



Leather & Wood
BACKGAMMON

DESIGNED & CRAFTED
by MAZTERMIND

Leather & Wood
BACKGAMMON



One of the oldest and most popular board games, Backgammon, is designed by Maztermind with the finest material and craftsmanship to deliver a new and innovative game experience.

As the inlay technique is the highlight of the playing experience, Maztermind Leather & Wood Backgammon board is made of exceptional quality walnut wood and enhanced with Microfiber vegan leather. The set comes with 30 alloy playing pieces, two resin dice shakers, two pairs of backgammon dice in cream, and one crafted doubling cubes. Its medium size will enable it to display as a decoration item or to play on the go.

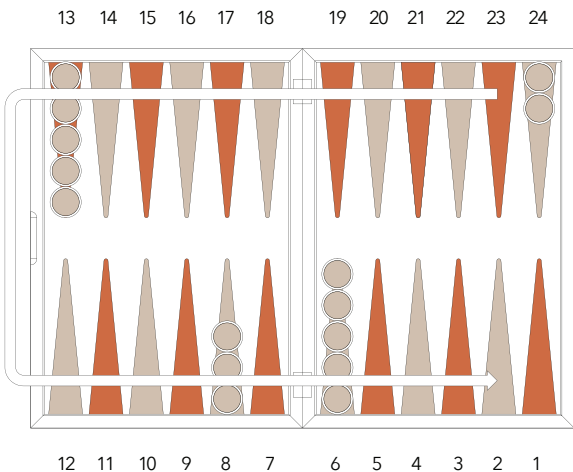
Each step of making backgammon, from marquetry to sanding wood surfaces, requires meticulous attention to detail to please you both to play and observe. Maztermind Leather & Wood Backgammon is the perfect present to add to any wish list.

Proudly crafted in Vietnam.

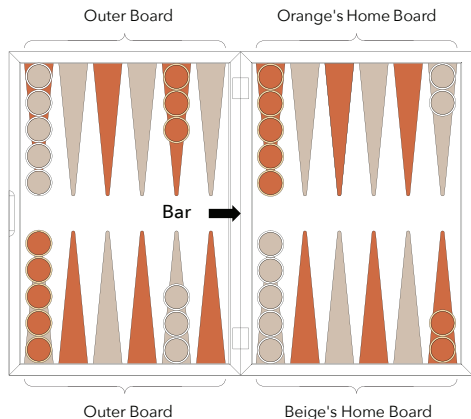
RULES

Leather & Wood Backgammon which involves a combination of strategy and luck (from rolling dice), is a two-player game where each player has fifteen pieces that move between twenty-four triangles according to the roll of two dice.

The board contains 24 narrow Isosceles triangles, divided into 12 triangles on each opposite side. Each triangle is called a point. The points function as spaces on the board, along which players' pieces move, based on rolling the dice. Points are notionally numbered from 1 to 24.



The board is physically divided into two recessed, rectangular halves by a ridge running down its center, called the bar. There is a raised frame around the outer edges of both halves of the board, matching the height of the central ridge or bar.



Notionally, the board is divided into four quadrants. On one side of the bar - players decide by mutual consent whether it's the left half or the right half - the two quadrants facing each other are the 'home boards' of each player. The two quadrants facing each other on the other side of the bar are their respective 'outer boards.'

SET UP

Player 1, playing with darker-colored chips, starts with:

- ⊙ Five chips on point 6 in his or her home quadrant.
- ⊙ Three chips on point 8 in his or her outer quadrant.
- ⊙ Five chips on point 13 in player 2's outer quadrant.
- ⊙ Two chips on point 24 in player 2's home quadrant.

Player 2 plays with light-colored chips, the starting positions of which mirror those of player 1's chips.

