

Spiel- und Bedienungsanleitung

Rules and Operating Instructions


DOUBLE SIX

BACKGAMMON COMPUTER

ELECTRO-GAMMON.NET

Spiel- und Bedienungsanleitung

- ① Ein- und Ausschalter für die akustischen Signale.
- ② Ein- und Ausschalter für das Licht in der LCD-Anzeige.
- ③ Ein- und Ausschalter des Gerätes.
- ④ MANU-/HINT-Taste.
- ⑤ NEW GAME-Taste.
- ⑥ Spielpunkt-Taste für Weiß.
- ⑦ Spielpunkt-Taste für Schwarz.
- ⑧ Taste für den Verdopplungswürfel.
- ⑨ REJECT-Taste des Verdoppelungswürfels.
- ⑩ Korrektur-Taste.
- ⑪ LEVEL-Taste.
- ⑫ Linke Würfeltaste.
- ⑬ Rechte Würfeltaste.
- ⑭ CURSOR-Taste.
- ⑮ ENTER-Taste.
- ⑯ Sichtfenster des Verdoppelungswürfels.
- ⑰ Sichtfenster für den Zahlenwert des Verdoppelungswürfels.
- ⑱ Anzeige, welcher Spieler gerade am Zug ist.
- ⑲ Anzeigen für –den Spielstand, –die Spielpunkte, –die Spielstufe.
- ⑳ Linkes und rechtes Würfelfenster.
- ㉑ „PROBLEM“-Sichtfenster.
- ㉒ Aufbewahrungsfeld für die herausgewürfelten Steine.
- ㉓ Mittelstreifen für die geschlagenen Steine.

Instructions for the Backgammon – Double Six

- ① Switch for sound.
- ② Switch for the light in LCD Display.
- ③ OFF-ON Power Switch.
- ④ MANU-/HINT Key.
- ⑤ NEW GAME Key.
- ⑥ SCORE Key for WHITE.
- ⑦ SCORE Key for BLACK.
- ⑧ DOUBLING Key.
- ⑨ REJECT Key for the doubling cube.
- ⑩ CORRECTION Key.
- ⑪ LEVEL Key.
- ⑫ LEFTSIDE DICE.
- ⑬ RIGHTSIDE DICE.
- ⑭ CURSOR Key.
- ⑮ ENTER Key.
- ⑯ WINDOW for the doubling cube.
- ⑰ WINDOW showing the numbers of the doubling cube.
- ⑱ DISPLAY showing whose turn it is.
- ⑲ DISPLAY for the score – the points – the playing level.
- ㉒ LEFTHAND/RIGHTHAND DICEWINDOW.
- ㉑ "PROBLEM"-DISPLAY.
- ㉒ End Bar to store the men beard off.
- ㉓ The Bar for men being sent off the board.

Spiel- und Bedienungsanleitung
Rules and Operating Instructions



Backgammon

Spielvorbereitung

Das Spielbrett wird so zwischen die beiden Spieler gelegt, daß jeder Spieler vor 12 spitzzulaufenden Dreiecken sitzt, die Points genannt.

Das Spielfeld hat vier Felder (siehe Abb. 1). Oben rechts ist das schwarze Innenfeld, oben links das schwarze Außenfeld, unten rechts das weiße Innenfeld und unten links das weiße Außenfeld. In dieser Anleitung haben wir die Points von 1 bis 24 durchnummeriert. Die oberen Points (1–12) heißen die schwarzen Points, die unteren Points (13–24) heißen die weißen Points.

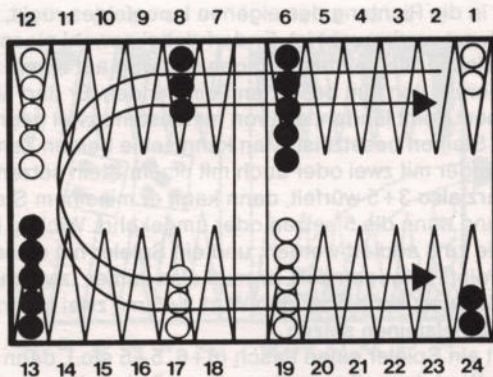
Jeder Spieler spielt mit 15 Spielsteinen, die folgendermaßen auf dem Brett verteilt werden:

Schwarz:	Weiß:
2 Steine auf Point 24	2 Steine auf Point 1
5 Steine auf Point 13	5 Steine auf Point 12
3 Steine auf Point 8	3 Steine auf Point 17
5 Steine auf Point 6	5 Steine auf Point 19

Gewürfelt wird mit zwei Würfeln, der Dopplerwürfel (2–4–8–16...) hat eine spezielle Funktion, die noch erklärt wird.

Sinn des Spieles

Jeder Spieler muß versuchen, seine Spielsteine so schnell



wie möglich in das eigene Innenfeld zu bringen. Danach muß er sie so schnell wie möglich auswürfeln. Wer zuerst keine Steine mehr auf dem Brett hat, der hat gewonnen.

Spielbeginn und das Bewegen der Steine

Jeder Spieler würfelt mit einem Würfel. Wer die höhere Zahl hat, der fängt an. Er muß seinen ersten Zug mit den beiden Augenzahlen ausführen, die soeben von ihm und seinem Gegner gewürfelt wurden. Danach würfeln beide Spieler immer abwechselnd mit zwei Würfeln. Die beiden Zahlen werden dann gesetzt, und zwar jede Zahl extra. Eine Zahl wird gesetzt, indem der Spieler einen seiner Steine um so viele

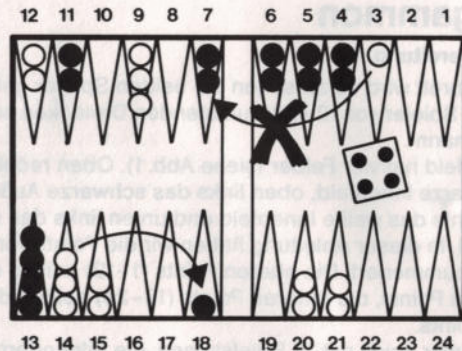
Points in die Richtung des eigenen Innenfeldes rückt, bis der Würfelwert verbraucht ist. Er darf dabei sowohl eigene wie gegnerische Steine überspringen und darf auf einem freien oder bereits von ihm besetzten Point landen. Er darf aber nie auf einem Point landen, der von mindestens zwei gegnerischen Steinen besetzt ist. Man kann seine beiden Zahlen hintereinander mit zwei oder auch mit einem Stein setzen. Wenn Schwarz also 3+5 würfelt, dann kann er mit einem Stein erst die 3 und dann die 5 setzen oder umgekehrt. Wichtig ist, daß 3+5 nie zu 8 addiert werden, und ein Spieler nie einen Stein um 8 Points bewegen darf, er muß also immer „zwischenlanden“. Schwarz kann aber den Wurf 3+5 mit zwei unterschiedlichen Spielsteinen setzen.

