

BACKGAMMON

Royale

INSTRUCTION

MANUAL

ENGLISH
FRANÇAIS
DEUTSCH

The Oxford Softworks Backgammon

Instructions

Requirements

Atari 520 ST (or larger) with a monitor or TV and mouse.

Amiga A500 (or larger) with a monitor or TV and mouse.

IBM PC or 100% Compatible with at least 256k of RAM, MS-DOS 2.0 or higher, with CGA, EGA, VGA or Hercules graphics card. Use of a Microsoft-compatible mouse is optional.

Quick Guide for Documentation-Phobics

Moving Men Using the mouse arrow, and one click of the left mouse button, men can be picked up and moved to a destination position, where a second click will release the man. If you pick up a piece and change your mind about moving it, either replace it on the point from where it was picked from, or release the man on a position off of the board.

Double Game, Display Score, Dice Values and other features are available from the menu.

Our Guarantee

Should your master disc fail to load please return the **disc only**, with a clear description of the problem to:

Oxford Softworks
Stonefield House
198 The Hill
Burford
Oxfordshire OX8 4HX
England

Oxford Softworks is a division of CP Software

Copyright

It is an offence against national and international copyright laws to make copies, in any form or on any media, of this program or documentation for any purpose other than the purchaser's personal use. This product contains copyright material in the form of proprietary software programs and printed documentation. CP Software will seek heavy damages from any person and/or corporation found to be in violation of these copyrights. Breach of copyright can also lead to criminal proceedings.

Loading Backgammon

ATARI Insert The Oxford Softworks Backgammon disk, press the reset button and then double click on the icon for BG.PRG

JAMIGA To load, switch on your machine and insert the disc at the Workbench prompt. It will then load.

PCs Boot into MSDOS, insert The Oxford Softworks Backgammon disk in drive A, and type BG and press the RETURN key.

General Introduction to Backgammon

Backgammon, one of the world's most ancient games, has been played for thousands of years in all parts of the world. It was played in Egypt, Greece and Rome and probably derives from the earlier oriental game of Pachisi, in which the movements of counters on a board are governed by the throw of dice. It was played throughout the Middle Ages in Europe as Tables until Chess became the more popular game in the fifteenth century. In the early seventeenth century improvements in the game gave it a tremendous revival and it swept Europe under various names: Backgammon in England, Gammon in Scotland, Tric-trac in France, Puff in Germany, Tarola Reale in Italy. Another craze for the game occurred just before World War I, and it is still widely played in the Middle East as Tric-trac.

Rules of Play

General

The Board

A rectangular board is shown on the screen. It is divided into two halves by a vertical bar. One half is called the inner (or home) table, the other the outer table.

The Oxford Softworks Backgammon (black pieces) and you (white pieces) face each other. Twelve alternately coloured triangles called points prospect from each side of the board towards the centre.

Pieces

Each side has 15 checkerlike pieces (often called men or stones) of two contrasting colours (black and white). The movement of the Black pieces are from Black's inner table clockwise to White's home table. Your pieces travel in the opposite direction.

Dice

Each player uses two casting dice plus one doubling dice which appear on the right hand side of the screen.

Start of the Game

The Oxford Softworks Backgammon rolls the two dice, the upper one for you, the lower one for itself. The player getting the highest number plays first by using the numbers on both dice. Thereafter, the turn of play alternates with each player rolling both dice. If the first dice rolling gives a double, the stake of the game is doubled and the dice are rolled again.

Notation

Each point is shown numbered on the board unless you have turned the notation off (see *Play* menu). If notation is on then a move list is also shown. The moves are in the form of B12-W6, meaning that a man has moved from black's position 12 to white's position 6.

The Play

The object of the game is for each player to move his 15 men into the inner table on his own side of the board, and then bear them off the board.

The first player to bear all his men off wins the game.

The numbers on the two dice, taken separately, show the number of points over which the men may be moved.

When one man has been moved the number of points indicated by one die, the other number may be used either to move the same man further or to move another man.

When a player gets a doublet (both dice with the same value) it counts double. A 6-6, for instance, counts as four sixes, a total of 24 points, not 12. Since a doublet consists of four numbers, the player may move as many as four men.

You must attempt to use both (or all four) numbers if you can. If you can use only one number, you must try to use the higher (or as many as can be used of a doublet). If none of the numbers you rolled are usable, the play passes to the computer.