GAMEPLAY

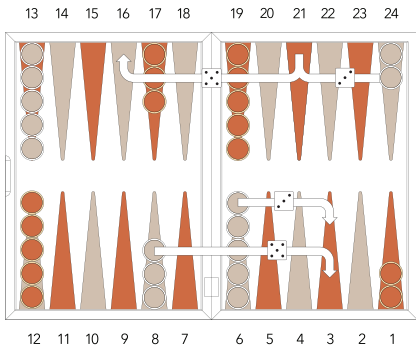
1. The Object of the Game

The game's object is to move all your checkers into your home board and then bear them off while attempting to prevent your opponent from achieving the same objective. The first player to bear off all of their checkers wins the game.

2. Movement of the Checkers

To start the game, each player throws a single dice. This single dice determines both the player to go first and the numbers to be played. If equal numbers come up, then both players roll again until they roll different numbers. The player throwing the higher number now moves his checkers according to the numbers showing on both dice. After the first roll, the players throw two dice and alternate turns. The role of the dice indicates how many points, or pips, the player is to move his checkers. The checkers are permanently moved forward to a lower-numbered point. The following rules apply:

- ⊙ A checker may be moved only to an open point, one that two or more opposing checkers do not occupy.
- ⊙ The numbers on the two dice constitute separate moves. For example, suppose a player rolls 5 and 3. In that case, he can move one checker five spaces to an open point and another checker three spaces to an open point, or he may move the one checker a total of eight spaces to an open point, but only if the intermediate point (either three or five spaces from the starting point) is also open.



Two ways that Beige can play a roll of [5][3]

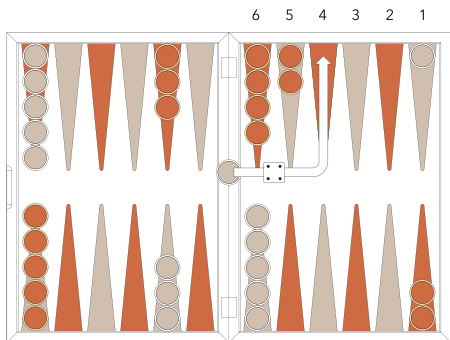
- ⦿ A player who rolls doubles plays the numbers shown on the dice twice. A roll of 6 and 6 means that the player has four sixes to use, and he may move any combination of checkers he feels appropriate to complete this requirement.
- ⦿ A player must use both numbers of a roll if this is legally possible (or all four numbers of a double). When only one number can be played, the player must play that number. Or if either number can be played but not both, the player must play the larger one. When neither number can be used, the player loses his turn. In the case of doubles, when all four numbers cannot be played, the player must play as many numbers as he can.

3. Hitting and Entering

A point occupied by a single checker of either color is called a blot. If an opposing checker lands on a blot, the blot is hit and placed on the bar.

Whenever a player has one or more checkers on the bar, his first obligation is to enter those checker(s) into the opposing home board. A checker is entered by moving it from the bar to an open point corresponding to one of the numbers on the rolled dice.

For example, if a player rolls 4 and 6, he may enter a checker onto either the opponent's four-point or six-point, so long as the prospective point is not occupied by two or more of the opponent's checkers.



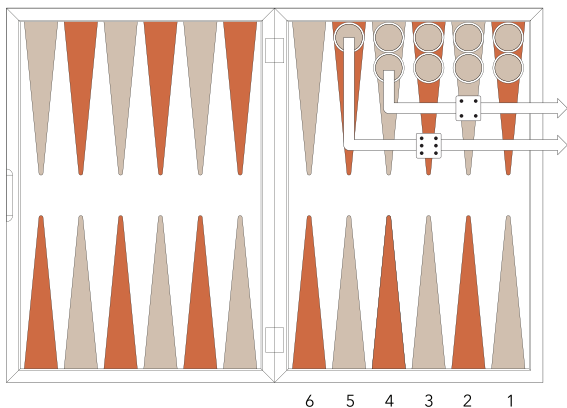
If Beige rolls [6][4] with a checker on the bar, s/he must enter the Checker onto Orange's four point since Orange's six point is not open.