Würfelt ein Spieler einen Pasch (6+6, 5+5 etc.), dann muß er diesen Wurf doppelt ausnutzen. Er muß also viermal setzen. Es besteht Zugzwang, es sei denn, ein Spieler hat keine Möglichkeit, einen oder beide Würfelwerte zu ziehen. Rückwärts setzen ist verboten.

Das Schlagen der Spielsteine

Setzt man einen Spielstein auf einen Point, auf dem sich nur ein gegnerischer Stein befindet, so schlägt man damit diesen Spielstein. Der eigene Stein besetzt den Point, der geschlagene Stein wird auf den Mittelstreifen (die Bar) gesetzt.

Der Gegner muß jetzt seinen geschlagenen Stein wieder einspielen, bevor er wieder normal setzen kann. Kann er seinen Stein nicht einspielen, muß er aussetzen. Einspielen bedeu-



tet, daß man nach ganz normalem Würfeln einen der beiden erzielten Werte dazu benutzen muß, den Stein von der Bar ins gegnerische Innenfeld zu setzen. Weiß würde z. B. mit einer 4 seinen Stein auf Point 4 setzen. Wäre dieser Point durch zwei oder mehr schwarze Steine besetzt, könnte Weiß die 4 nicht setzen. Es kommt oft vor, daß der Gegner sein Innenfeld „dicht“ macht, um die Steine des Kontrahenten am Einspielen zu hindern. Die andere gewürfelte Zahl kann man danach beliebig verwenden.

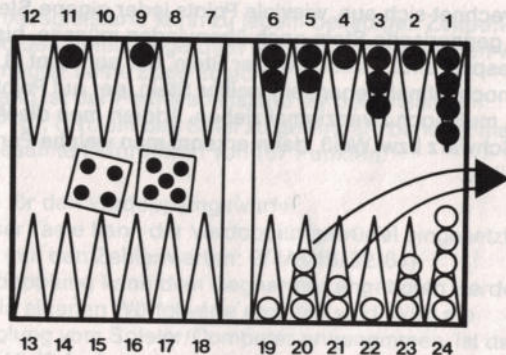
Das Ausspielen

Die zweite Phase im Backgammon ist erreicht, wenn ein Spieler alle Steine in sein Innenfeld gezogen hat. Jetzt folgt das Ausspielen. Der Spieler muß seine Würfelwerte nicht mehr zum Ziehen benutzen, er kann damit seine Steine vom Brett nehmen. Würfelt Schwarz 2+5, dann kann er von Point 2 und Point 5 je einen Stein ins „Aus“ ziehen, also ausspielen. Bei einem Pasch 3 könnte er von Point 3 vier Steine ausspielen, hätte er dort vier Spielsteine stehen.

Kann ein Spieler seine Würfelwerte nicht zum Ausspielen verwenden, muß er ziehen. Es gibt aber nur eine Ausnahme. Steht der letzte schwarze Stein z. B. auf Point 4, dann kann Schwarz diesen Stein mit einer 4, einer 5 und einer 6 ausspielen. Die Würfelwerte bereits geräumter Points können also für den letzten der noch besetzten Points genutzt werden.

Die Abrechnung und das Verdoppeln

Hat ein Spieler zuerst alle Steine ausgespielt, hat er gewonnen. Der Sieg zählt einfach, wenn sein Gegner mindestens einen Stein ausspielen konnte. Der Sieg zählt doppelt, wenn der Gegner keinen Stein ausgespielt hat, gleichgültig, wo sich sein letzter Stein befindet. Das nennt man ein „Gammon“. Jeder Spieler hat während des Spiels das Recht, den Spieleinsatz zu verdoppeln. Dazu nimmt er vor seinem nächsten Wurf den Dopplerwürfel und legt ihn mit der 2 nach oben so auf die Bar, daß der Gegner sie lesen kann. Der Gegner kann



diese Verdopplung nun akzeptieren oder ablehnen. Akzeptiert er sie, dann hat er nun die Möglichkeit, während des Spiels wiederum zu verdoppeln und den Würfel auf die 4 zu drehen usw. Lehnt er die Verdoppelung ab, dann wird das Spiel für ihn als verloren gewertet. Die versuchte Verdoppelung wird jedoch nicht berechnet.

Schwarz gewinnt z. B. einfach, der Dopplerwürfel zeigt 2, also gewinnt Schwarz zweifach. Oder Schwarz gewinnt zweifach, der Dopplerwürfel zeigt 2, also gewinnt Schwarz vierfach usw. Ob man verdoppeln sollte, oder ob man es lieber bleiben lassen sollte, kann man sich während des Spiels auf einfache Weise ausrechnen.

Man rechnet sich aus, wieviele Points jeder eigene Stein und jeder gegnerische Stein noch überwinden müssen, bis sie ausgespielt sind. Ein schwarzer Stein, der auf Point 11 steht, muß noch elfmal ziehen, ein weißer Stein, der auf Point 5 steht, muß noch zwanzigmal ziehen. Addiert man die Werte von Schwarz bzw. Weiß, dann erkennt man welche Partei im Vorteil ist.



Das Diagramm zeigt eine Go-Partie, bei der die Punkte für die Steine berechnet werden. Die schwarzen Steine sind von 1 bis 11 nummeriert, die weißen Steine ebenfalls von 1 bis 11. Die Zahlen geben die Reihenfolge der Züge an. Die Steine sind auf dem Brett positioniert, um die Berechnung der Punkte zu veranschaulichen.

Die Berechnung der Punkte erfolgt durch die Addition der Punkte der eigenen Steine und die Subtraktion der Punkte der gegnerischen Steine. In diesem Beispiel ergibt sich ein Vorteil für Schwarz.

Das Diagramm zeigt eine Go-Partie, bei der die Punkte für die Steine berechnet werden. Die schwarzen Steine sind von 1 bis 11 nummeriert, die weißen Steine ebenfalls von 1 bis 11. Die Zahlen geben die Reihenfolge der Züge an. Die Steine sind auf dem Brett positioniert, um die Berechnung der Punkte zu veranschaulichen.