The Moves

A point is open to a player when it is not occupied by two or more of his opponent's men.

A single man on a point is called a *blot*.

When a man of the opposite colour lands on a point occupied by a blot, the blot is *hit* and is consequently moved on to the *bar*.

A man on the bar may re-enter the board when a number is thrown that will place the man on an unblocked point of his opponent's home table. All men on the bar must be re-entered before any other moves may be made by that player.

When a player has two or more men on a point this point is said to be *blocked*, and an opponent's man may not come to rest on the point although it can move past the blocked point. If a player blocks six adjacent points and has one or more of his opponent's men behind it, he has made a *prime*. If he blocks all six points of his home table when his opponent still has one or more men on the bar, he is said to have a *shut-out*.

It is possible to have more than five men on one point. Any additional man is dropped at the bottom and the number appearing there indicates the total number of men on that point.

Bearing Off Men

Once a player has advanced all 15 of his men to his own inner table, he may start bearing off, which consists in removing men from the board. The first player to bear off all his 15 men wins. A man may be borne off any point whose number shows on either die. For example, if white gets 4-3, he may remove a stone from W4 and another from W3. Instead of bearing off he may also use the numbers to move within his inner table. When a number rolled is higher than the highest point on which a player has any men, he must then bear off from the next highest point available. If, after having started to bear off, a man is hit, it goes to the bar and must enter, and come around again to the inner table, before the player can continue bearing off.

Scoring

The first player to bear off all his men wins the game. If the loser has borne off at least one man, and has no men left in the winner's inner table, he loses a single game. If he has not borne off a single man, he loses double (gammon). If in addition, he has a man left in his opponent's inner table or on the bar, he loses triple (backgammon).

Doubling

Backgammon is played for an agreed base stake which may be increased by doubling during play, and by gammon and backgammon (as above). An automatic double occurs when equal numbers are rolled on the first roll, and both players roll again.

Either player has the right to offer the first voluntary double before casting, and this right alternates thereafter. The opponent must agree to play at the double stake, or forfeit the game and the stake. If he accepts the double, the game continues at the increased stake. The player who offered the double may not immediately double again. The privilege of making the next double falls to his opponent and if he doubles, the first player either resigns and loses at the double stakes or accepts and the game continues with stakes that are four times the original amount. There is no limit to the number of doubles that may be made but the option of offering doubles alternates between players. These doubles are cumulative and in addition to increases from gammon or backgammon.

Program Menus

The menus are implemented in slightly different ways on different machines, but the menus all have the same menu items.

ATARI A normal GEM menu is used, except that the menu titles will not appear until the right mouse button is clicked.

JAMIGA A normal Intuition menu is used, accessed by holding down the right mouse button.

PCs To access the menu, move the mouse to the top of the screen for the menu to appear. Items may be selected by moving the mouse over them and pressing the left mouse button.

If no mouse is connected, the menu bar will appear after pressing F1 key and items may be selected by using the cursor keys and pressing Return when the required item is highlighted. In general the mouse pointer may be moved using the cursor keys, with the INsEr key emulating a left button and the DELete key the right button.

Desk/Special Menu

About Backgammon

Introduces the Oxford Softworks Backgammon.

Game Menu

Double

As mentioned above each player has the right to offer the first voluntary double before casting, and this right alternates thereafter. Two cases are possible:

In the first case, the Oxford Softworks Backgammon may offer to double you. An alert box will appear on the screen. If you accept the doubling offer, click on *Accept*. You must then play at the double stake. If you refuse to double, click on *Reject*, the Oxford Softworks Backgammon wins the game and the current stake.

Second case. You may offer your opponent to double. You can either use the menu by clicking on *Double*, or click on the doubling cube itself.

If the Oxford Softworks Backgammon agrees to play at the doubled stake, the message *I accept your offer to double* will appear.

Display score

Indicates your current score.

New

Forfeit the current game, and begin a new one.

Save

Saves the game history up to the current position.

Load

Loads a previously saved game.

Erase

To erase a game.

Quit

Allows you to quit The Oxford Softworks Backgammon.

Play Menu

Take back

This option allows you to step back through the move history. Taking you to the start of each move you have made.

Forward

Allows you to step forward through the move history.