If neither of the points is open, the player loses his turn. If a player is able to enter some but not all of his checkers, he must enter as many as he can and then forfeit the remainder of his turn.

After the last of a player's checkers has been entered, any new numbers on the dice must be played by moving either the checker that was entered or a different checker.

4. Bearing Off

Once a player has moved all of his fifteen checkers into his home board, he may commence bearing off. A player bears off a checker by rolling a number corresponding to the checker's point and then removing that checker from the board. Thus, moving a six allows the player to remove a checker from the six-point. If there is no checker on the point indicated by the roll, the player must make a legal move using a checker on a higher-numbered point. If there are no checkers on higher-numbered points, the player is permitted (and required) to remove a checker from the highest point on which one of his checkers resides. A player is under no obligation to bear off if he can make an otherwise legal move.



Beige rolls [6] [4] and bears off two

A player must have all of his active checkers on his home board to bear off.

If a checker is hit during the bear-off process, the player must bring that checker back to his home board before continuing to bear off.

The first player to bear off all fifteen checkers wins the game.

5. Doubling

A doubling cube is a cubical block, a little larger than a regular die, with the numbers 2, 4, 8, 16, 32, and 64 printed on its faces. It is sometimes simply called the cube. The purpose is to allow players to bet on the game as they are playing.

Backgammon is played for an agreed stake per point. Each game starts at one point.

During the game, a player who feels he has a good advantage may propose doubling the stakes. He may do this only at the start of his turn and before he has rolled the dice. A player who is offered a double may refuse, in which case he concedes the game and pays one point.

Otherwise, he must accept the double and play on for the new higher stakes. A player who takes a double becomes the cube owner, and only he may make the next double.

Subsequent doubles in the same game are called redoubles. If a player refuses a redouble, he must pay the number of points at stake before the redouble. Otherwise, he becomes the new owner of the cube, and the game continues at twice the previous stakes. There is no limit to the number of redoubles in a game.

6. Gammons and Backgammons

If the losing player has borne off at least one checker at the end of the game, he loses only the value showing on the doubling cube (one point, if there have been no doubles).

However, if the loser has not borne off any of his checkers, he is gammoned and loses twice the value of the doubling cube.

Or, worse, if the loser has not borne off any of his checkers and still has a checker on the bar or in the winner's home board, he is backgammoned and loses three times the value of the doubling cube.

7. Optional Rules

The following optional rules are in widespread use.

⊙ Automatic doubles

If identical numbers are thrown on the first roll, the stakes are doubled. The doubling cube is turned to 2 and remains in the middle. Players usually agree to limit the number of automatic doubles to one per game.

⊙ Beavers

When a player is doubled, he may immediately redouble (beaver) while retaining possession of the cube. The original doubler has the option of accepting or refusing as with a standard double.

⊙ The Jacoby Rule

Gammons and backgammons count only as a single game if neither player has offered a double during the game. This rule speeds up play by eliminating situations where a player avoids doubling so he can play on for a gammon.

8. Irregularities

The dice must be rolled together and land flat on the surface of the right-hand section of the board. The player must reroll both dice if a die lands outside the right-hand panel, or lands on a checker, or does not land flat.

A turn is completed when the player picks up his dice. If the play is incomplete or otherwise illegal, the opponent can accept the play as made or require the player to make a legal play. A play is deemed to have been accepted as made when the opponent rolls his dice or offers a double to start his turn.

If a player rolls before his opponent has completed his turn by picking up the dice, the player's role is voided. This rule is generally waived any time a play is forced or when there is no further contact between the opposing forces.



Leather & Wood **BACKGAMMON**



Một trong những trò chơi lâu đời và nổi tiếng nhất, Leather & Wood Backgammon với thiết kế sáng tạo của người nghệ sĩ và bàn tay tâm huyết của người thợ thủ công, đã được nâng cấp để mang đến trò chơi đáng nhớ nhất cho bạn.