DOUBLE SIX

Die Bedienungstasten und ihre Funktionen

1. Ein- und Ausschalter für die akustischen Signale.
2. Ein- und Ausschalter für das Licht in der LCD-Anzeige.
3. Ein- und Ausschalter des Geräts.
4. MANU-/HINT-Taste:
Wenn Sie selbst würfeln wollen, müssen Sie diese Taste drücken. Der Zufallsgenerator des Computers ist dann ausgeschaltet und Sie können Ihre Würfe selbst eingeben. Während des Spiels kann über diese Taste ein Zugvorschlag vom Computer abgerufen werden. Möchten Sie jedoch einen Zug Ihrer Wahl machen, nehmen Sie den vom Computer vorgeschlagenen Zug über die Korrekturtaste zurück und geben Sie Ihren Zug ein.
5. NEW GAME-Taste:
Diese Taste kann jederzeit betätigt werden, um ein neues Spiel zu beginnen. Wird die Taste zweimal hintereinander gedrückt, wird der momentane Spielstand gelöscht und auf der LCD-Anzeige erscheint 00/00.
6. Spielpunkt-Taste für Weiß.
7. Spielpunkt-Taste für Schwarz.

Der Punktespielstand kann zu jedem beliebigen Zeitpunkt während des Spiels abgerufen werden, ausgenommen wenn der Computer seine Züge ausführt.

Am Anfang ist der Punktespielstand für beide Seiten P167 : P167, d. h. um das Spiel zu gewinnen, benötigt man einen gesamten Würfelwert von 167 Punkten.

8. Taste für den Verdopplungswürfel:

Mit dieser Taste kann der Verdopplungswürfel eingesetzt werden (mit den Zahlenwerten: 2/4/8/16/32/64).

Die Verdopplung kann dem Gegner nur angeboten werden, bevor die eigenen Würfelwerte ermittelt sind. Wird die Verdopplung vom Spieler/Computer angenommen, ist das Spiel 2-/4-/8-fach etc. gewonnen bzw. verloren, je nach Spielausgang.

Angebote zur Verdopplung können nur abwechselnd gemacht werden, der Spieler/Computer kann nicht mehrmals hintereinander verdoppeln.

Wird die von Ihnen angebotene Verdopplung akzeptiert, wird direkt weitergespielt, andernfalls ist das Spiel zu Ende, und der Spielstand wird dementsprechend angezeigt.

Akzeptieren Sie die Ihnen angebotene Verdopplung, drücken Sie die ENTER-Taste, und führen Sie Ihren Zug normal aus.

9. REJECT-Taste des Verdopplungswürfels:

Mit dieser Taste kann die angebotene Verdopplung vom Spieler abgelehnt werden. Das Spiel ist somit verloren.

10. Korrektur-Taste:

Mit dieser Taste können Sie Ihre Zugeingaben korrigieren. Drücken Sie die Taste einmal, dann wird Ihr letzter Zug zurückgenommen. Wollen Sie auch den vorletzten Zug zurücknehmen, drücken Sie die Taste nochmals. Bei einem Pasch werden nach nochmaligem Drücken auch der 3. bzw. 4. Zug zurückgenommen. Dieses funktioniert aber nur, wenn Sie die ENTER-Taste noch nicht gedrückt haben.

11. LEVEL-Taste:

Mit dieser Taste können Sie die verschiedenen Spielstufen eingeben:

LEVEL 1: Sehr defensive Spielstufe.

LEVEL 2: Defensive Spielstufe.

LEVEL 3: Offensive Spielstufe.

LEVEL 4: Sehr offensive Spielstufe.

LEVEL P: Diese Spielstufe hat eine Doppelfunktion:

1. Sie dient zur Eingabe von Problemstellungen.

2. Sie können eine zweite Spielart ausprobieren. In diesem Falle beginnt das Spiel mit dem Einwürfeln der Steine in das Haus des Gegners. Von dort werden dann alle Steine in Richtung eigenes Heimfeld gespielt und dann herausgewürfelt.

LEVEL R: Spieler gegen Spieler (der Computer ist ausgeschaltet).

LEVEL A: Computer gegen Computer (Autoplay).

12. Linke Würfeltaste.

13. Rechte Würfeltaste.

Die jeweils gewürfelten Augenzahlen werden im rechten bzw. linken Würfelfenster auf der LCD-Anzeige angezeigt.

Linke Würfeltaste für linkes Würfelfenster, rechte Würfeltaste für rechtes Würfelfenster.

14. CURSOR-Taste:

Der Cursor befindet sich immer dort, wo eine Steinreihe blinkt, d. h. daß alle Steine, die auf demselben Feld stehen, kontinuierlich und rhythmisch blinken.

Ist eine Steinreihe nämlich mit mehr als 5 Steinen belegt, so wird dies ebenfalls durch Blinkzeichen angezeigt.

Bei 6 Steinen blinkt der Stein, der dem Rand am nächsten ist, bei 7 Steinen der zweitunterste Stein usw.

Bitte achten Sie auf diesen wichtigen Unterschied.

15. ENTER-Taste:

Diese Taste hat eine Doppelfunktion.

Immer wenn Sie diese Taste drücken, ist Ihr Zug abgeschlossen, und der Computer würfelt mittels des Zufallsgenerators neue Würfelwerte.

Will man während des Zuges den Cursor wieder in die Ausgangsposition bringen, kann dies durch Drücken dieser Taste am schnellsten vollzogen werden. Die Ausgangsposition ist die Steinposition, die am weitesten vom eigenen Haus entfernt ist.

16. Sichtfenster des Verdopplungswürfels:

Hier können Sie ablesen, wer gerade im Besitz des Verdopplungswürfels ist, weiß oder schwarz.

17. Sichtfenster für den Zahlenwert des Verdopplungswürfels:

Hier können Sie ablesen, wie hoch die Verdopplung im Moment ist. Bei Spielbeginn leuchtet hier eine 64 auf.

18. Anzeige, welcher Spieler gerade am Zug ist.

19. Anzeigen für

- den Spielstand,
- die Spielpunkte,
- die Spielstufe.

20. Linkes und rechtes Würfelfenster:

Hier werden die gewürfelten Augenzahlen angezeigt, sowohl nach einem automatischen Würfelvorgang, als auch nach einer manuellen Eingabe.

21. Nach Eingabe des Problem-Modus leuchtet hier das Wort „PROBLEM“ auf.

Kann der Computer einen Zug nicht ausführen, weil es die Spielposition nicht zuläßt, leuchtet hier das Wort „PASS“ auf.

