**Backgammon**

A játékot két játékos játszhatja, világos illetve sötét kövekkel. A játék célja, hogy minél előbb kivigyük az összes saját kövünket a tábláról, illetve, hogy ebben akadályozzuk az ellenfelet.

A játékot egy érdekes, 24 háromszöget tartalmazó táblán játszák. A fehér játékos a tábla bal alsó sarkából indul, a bábui balról jobbra haladnak a tábla alján, aztán a jobb oldalra érve átlápnek a felső oldalra, ahol jobbról balra mennek tovább. (Mintha a tábla félbe lenne hajtva) A feketével játszó játékos a bal felső sarokból indul, és épp ellentétes irányba halad, mint a fehér.

A játék gyorsítása érdekében már kezdéskor fel vannak helyezve a bábuk a táblára.

**A játék menete**
A játékosok felváltva dobnak két kockával, (A dobást itt a program automatikusan elvégzi.) a dobott pontoknak megfelelően léphet a soron következő játékos. A dobott értéket le lehet lépni egy vagy két külön kővel is. Ha valaki párost dob (azaz mind a két kockán ugyanaz a szám áll), akkor ezt nem kétszer lépheti meg, hanem négyszer. (A program ilyenkor automatikusan négy értéket is mutat.) Ilyenkor akár 4 különböző kővel is leléphető a dobás. Fontos szabály, hogy ha több számot egy kővel lép a játékos, akkor azt csak úgy teheti meg, hogy a két lépés külön-külön is szabályos legyen. (Azaz a közbülső lépéseknél ne legyen **fal**a az ellenfélnek.)

**Fal**
Ha egy mezőn legalább 2 köve áll egy játékosnak, akkor azok **fal**at képeznek. Erre a mezőre az ellenfél nem léphet, viszont átugorhatja.

**Kiütés**
Ha egy játékos olyan mezőre lép, ahol az ellenfélnek pontosan egy köve van, akkor azt kiüti. A kiütött kő a játéktér közepére kerül. A kiütött kővel játszó játékosnak először mindig a kiütött köveket kell visszahoznia a játékba, amíg ez nem sikerül neki, más kővel nem léphet. A kiütött követ úg ykell elképzelni, mintha egy 'nulladik' mezőn állna, tehát a következő dobásnál annyiadik mezőre lehet vele belépni, ahányat a játékos dobott. Ezt az első hatmezőt nevezzük belépő-körzetnek.) Természetesen a kiütött, és éppen belépő kővel sem lehet **fal**-ra lépni. (Így szélsőséges esetben - ha az ellenfélnek több **fal**a is van már a belépő körzetben - az is előfordulhat, hogy egy játékos nem tud lépni több körön át.) Ha több kiütött kő van, lehetséges, hogy csak az egyik kővel tud belépni a játékos (Mert a másik mezőn **fal** van ), ilyenkor csak ezt a dobást lépheti le.

**Passz**
Ha a játékos a fentiek miatt nem tudja lelépni minden dobását, akkor **passz**ol. Ez úgy lehetséges, hogy az összes kőtöl a dobott távolságokra az ellenfélnek **fal**a van. A **passz** szintén automatikus, a program észreveszi, ha nincs szabályos lépés.

**Kiszállás**
Ha egy játékosnak már minden köve az utolsó 6 mező valamelyikén (Az ún. kiszálló-körzetben) van, akkor megkezdheti a kövek kiléptetését. (A fehér játékos kiszálló-körzete egyben a fekete játékos belépő-körzete és vica versa.) Egy kővel akkor lehet kilépni, ha a dobott szám megegyezik a kő mezőjének a sorszámával. Természetesen kiszállás közben is lehet lépni a többi kővel is. (Pl. ha 2-t dob a játékos, akkor kiléphet a 2. mezőről, de léphet a 4.-ről a 2.-ra is.)
Ha a játékos nem tud kiszálláskor lelépni egy dobást, mert már minden köve kisebb sorszámú mezőn áll, mint amit dobott, akkor felhasználhatja a dobást arra, hogy a legnagyobb sorszámú mezőn lévő kövével kilépjen.
Ha kiszállás alatt az ellenfél kiüt egy követ, akkor azzal a kővel a fenti szabályok szerint újra be kell lépni, végig kell menni a táblán, és ha ismát minden kő a kiszálló-körzetben van, csak akkor lehet folytatni a kiszállást.
A játékot az a játékos nyeri, aki hamarabb kiszáll az összes kövével.
A Backgammon-nak több változata is van. Egyes változatok megengedik, hogy (bár egymás mellett csak 5 fér el) akárhány azonos színű kő álljon egy mezőn. Mivel az 5 köves limittel sokkal izgalmasabb a játék, nálunk ez a szabály az érvényes.

**Kezelés**
A dobott számokat a bal felső sarokban mutatja a program. Ha valamelyik számot felhasználta a játékos, akkor az eltűnik. Kis piros nyilacskák jelzik, hogy melyik kővel lehet lépni. ha valamelyikre rákattintunk, akkor újabb fordított nyilacskák jelzik, hogy hova lehet a kijelölt kővel lépni.
Ha a kijelölt kővel ki lehet szállni, akkor az automatikusan megtörténik.
Ha van kiütött kő, akkor pedig csak a lehetséges belépő-mezőkre lehet kattintani.