Lấy trải nghiệm mượt mà khi quân cờ chạm vào bề mặt da làm điểm nhấn, bàn cờ Backgammon của Maztermind đã được cải tiến với gỗ óc chó cao cấp phối cùng dòng da Microfiber và kỹ thuật ghép gỗ truyền thống. Bộ bàn cờ gồm 30 quân cờ làm từ hợp kim nguyên khối phối da, hai hộp lắc xí ngầu bằng resin, hai cặp xí ngầu màu kem và một khối lập phương nhân đôi in UV. Kích cỡ vừa phải của sản phẩm khiến bộ cờ có thể được dùng làm đồ trang trí hoặc một trò chơi thú vị với bạn bè và người thân.

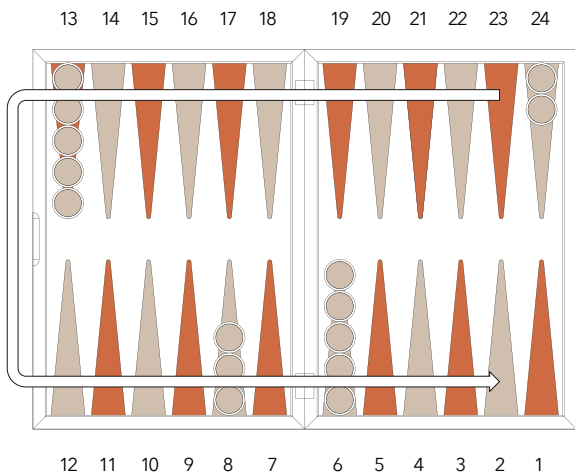
Tất cả các công đoạn của quá trình nghiên cứu và sản xuất sản phẩm đòi hỏi sự tỉ mỉ và chẩn chu trong từng chi tiết, từ việc ghép thủ công hai loại gỗ tương phản màu, chà nhám bề mặt gỗ đến dán từng mảnh da, bộ cờ Bộ cờ Leather & Wood Backgammon của Maztermind hi vọng sẽ làm bạn hài lòng và mang lại những trải nghiệm khó quên.

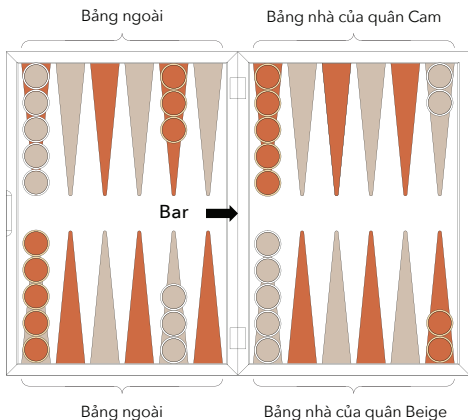
Sản phẩm tự hào được thiết kế và sản xuất tại Việt Nam.

QUY TẮC

Leather & Wood Backgammon là một boardgame hoà hợp cả chiến thuật và may mắn. Trò chơi bao gồm hai người trong đó mỗi người có 15 quân cờ di chuyển xung quanh 24 hình tam giác dựa trên số điểm của tổ hợp cặp xí ngầu.

Bàn cờ được chia đôi thành hai hình chữ nhật và bao gồm 24 hình tam giác cân, 12 hình ở mỗi nửa. Mỗi tam giác được gọi là một điểm. Các điểm có chức năng như khoảng trống để di chuyển các quân cờ trên bàn cờ dựa theo lượt tung xí ngầu. Các điểm được đánh số từ 1 đến 24.





Thông thường, bàn cờ được chia thành bốn góc. Ở một bên - người chơi quyết định với nhau là nửa bên trái hay nửa bên phải - hai góc phần tư đối diện nhau là 'bảng nhà' của mỗi người chơi. Hai góc phần tư đối diện nhau ở phía bên kia là 'bảng ngoài' tương ứng.