22. Aufbewahrungsfeld für die herausgewürfelten Steine.

23. Mittelstreifen für geschlagene Steine, die Bar.

Spielbeginn bei automatischem Würfeln

1. Schalten Sie den Hauptschalter ③ ein.

2. Drücken Sie die Taste NEW GAME ⑤, Sie werden drei Pieptöne hören.

3. Drücken Sie die LEVEL ⑩, und wählen Sie die Spielstufe.

4. Um herauszufinden, ob Sie oder der Computer das Spiel beginnen, drücken Sie die Taste ENTER ⑮. Die Würfelwerte werden jetzt vom Computer durch ein Zufallsprinzip ermittelt und erscheinen in den Würfelfenstern ⑳.

Derjenige, der den höheren Würfelwert erzielt, beginnt. Ihr Würfelwert erscheint im linken Fenster, der Wert des Computers erscheint im rechten Fenster.

Beginnt der Computer, so fährt er automatisch den ersten Zug. Nach diesem Spielzug erlischt der schwarze Kreis in dem Fenster ⑮, und ein weißer Kreis leuchtet auf. Nun sind Sie an der Reihe.

5. Drücken Sie jetzt die Taste ENTER ⑮, und die Würfel werden nun durch das Zufallsprinzip des Computers für Sie gerollt. Die ermittelten Würfelwerte erscheinen in den Würfelfenstern ⑳.

6. Setzen Sie jetzt Ihre Spielzüge.

Bringen Sie zuerst den CURSOR durch die Taste ⑭ auf die gewünschte Position.

Je nach Wahl können Sie jetzt die linke oder rechte Würfeltaste ⑱/⑳ drücken, der gewünschte Stein wird um den gewählten Würfelwert gezogen. Ist er angekommen, sind drei Pieptöne zu hören.

7. Um den zweiten Teil des Zuges ausführen zu können, bringen Sie den CURSOR auf die gewünschte Position. Durch Betätigung der anderen Würfeltaste wird der zweite Stein gesetzt.

8. Nachdem Sie Ihren Spielzug ausgeführt haben, drücken Sie die Taste ENTER ⑮, um das automatische Würfeln des Computers auszulösen. Gleichzeitig bestätigen Sie dadurch Ihren Zug, der nun nicht mehr rückgängig zu machen ist. Achten Sie bitte darauf, daß die Würfelwerte immer einzeln gesetzt werden müssen, auch wenn Sie für den gesamten Spielzug nur einen Stein bewegen wollen.

Spielbeginn bei manuellem Würfeln

1. Schalten Sie den Hauptschalter ③ ein.
2. Drücken Sie die Taste NEW GAME ⑤, Sie werden drei Pieptöne hören.
3. Drücken Sie die Taste LEVEL ⑩, und wählen Sie die Spielstufe.
4. Drücken Sie jetzt die Taste MANU ④. Bei dieser Würfelart müssen Sie die Augenzahlen selbst auswürfeln, die Werte werden dann in den Computer eingegeben.
5. Drücken Sie jetzt die Taste ENTER ⑮, auf dem Würfel Fenster links erscheint eine blinkende 1.
6. Drücken Sie jetzt die Taste CURSOR ⑭ so oft, bis der gewünschte Würfelwert auf diesem Würfelfenster erscheint.
7. Um diese Eingabe zu bestätigen und abzuschließen, drücken Sie die linke Würfeltaste ⑫. Jetzt erscheint wieder

eine 1, jedoch im rechten Würfelfenster. Hier verfahren Sie, wie beschrieben und drücken als Abschluß die rechte Würfeltaste ⑬.

8. Da Sie das Würfeln übernommen haben, müssen Sie auch auswürfeln, wer anfangen darf.

Geben Sie den Würfelwert für den Computer in das rechte Würfelfenster ein, Ihren Würfelwert in das linke Fenster.

Sie spielen immer mit den weißen Steinen, der Computer übernimmt immer die schwarzen Steine.

Nur wenn Sie die Spielstufe LEVEL R eingestellt haben, übernimmt der zweite Spieler die schwarzen Steine.

9. Darf der Computer das Spiel beginnen, führt er automatisch seinen ersten Zug aus. Danach leuchtet in der Anzeige ⑯ der weiße Kreis auf, Sie können Ihren Zug ausführen.

10. Drücken Sie die Taste ENTER ⑮, und geben Sie Ihre Würfelwerte ein, wie in den Punkten 5. – 7. beschrieben.

Situation während des Spiels

1. Doppelwurf oder Pasch:

Die angezeigten Würfelwerte sind jeweils doppelt zu setzen, der Spieler hat also 4 Züge.

2. Das Schlagen von Steinen:

Beim Schlagen gegnerischer Steine wird der eigene Stein auf das gegnerische Feld des geschlagenen Steins gesetzt. Der „geschlagene Stein“ verschwindet von diesem Feld und taucht wieder auf dem Mittelstreifen ⑳ auf.

3. Das Einspielen von „geschlagenen“ Steinen:
Ist ein Stein auf dem Mittelstreifen ②, muß er erst wieder eingespielt werden, bevor weitergespielt werden kann. Der CURSOR blinkt dann automatisch auf dem Mittelstreifen, und durch Drücken der entsprechenden Würfeltaste kann der Stein wieder ins Spielfeld gebracht werden.

4. Das Passen:
Können Sie den Stein nicht von dem Mittelstreifen einspielen, weil die entsprechenden Felder besetzt sind, dann drücken Sie die Taste ENTER ⑤, um das Würfeln für den Computer auszulösen.

Muß der Computer passen, leuchtet das Wort „PASS“ im Sichtfenster ② auf. Drücken Sie die Taste ENTER, um das Würfeln für Sie auszulösen.

5. Das Ausspielen:
Um in der Endphase des Spiels die Steine ausspielen zu können, bringen Sie den CURSOR auf die entsprechende Steinreihe. Drücken Sie dann die gewünschte Würfeltaste. Der Stein verschwindet und erscheint auf dem Aufbewahrungsfeld ② als Strich.

Das Eingeben von Spielsituationen

Dieser Modus eignet sich, wenn Sie sich der Richtigkeit Ihrer Spielzüge in einer bestimmten Situation nicht sicher sind. Ist dies der Fall, notieren Sie sich die Spielsituation und die darauffolgenden Würfelwerte. Nach Spielende können Sie sich diese Spielsituation wieder herstellen und neue erfolg-

versprechende Spielzüge ausprobieren.

1. Drücken Sie die Taste NEW GAME ③.

2. Drücken Sie die Taste LEVEL ⑩ und stellen Sie die Spielstufe P ein.

3. Drücken Sie dann die Taste CURSOR ④. Jetzt erscheint auf Spielstandsanzeige ⑥ die Kodierung „6Ar“ und in dem Fenster ② das Wort „PROBLEM“.