Go 1st

Takes you to the first move in the history, from where the game may be replayed using the Forward option.

Go last

Returns to the last move that was played.

Dice values Menu

Computer's

Enables you to set the value of the program's dice for its next move.

Player's

Enables you to change the value of the dice for the present move.

When either of these options are selected a dialog box appears on the screen from which the required dice values can be chosen.

Preferences Menu

Notation

Display the board co-ordinates and the computer's last move.

Sound

PCs Turns the sound on or off.

Pick Up

You can control the way the men are moved using these two options.

Drag You must click on the piece and hold the button down to move the piece; releasing the button will drop the piece.

Click Clicking on the piece once will pick the piece up; clicking on it again will drop the piece.

Style of Play Menu

You have the ability to control the style of the computer's play, using the *Aggressive* and *Defensive* settings. You can change the style at any time during a game.

Speed

Adjusts the speed of play.

Manuel d'utilisation

Conditions d'utilisation

Vous pouvez jouer à the Oxford Softworks Backgammon sur l'un des ordinateurs suivants:

Atari ST avec moniteur couleur / monochrome ou TV et souris.

Amiga 500 avec moniteur couleur et souris.

IBM PC et compatibles; l'utilisation d'une souris compatible Microsoft est optionnelle. Le compatible doit être 100% compatible avec MS-DOS.2.0 au moins. Il faut un minimum de 256 ko de RAM et un des adaptateurs graphiques suivants: CGA, EGA, Hercules.

Petit guide d'introduction

Déplacement des pions

Mettez la flèche de la souris sur le pion que vous voulez bouger, et appuyez sur la souris. Vous pouvez maintenant déposer le pion où vous voulez en appuyant une seconde fois sur la souris. Si vous avez sélectionné une pièce puis changez d'avis, ramenez-la sur sa case de départ et re-cliquez, ou bien déposez-la en dehors du tableau.

Doubler la partie. Afficher le score. Valeur des des, et beaucoup d'autres options sont disponibles à partir du menu.

Notre garantie

Si votre disque ne fonctionnait pas, retournez-le à l'adresse suivante (avec une description claire du problème) :

Oxford Softworks
Stonfield House
198 The Hill
Burford
Oxfordshire OX8 4HX
England

Oxford Softworks est une division de CP Software.

Copyright

C'est un délit contre les lois nationales et internationales du Copyright de faire des copies de ce programme ou de sa documentation sous quelques formes ou par quelques moyens que ce soient pour une utilisation autre que celle du propriétaire. Le programme et la documentation jointe sont protégés par le Copyright. CP Software exigera des dommages et intérêts importants de toute personne où de toute organisation en situation de délit. Le non-respect des Copyrights peut également entraîner des poursuites.

Charger le jeu

ATARI Insérer la disquette, presser le bouton Reset et cliquer deux fois sur l'icone BG.PRG.

JAMICA Pour charger, allumez votre ordinateur et insérez la disquette dans le lecteur au prompt du Workbench. Le programme est alors chargé.

PCs Charger Backgammon à partir du MS DOS en tapant BG puis en appuyant sur Return.

Introduction au jeu de Backgammon

Le Backgammon, connu en France sous le nom de Tric-trac ou Jacquet, est joué depuis des milliers d'années dans le monde entier. The Oxford Softworks Backgammon vous permettra d'apprécier le jeu de stratégie le plus connu de l'Antiquité sur votre Ordinateur Personnel.

Règles du jeu

Présentation

L'écran Vous verrez apparaître sur votre écran un damier traditionnel de Backgammon avec vingt-quatre triangles numérotés (appelés flèches), quinze pions blancs et quinze pions noirs.

Vous avez les Blancs, the Oxford Softworks Backgammon a les Noirs.

Dés Apparaissent aussi, sur le côté droit de l'écran, les deux dés et la mise du jeu (au milieu).

Pions Vos pions bougent dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, ceux de the Oxford Softworks Backgammon dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier joueur qui réussit à sortir tous ses pions a gagné.

Début du jeu

Au départ la mise apparaît entre les deux dés, celui du haut étant pour vous, celui du bas pour le programme. En "cliquant" sur la fenêtre Lancer Les Dés, vous déclenchez le premier jet. Si le résultat est un double, la mise est doublée et les dés lancés une deuxième fois. Si le deuxième jet donne aussi un double, la mise est quadruplée, etc... Celui qui obtient le plus grand nombre de points commence la partie en utilisant la valeur des deux dés. Par la suite, chaque joueur utilisera les deux dés.