THIẾT LẬP BÀN CỜ

Người chơi 1, chơi với các quân cờ có màu tối hơn, bắt đầu bằng:

- ⊙ 5 quân trên điểm 6 trong góc phần tư thuộc Bảng nhà của mình.
- ⊙ 3 quân trên điểm 8 trong góc phần tư thuộc Bảng ngoài của mình.
- ⊙ 5 quân trên điểm 13 ở góc phần tư thuộc Bảng ngoài của đối thủ.
- ⊙ 2 quân trên điểm 24 trong góc phần tư thuộc Bảng nhà của đối thủ.

Người chơi 2 chơi với các quân cờ màu sáng hơn xếp các quân cờ của mình ngược lại so với vị trí các quân cờ của người chơi 1.

CÁCH CHƠI

1. Mục tiêu trong trò chơi

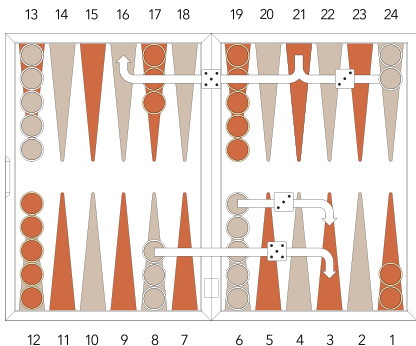
Mục tiêu của trò chơi là di chuyển tất cả các quân cờ của bạn về Bảng nhà của mình và sau đó loại bỏ chúng, đồng thời cố gắng ngăn cản đối thủ của bạn đạt được mục tiêu tương tự. Người chơi đầu tiên loại bỏ tất cả các quân cờ của mình ra khỏi bàn cờ sẽ thắng trò chơi.

2. Cách di chuyển quân cờ

Để bắt đầu trò chơi, mỗi người chơi ném một con xí ngầu để xác định người đi trước. Nếu hai bên có số điểm bằng nhau thì cả 2 tiếp tục tung xí ngầu. Sau lần tung đầu tiên, người chơi luân phiên tung 2 viên xí ngầu và di chuyển các quân cờ của mình về phía trước theo số điểm của 2 viên xí ngầu. Các quy tắc sau được áp dụng:

⊙ Một quân cờ chỉ có thể được di chuyển đến một điểm mở, một điểm mở là điểm không bị chiếm bởi hai hoặc nhiều quân cờ của đối thủ.

⊙ Số điểm trên 2 viên xí ngầu sẽ tạo thành 2 nước đi riêng biệt, đều phải đến một điểm mở. Ví dụ: nếu một người tung được 5 và 3, anh ta có thể di chuyển một quân cờ 5 bước và một quân cờ khác 3 bước, hoặc anh ta có thể di chuyển một quân cờ tổng cộng 8 bước, nhưng chỉ khi điểm trung gian (ba hoặc năm bước từ điểm bắt đầu) cũng mở.



Hai cách người chơi quân Đỏ có thể di chuyển khi tung xí ngầu được [5][3].

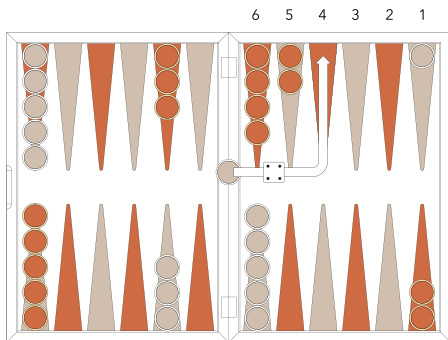
⊙ Một người chơi tung được hai xúc xắc giống nhau sẽ được gấp đôi số nước đi. Ví dụ, người chơi tung được 2 con 6 sẽ có bốn nước đi, mỗi nước đi 6 bước.

