet, amelyik a 2. lépésre le tud lépni a tábláról.
- Ha nincs kiléptethető majmunk akkor kötelező a fenti szabályok szerint lépni a majmokkal a kilépő területen is.
- Ha már nincsen a távolabbi mezőkön majmunk, akkor a legtávolabbi majom kiléptethető a tábláról nagyobb dobott értékkel is.

Nem muszáj levenni az ellenfél majmát kiütni a tábláról, ha tudunk mást is lépni. Dönthetünk úgy is, hogy másik majmunkat visszük közelebb a kijárathoz.

Ki győz: Aki először lépteti ki a tábláról az összes majmát, megnyeri a játékot.