4. Drücken Sie noch einmal die CURSOR-Taste, in dem Sichtfenster erscheint die Zahl 24=24 Spielfelder. Zusätzlich erscheint der weiße Kreis, der anzeigt, daß Weiß am Zuge ist. Bei jedem weiteren Druck verringert sich die Zahl um 1, also auf 23, 22 etc.

Für Weiß wird im Gegenuhrzeigersinn gezählt. Das Feld 24 befindet sich in der rechten oberen Ecke.

Um die Steine auf die gewünschte Feldposition zu setzen, drücken Sie die Spielpunkt-Taste für Weiß ⑤.

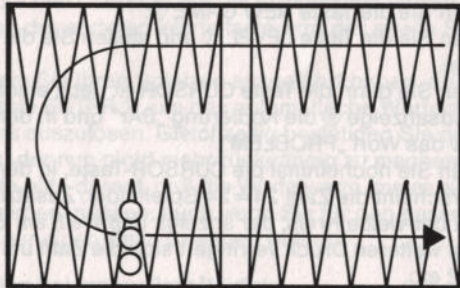
Beispiel: 3 Steine auf Feld 9. (Abbildung)

5. Um die Feldposition der schwarzen Steine einzugeben, drücken Sie die CURSOR-Taste ④, bis die Zahl 24 wieder im Sichtfenster erscheint. Danach drücken Sie die Spielpunkt-Taste für Schwarz ⑦ und geben die gewünschte Position ein, z. B. 2 Steine auf Feld 6. (Abbildung)

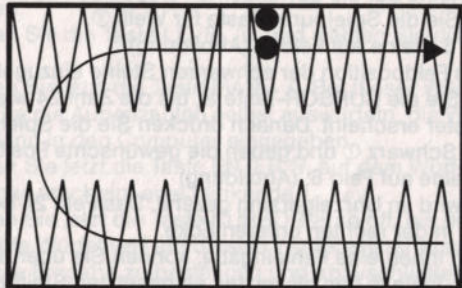
Diesmal wird im Uhrzeigersinn gezählt. Das Feld 24 befindet sich jetzt in der rechten unteren Ecke.

Unterläuft Ihnen eine Fehleingabe, können Sie über die Korrektur-Taste ⑨ den als letzten eingesetzten Stein zurücknehmen.

13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24



12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1
12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1



13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24

6. Haben Sie die gewünschte Feldposition eingegeben, und leuchtet der Kreis der Farbe, die an der Reihe ist, drücken Sie nun die Taste ENTER Ⓢ zur Bestätigung dieser Eingabe. Steht die Farbe auf Schwarz, und Sie möchten aber, daß Weiß beginnt (alle Steine sind auf den gewünschten Positionen), drücken Sie die Spielpunkte-Taste für Weiß Ⓞ , anschließend die ENTER-Taste Ⓢ .

7. Auf der Spielstand-Anzeige erscheint L1. Drücken Sie nun die Taste LEVEL Ⓢ , um die gewünschte Spielstufe einzustellen.

8. Drücken Sie die Taste MANU Ⓞ , falls Sie manuell würfeln wollen.

9. Drücken Sie die Taste ENTER Ⓢ , und setzen Sie Ihr Spiel wie gewohnt fort.

10. Wollen Sie wissen, ob der Computer in einer bestimmten Spielsituation den Verdopplungswürfel annehmen würde, kann dies geprüft werden, nachdem die gewünschte Spielsituation wie oben beschrieben eingegeben wurde.

Die Alternativ-Spielart

1. Drücken Sie die Taste NEW GAME Ⓢ .

2. Drücken Sie die Taste LEVEL Ⓢ , und wählen Sie die Spielstufe P.

3. Drücken Sie die CURSOR-Taste Ⓢ einmal, auf der Spielstandanzeige erscheint die Kodierung „6Ar“.

4. Drücken Sie dann je 15mal die Spielpunkt-Tasten für Weiß und Schwarz $\text{Ⓞ}/\text{Ⓢ}$. Damit bringen Sie die Steine vom Auf-

bewahrungsfeld (als Striche sichtbar) auf den Mittelstreifen
23. Sind alle 15 Steine auf dem Mittelstreifen, blinken Sie kontinuierlich.

5. Drücken Sie jetzt die Taste ENTER 15. In dem Sichtfenster leuchtet „L1“ auf.

6. Stellen Sie jetzt die Spielstufe ein, indem Sie die Taste LEVEL 11 drücken.

7. Jetzt können Sie bestimmen, ob Sie manuell würfeln wollen, oder ob der Computer das Würfeln übernehmen soll.

8. Bevor Sie jetzt die ENTER-Taste 15 drücken, prüfen Sie, ob die richtige Farbe am Zuge ist. Muß eine Farbänderung vorgenommen werden, drücken Sie die Spielpunkt-Taste für die gewünschte Farbe. Das Einwürfeln der Steine in das Haus des Gegners kann losgehen. Von dort werden dann alle Steine in Richtung eigenes Heimfeld gespielt und dann ausgewürfelt.

General Hints

The setup of the game

Diagram 1 shows a board set up for the start of play. Each player faces 12 triangular "points" coloured alternately in two contrasting colours.

The board is divided into four quadrants, an inner (or home) table and an outer table for each player. The upper right hand quadrant has been set up as black's inner table, the upper left as black's outer table, the lower right as white's inner table, and the lower left as white's outer table.

There is a total of 24 points. In our diagram the points of the upper quadrants (black points) are numbered from 1-12, and the points of the lower quadrants (white points) from 13-24. Each player has 15 men, which are to be set up accordingly:

Black:

2 men on point 24
5 men on point 13
3 men on point 8
5 men on point 6

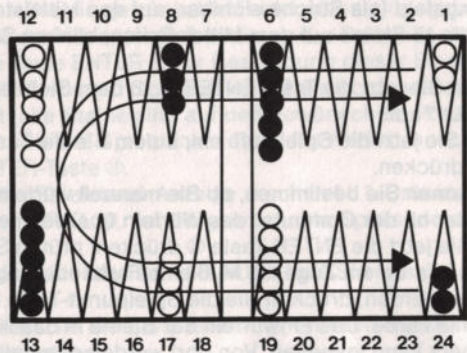
White:

2 men on point 1
5 men on point 12
3 men on point 17
5 men on point 19

Each player plays with a pair of dice. The doubling cube (2-4-8-16-32-64) is needed in gambling or for tournament play. More on this later.