⊙ Một người chơi phải sử dụng tất cả các nước đi của mình nếu có thể. Khi chỉ chơi được một nước đi thì người chơi phải đi nước đó. Khi có thể chơi một trong hai (hoặc 1, 2, 3 trong 4) nước nhưng không chơi được tất cả, người chơi phải chơi (các) nước đi với số bước lớn hơn. Khi không thể sử dụng nước đi nào, người chơi sẽ mất lượt.

3. Đá quân và nhập quân

Một điểm bị chiếm bởi một quân cờ duy nhất được gọi là Điểm yếu (Blot). Khi một quân cờ đối thủ di chuyển đến điểm yếu, điểm này sẽ bị "đá" và quân cờ có sẵn sẽ bị đá ra và đặt lên thanh ngăn, và bị thay thế bởi quân cờ đối thủ.

Bất cứ khi nào một người chơi có một hoặc nhiều quân cờ trên thanh ngăn, người chơi này có nghĩa vụ ưu tiên nhập (các) quân cờ đó về Bảng nhà của đối thủ. Người chơi nhập quân bằng cách di chuyển nó đến điểm mở được đánh số tương ứng với một trong các số trên viên xúc xắc được tung.



Nếu người chơi quân Be tung được [4] và [6] trong khi có một quân cờ trên thanh ngăn, người chơi này phải nhập quân cờ đó vào ô bốn điểm của đối thủ, vì ô sáu điểm không phải điểm mở.

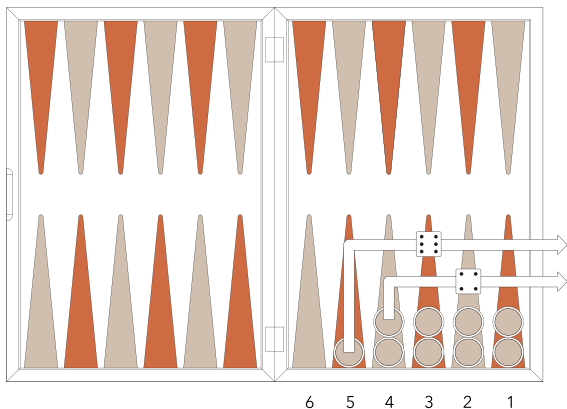
Ví dụ: nếu người chơi tung 4 và 6, anh ta có thể nhập quân vào ô bốn điểm hoặc sáu điểm của đối thủ, miễn đây là điểm mở.

Nếu không có điểm nào được mở, người chơi sẽ mất lượt. Nếu một người chơi không thể nhập tất cả các quân cờ của mình, anh ta phải nhập nhiều quân nhất có thể và sau đó bỏ qua lượt của mình.

Nếu người chơi đã nhập hết các quân cờ của mình, người chơi phải sử dụng hết các nước đi còn lại bằng cách di chuyển các quân cờ mới được nhập hoặc các quân cờ khác.

4. Loại quân cờ

Khi một người chơi đã chuyển tất cả 15 quân cờ của mình về Bảng nhà, người chơi có thể bắt đầu Loại quân cờ bằng cách tung được xí ngầu bằng hoặc cao hơn số thứ tự của điểm mà quân cờ đang ở. Ví dụ, việc tung được 1 con xí ngầu số 6 cho phép người chơi loại bỏ một quân cờ khỏi điểm số sáu. Nếu không có quân cờ có thể loại bỏ dựa trên lượt tung của mình, người chơi phải di chuyển hợp lệ các quân cờ khác theo số bước trên xí ngầu. Nếu không có quân cờ nào ở vị trí cao hơn để di chuyển hợp lệ, người chơi có thể loại bỏ quân cờ khỏi điểm cao nhất mà (các) quân cờ của người chơi đang ở.



*Người chơi quân Be tung được [4][6]
và loại hai quân ra khỏi bàn cờ.*

Một người chơi phải có tất cả các quân cờ đang hoạt động của mình trong Bảng nhà để có thể Loại quân.

Nếu một con cờ bị đá trúng trong quá trình Loại quân, người chơi phải đưa con cờ đó trở lại Bảng nhà của mình trước khi tiếp tục Loại quân.

Người chơi đầu tiên Loại bỏ tất cả mười lăm quân cờ sẽ thắng trò chơi.

5. Nhân đôi

Một khối lập phương nhân đôi là một khối lập phương lớn hơn một chút so với một con xí ngẫu thông thường, với các số 2, 4, 8, 16, 32 và 64 được in trên các mặt của nó. Nó đôi khi được gọi đơn giản là khối lập phương. Nó được sử dụng để cho phép người chơi đặt cược vào ván cờ họ đang chơi.

Backgammon được chơi với một số tiền đã thỏa thuận cho mỗi điểm. Mỗi trò chơi bắt đầu với mức một điểm và khối lập phương nhân đôi được sử dụng để tăng số điểm đặt cược này.

Trong suốt quá trình chơi, một người chơi cảm thấy mình có đủ lợi thế có thể đề xuất nhân đôi số tiền cược. Người chơi chỉ có thể làm điều này khi tới lượt của mình và trước khi tung xúc xắc. Người chơi còn lại được đề xuất nhân đôi số tiền cược có thể từ chối và chịu thua ván cờ này. Người chơi chịu thua sẽ phải trả số tiền tương ứng với số điểm đặt cược hiện tại (trước khi được nhân đôi).

Nếu không, người chơi này phải chấp nhận nhân đôi số tiền cược và chơi tiếp. Người chơi này giờ trở thành chủ nhân của khối lập phương và chỉ người đó mới có thể thực hiện yêu cầu nhân đôi số tiền đặt cược tiếp theo.

Không có giới hạn về số lượng nhân đôi trong một trò chơi cho dù số lớn nhất trên khối lập phương nhân đôi chỉ là 64.

6. Gammons and Backgammons

Vào cuối trò chơi, nếu người chơi thua cuộc đã loại bỏ ít nhất một quân cờ, người chơi này chỉ thua giá trị hiển thị trên khối lập phương nhân đôi.

Tuy nhiên, nếu người thua chưa loại bỏ được quân cờ nào, người chơi bị "gammon" và thua gấp đôi giá trị hiển thị trên khối lập phương.

Hoặc tệ hơn, nếu người thua chưa loại được quân cờ nào của mình và vẫn còn ít nhất một quân cờ trên điểm thuộc Bảng nhà của người thắng, người thua bị "backgammon" và thua mất gấp ba lần giá trị của khối lập phương.

7. Quy tắc tùy chọn

Các quy tắc tùy chọn sau đây đang được sử dụng rộng rãi.

⊙ Nhân đôi tự động

Nếu các số giống nhau được ném trong lượt đầu tiên, tiền đặt cược sẽ được tự động nhân đôi. Khối lập phương nhân đôi được chuyển thành 2. Người chơi thường đồng ý giới hạn số lần nhân đôi tự động là một lần.

⊙ Beavers

Khi một người chơi được yêu cầu nhân đôi, người chơi này có thể yêu cầu tiếp tục nhân đôi ngay lập tức (beaver) trong khi vẫn sở hữu khối lập phương. Người chơi ban đầu được lựa chọn chấp nhận hoặc từ chối như bình thường.

⊙ Quy tắc Jacoby

Gammon và backgammon chỉ được tính nếu không người chơi nào đưa ra yêu cầu nhân đôi trong quá trình chơi. Quy tắc này tăng tốc độ chơi bằng cách loại bỏ các tình huống mà người chơi tránh nhân đôi để chơi được "gammon".

Play in style



From the soul of designers to the hands of craftsmen,
we take pride in creating meaningful aesthetics and
combining the original beauty of the materials that
together bring you the finest game.





www.maztermind.com

f Maztermind

@ maztermindvn

**All copyrights reserved by Maztermind*