The object of the game

The object will be to move your men around the board in the



direction shown by the arrow in Diagram 1 (you cannot move backwards) until you bring them all into your inner board and bear them off. The person who first bears off all his men wins the game.

Starting to play

The rules of backgammon provide that each player throws a single die to decide who plays first. The one rolling the higher number makes the first play by moving the numbers shown on the two dice – his own and his opponent's. If both players throw the same number, they continue to throw until they get different ones. Then each player throws his two dice alterna-

tively and moves his men according to the numbers shown on the dice. The numbers are considered individually, not in sum total. Thus, you may move the whole throw with one man or each of the two numbers with different men; either number may be played first. For example a throw showing 3 and 5 on its dice, is considered a 3-and-5 move, or a 5-and-3 move, but not a 8 move. One man may be moved 5 points another 3 points, or a single man may be moved 5 and then 3 points or first 3 and then 5 points.

Please note that whenever you make more than one play with a single man you are actually playing two separate moves.

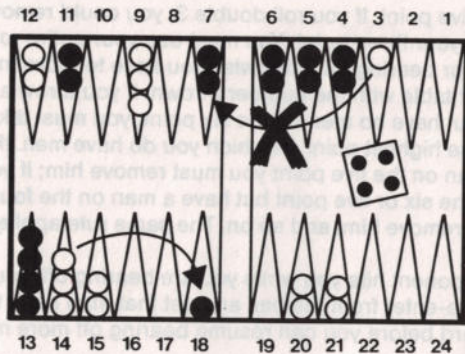
This man may occupy or touch down on any triangle that is unoccupied, or already occupied by one or more of your own men. If a triangle has two or more of your opponent's men on it, they cannot be hit, and you occupy or touch down on that triangle.

If you roll a double (i.e., both dice showing the same number), this number has to be moved four times.

The "HIT" of an opponent's man

A triangle with only one of your opponent's man on it, is vulnerable and you may touch down or land there, sending this man off the board to the bar (middle strip that divides the board into inner and outer table).

This is called a "hit" and your opponent's man must re-enter and begin moving around the board again. You can enter your man if the number of one of your two dices corresponds



to any point in your opponent's inner board that he does not control with two or more men. If, for example, white throws a 4 and the opponent does not control this point, the man can enter on the 4 point. The other number thrown you may use for any move. If your opponent controls all six points in his inner board, you cannot enter a man from the bar. You miss your turn and should not throw the dice for that turn.

The bearing off

After all your man are in your inner table, you bear them off according to the dice you throw. If, for example, black throws 2 and 5, he can remove one man from the two point and one

from the five point. If you roll double 3, you could remove four men from your three point. You must use your entire roll if possible for bearing off, otherwise you have to move inside your inner table with the number thrown. If you throw a 6 on one die but have no men on the six point, you must take a man off the highest point on which you do have men. If you have a man on the five point you must remove him; if you have none on the six or five point but have a man on the four point, you must remove him, and so on. The same rule applies for doubles.

If your opponent hits you while you are bearing off, you must as usual re-enter from the bar, and get that man back to your inner board before you can resume bearing off more men.

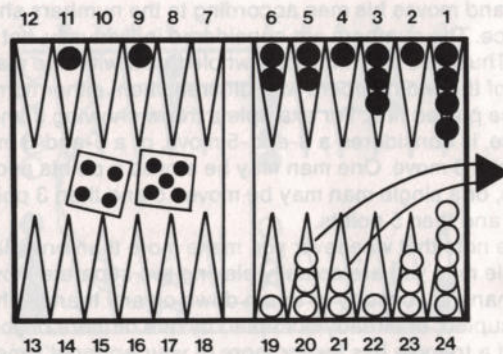
Winning

There are three stages of winning:

1. A normal victory, where the loser has been able to bear off at least one of his men. The winner scores the amount at stake.
2. A "gammon", where the loser has not been able to bear off any of his men. The winner scores double the stake.
3. A "backgammon", where the loser hasn't taken off any men and has one or more of his men stuck in the winner's inner table or on the bar. The winner scores three times the stake.

Doubles

Before the game begins the doubling cube shows the number



64 on top. Either player may double at any time when it is his turn to roll. Normally, if he decides to double, he picks up the doubling cube, turns it to the 2 (or if it is a redouble, the next higher number 4, 8, 16, etc.) and places it on the opponent's side of the bar.

The opponent may accept or refuse the double. If he accepts the double the game continues at the new stake, which is double the old and he then is the only one who has the right to redouble. If he decides to refuse the double, the game is then over and the doubler wins whatever the stake was before his double.

For example, black wins a "gammon" and the doubling cube

shows the number 2 on top, which means black scores four times the stake.

You should learn how to calculate odds, in order to know when to double or when you are doubled to figure your chances of winning the game. Even though the odds are slightly against you at that moment, the fact that the doubling cube then reverts to your control improves your odds. For example, a black man on point 11 has to move eleven times; and a white man on point 5 has to move another twenty times. Adding the points of black/white you can see which side has the advantage.

DOUBLE SIX

7. SCORE KEY for BLACK
8. SCORE KEY for WHITE
9. LEFT ARROW Key
10. CORRECTION KEY
11. DOWN ARROW Key
12. RIGHT ARROW Key
13. NEW GAME KEY
14. CURSOR Key
15. ENTER Key
16. OFF POWER Switch
17. SCORE KEY for BLACK
18. SCORE KEY for WHITE
19. DOWN ARROW Key
20. RIGHT ARROW Key
21. LEFT ARROW Key
22. CORRECTION KEY
23. NEW GAME KEY
24. CURSOR Key
25. ENTER Key
26. OFF POWER Switch

DOUBLE SIX

Keys and their function

1. Switch for Sound

2. Switch for LCD Display

3. ON - OFF Power Switch

4. MANU/HINT Key:

Use this key if you wish to roll the dice yourself. In this case the random mode of the computer is switched off and you may use your dice.

If you need a hint during the game, press this key and the computer will show the move it considers the best. However if you prefer to make a move of your choice even while a hint is displayed, press the CORRECTION Key to take the computers move back. Now you may enter a move of your choice.

5. NEW GAME Key:

Press this key every time you switch the computer on, or whenever you wish to start a new game. Please note, by pressing this key twice, the actual score will be erased and the display will show „00/00”.

6. SCORE Key for White

7. SCORE Key for Black

The score can be called up at any time, except when the computer makes its moves. At the beginning the points for both sides shows P167 : P167. This means, to win the game one needs a total score of 167 points.

8. DOUBLING Key:

With this key you can make use of the doubling cube, showing the numbers 2, 4, 8, 16, 32 and 64. The doubling can only be offered to the opponent before rolling the dice. If the player/computer accepts the doubling, the score will be double, fourfold, eightfold etc won or lost, depending on the outcome of the game.

Offers to double can only be made alternatively. The Player or computer cannot double more than once in a sequence. If the doubling is accepted, the game continues. If it is rejected, the game is over and the score will be displayed accordingly. If you accept the doubling, press the “Enter” key and make your next move as usual.

9. REJECT Key of the doubling cube:

With this key you reject the offered doubling and the game is lost.

10. CORRECTION Key:

With this key you can correct any moves you enter. Pressing the key once will take back the last move, pressing twice will take back the second part of your move. If you roll a double,

press again and also the third and fourth part of your move will be taken back. This however only works if you did not press the "ENTER" key.

11. LEVEL Key:

With this key you can choose different playing levels.

LEVEL 1: Basic defensive playing level.

LEVEL 2: Defensive level.

LEVEL 3: Offensive level.

LEVEL 4: Aggressive offensive playing level.

LEVEL P: This level has a double function:

1. serves to solve problems

2. you can play a different form of backgammon. In this case the game starts by entering the men into the opponent's inner table. From there you have to move all your men to your home table and bear them off.

LEVEL R: Player/player. 2 humans play against each other, the computer acts as referee and does not allow any illegal moves.

LEVEL A: Autoplay. The computer plays against itself.

12. LEFTSIDE DICE.

13. RIGHTSIDE DICE:

The numbers thrown will be shown in the respective LCD windows.

14. CURSOR Key:

The cursor is always situated where a row of men is blinking. Please note: If there are more than 5 Men on 1 triangle, this will be indicated with a different blinking sign. If there are 6 men occupying the triangle only the man on the bottom will blink, if there are 7 men, the second lowest will blink etc.

15. ENTER Key:

This key has a double function. By pressing this key you have entered your move and it is the computers turn to roll the dice.

During the player's turn, it is possible to move the Cursor to the starting position; e.g. the point which is the furthest way off the home table.

16. WINDOW for the doubling cube:

This display indicates to which side the doubling cube belongs.

17. WINDOW showing the numbers of the doubling cube:

At the beginning of the game the number shows always 64. During the game it shows the double so far.

18. DISPLAY showing whose turn it is.

19. DISPLAY for:

- the score - the points - the playing level

20. LEFTHAND/RIGHTHAND DICEWINDOW:

All the numbers thrown will be displayed here.

21. If you are in the Problem – Mode the display shows “PROBLEM”.

If the computer can not move, and if it is its turn, the display shows “PASS”.

22. End Bar to store the men beard off.

23. The Bar for men being sent off the board.

Starting to play: The dice are rolled automatically

1. Switch on the main switch ③.
2. Press NEW GAME ⑤, you will hear three beeps.
3. Press the LEVEL Key ⑩ and select the playing level.
4. Press the ENTER Key ⑮ and the computer rolls the dice at random and the numbers thrown will be displayed ⑳.

The one rolling the higher number makes the first play by moving the numbers as shown on the two dice. The human numbers appear in the leftside window of the LCD and the computers numbers are in the rightside.

If the computer starts it will automatically make its first move. After the computers move the black dot ⑯ disappears and instead a white circle appears, indicating that this is now your move.

5. Press “ENTER” key ⑮ and the dice will be thrown by the

randomizer of the computer for you. The numbers thrown appear on the LCD display ⑳.

6. Move the cursor by pressing the corresponding key ⑭ to the desired position and make your move by pressing either the left or right dice key ⑯/⑰. The selected man will be moved by the number thrown and an acoustical signal will be heard.

7. To make the second part of your move, bring the cursor to the desired position and by pressing the other dice key again the man will be positioned accordingly.

8. After you have completed your move press “ENTER” ⑮. This will confirm your move and it cannot be corrected. At the same time the computer will automatically roll its own dice. Please note, that the numbers thrown by the dice must be moved individually, even if you want to move only one man for the total numbers thrown.

Starting to play: The enclosed dice are rolled manually

1. Switch on the main switch ③.
2. Press “NEW GAME” key ⑤ and you will hear 3 beeps.
3. Press “LEVEL” key ⑩ and select the playing level.
4. Now press the “MANU” key ④. In this mode you have to throw the enclosed dice yourself and the numbers thrown must be entered into the computer.
5. Press “ENTER” key ⑮. On the leftside dice window a blinking number 1 appears.
6. Press the “CURSOR” key ⑭ continuously until the correct number thrown by one die appears.

7. To enter and confirm the correct number, press the leftside "DICE" key ⑫. Now a blinking number 1 will appear, however this time in the rightside dice window. Now proceed exactly the same way as above and complete this procedure by pressing the rightside "DICE" key ⑬.

8. Since you have decided to use the enclosed dice, you must now decide, which side starts to play. Enter the numbers thrown for the computer always into the right side dice window and your own numbers into the left side window. You always play with the white men and the computer with the black.

9. If it is the computers turn to begin the game, its move will be made automatically and after completion, the white circle will appear on the LCD display ⑭. You can now make your own move.

10. Press the "ENTER" key ⑮ and enter the numbers you have thrown as specified in points 5-7.

Situations during the game

1. Doubles: If both dice show the same number, this number has to be moved four times.
2. Hitting your opponents men: If you hit your opponents man it will disappear from this triangle and reappear on the bar ⑯.
3. Entering from the bar: If a man is on the bar he must first re-enter the board before the game can continue. The cursor will blink automatically on this man on the bar. Press the

"DICE" key with the corresponding number to re-enter this man from the bar.

4. Pass: If you cannot make use of the numbers thrown by your dice you must pass. Press then the "ENTER" key ⑮. The computer will now continue his game.

If the computer must pass, the word "PASS" will appear on the LCD ⑰. You now press the "ENTER" key to continue the game.

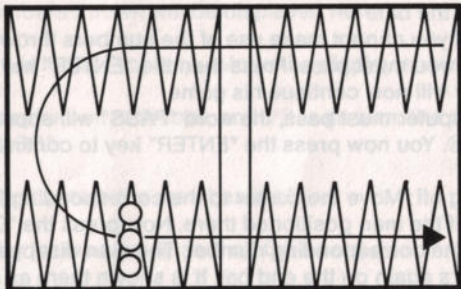
5. Bearing off: Move the cursor to the corresponding triangle to bear off the man positioned there. Now press the "DICE" key with the corresponding number. The man disappears and re-appears again on the end bar. It is shown there as a line ⑱.

Setting up special game positions

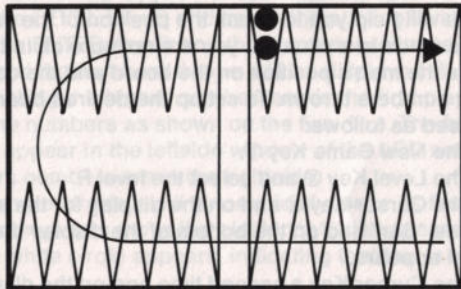
This mode will help you to check the position of the men and the moves made in a situation you are not sure of. In this case, note the men's position on the board and the corresponding numbers thrown. To set up the desired board position proceed as follows:

1. Press the New Game Key ⑩.
2. Press the Level Key ⑪ and select the level P.
3. Press the Cursor Key ⑫ and on the display for the score you will see "6Ar" and on the bottom of the display the word PROBLEM appears.
4. Press the Cursor Key a second time and on the display the number 24 appears, which stands for 24 triangular points of

13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24



12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1
12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1



13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24

the board. At the same time the white circle appears, indicating that White has to move.

Each time the Cursor Key is pressed, the number on display reduces by one, e.g. to 23, 22, etc. The white moves are counted anti-clockwise and point 24 is on the upper right-hand corner of the board.

To place the men on the desired triangle, just press the Score Key for white Ⓞ.

Example: 3 white men on point 9.

5. To set up the position for the black men, press the Cursor Key until the number 24 appears on the display. Then press the Score Key for black Ⓟ to enter the desired position.

Example: 2 black men on point 6.

The black moves are counted clockwise and point 24 is on the lower righthand corner.

If you make a mistake, you may take back the last move.

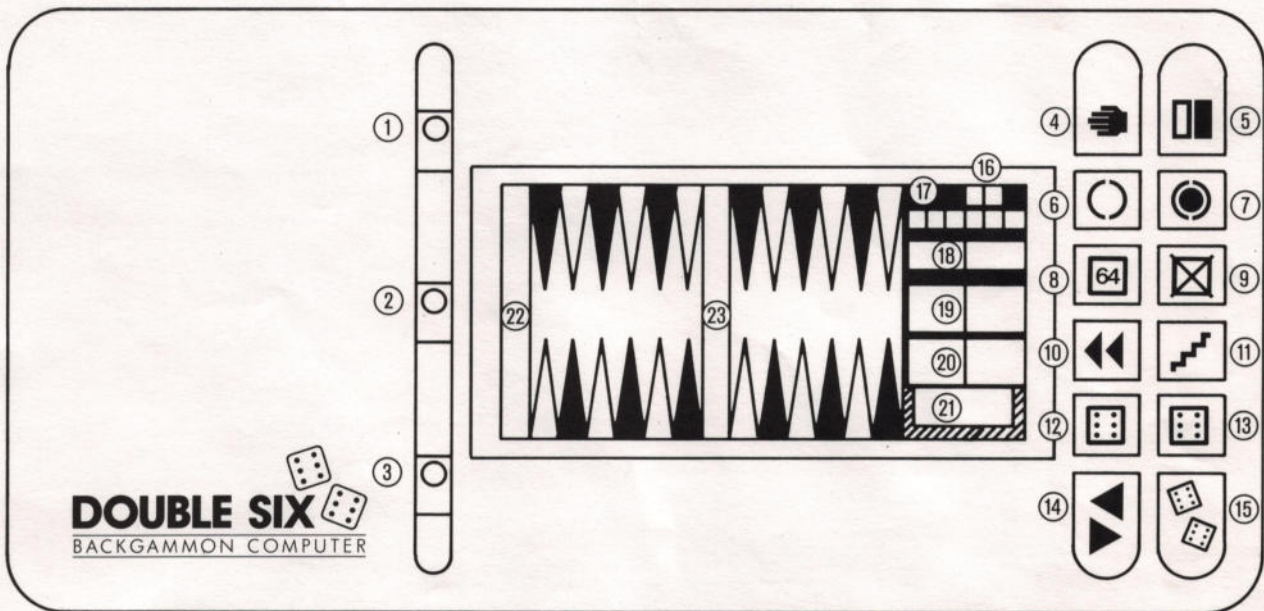
6. Once you have set up the board position and the colour to move is the right one, press the ENTER Key to confirm this. If you wish to change the colour (from black to white), press the Score Key for White Ⓞ and then the Enter Key.

7. The score display will show "L1". Press now the Level Key to select the playing level.

8. If you wish to roll the enclosed dice, press the Manu Key Ⓜ.

9. Otherwise press the Enter Key and continue the game as usual.

10. You may make use of the doubling dice in any set up position.



The other form of backgammon

1. Press the New Game Key ⑤.
 2. Press the Level Key ⑩ and select the Level P.
 3. Press the Cursor key 1 x and the display will show "6Ar".
 4. Now press the Score Key for white/black 15 x. The men will now disappear from the end bar and re-appear again on the bar ②. If all the 15 men are moved to the bar, they start blinking continuously.
 5. Now press the Enter Key again and the display shows "L1".
 6. By pressing the Level Key you may select the desired playing level.
 7. Now it is your choice to decide, whether you want roll the dice at random or use the enclosed dice.
 8. If necessary change colour by pressing the Score Key for the corresponding colour. Then press the Enter Key to confirm all your entries so far.
- By rolling the dice you may start entering all your men into your opponent's inner table. From there you move your men to your home table to bear them off.

+ HARTUNG
 + SPIEL-BERLIN
 + FUTURE PRODUCTS



 **HARTUNG**
SPIELE·BERLIN

FUTURE PRODUCTS

ELECTRO-GAMMON.NET

The other form of backgammon
1. Press the New Game Key
2. Press the Level Key and select the Level
3. Press the Cursor key and the display will show "BAK"
4. Now press the Select Key for white/black 1/x. The men will
now disappear from the board to appear again on the
bar. If all the 15 men are moved to the bar the start disk-
ing continuously.
5. Now press the Enter Key again and the display shows "L"
6. By pressing the Level Key you may select the desired play-
ing level.
7. Now it is your choice to decide, whether you want to roll
dice at random or use the enclosed dice.
8. If necessary change colour by pressing the Select Key for
the corresponding colour. Then press the Enter Key to
confirm all your entries so far.
By rolling the dice you may start entering all your men into
your opponent's inner table. From there you move your men
to your home table to bear them off.