Notation

Chaque triangle est numéroté et le dernier déplacement effectué par the Oxford Softworks Backgammon est automatiquement noté sous le dé placé en haut à droite de l'écran. La première lettre (B ou N) et le chiffre qui la suit indiquent la situation de la flèche d'origine sur le damier (dans la table intérieure des Blancs ou dans celle des Noirs) et son numéro; la lettre et le chiffre suivants fournissent les mêmes indications pour la flèche de destination. Ceci peut se révéler utile pour suivre les déplacements de the Oxford Softworks Backgammon lorsqu'il joue à grande vitesse. Il est toutefois possible d'annuler cette notation en passant par le menu Préférences.

Le jeu

Le but est, pour chaque joueur, d'amener ses quinze pions à sa table intérieure afin de les faire sortir.

Chaque joueur fait avancer ses pions selon le nombre de points qu'il a obtenus en lançant les dés.

Lorsque vous avez fait avancer l'un de vos pions de la valeur de l'un des dés, vous pouvez utiliser la valeur de l'autre dé pour déplacer soit un autre pion, soit le même. Dans le dernier cas, la valeur de chaque dé pris séparément doit être réalisable.

Si vous obtenez un double, vous avez le droit d'utiliser quatre fois la valeur d'un dé, cela pour déplacer jusqu'à quatre pions. Là encore, il vous faut considérer la valeur des dés comme quatre trajets distincts et possibles séparément.

Déplacements

Pour lancer les dés, cliquez sur n'importe lequel : les deux se mettront automatiquement en mouvement. Pour faire avancer un de vos pions, il vous suffit de cliquer dessus à l'aide de la souris; il devient alors mobile et vous pouvez cliquer sur la flèche de destination pour l'y déposer. Mais attention! il est interdit d'"atterrir" sur une flèche occupée par deux adversaires ou plus. Si vous tentez un tel déplacement, ou un déplacement auquel la valeur des dés ne vous donne pas droit, votre pion ne pourra pas se fixer sur la flèche choisie et la fenêtre "Interdit!" apparaîtra.

Si vous cliquez sur un pion et après coup changez d'avis, vous n'avez qu'à re-cliquer sur la flèche d'origine pour l'y redéposer. La valeur des dés est restée inutilisée.

S'il est interdit de déposer un pion sur une flèche où se trouvent plus de deux pions de votre adversaire, il peut être avantageux d'aller sur une flèche occupée par un seul adversaire. Celui-ci est alors chassé et envoyé dans la barre, d'où il ne pourra sortir que si the Oxford Softworks Backgammon joue un nombre correspondant au numéro d'une flèche se trouvant dans la table intérieure des Blancs. Cette flèche ne doit pas être occupée par deux pions blancs ou plus.

Inversement, si l'un de vos pions est envoyé dans la barre, il ne pourra en sortir qu'en passant par une flèche libre de la table intérieure des Noirs.

Remarquez que plusieurs pions peuvent être dans la barre au même moment, et qu'ils doivent tous en être sortis pour que le joueur puisse continuer. Dans le cas où aucune flèche n'est libre pour faire sortir un ou plusieurs de vos pions de la barre, vous devez passer votre tour.

Notez enfin qu'il est possible d'avoir plus de six pions sur une seule flèche. Les pions supplémentaires se placent alors automatiquement à la base de la flèche, et le chiffre que vous voyez apparaître sur le pion placé à cet endroit indique combien y sont réellement présents.

Sortie des pions

Comme il a été dit plus haut, le joueur qui réussit à faire sortir tous ses pions du damier gagne la partie et la mise. Vous pouvez commencer à faire sortir vos pions lorsqu'ils sont tous dans leur table intérieure. Si, après que vous avez commencé à les évacuer, l'un d'eux est envoyé dans la barre, vous devez le faire rentrer avant de continuer. La valeur de chaque dé correspond alors à un numéro de flèche, et l'un des pions qui sont sur cette flèche peut être enlevé. S'il n'y a pas de pion sur la flèche désignée par un dé, vous pouvez toujours faire avancer vos pions dans la table intérieure. Si la valeur d'un dé est supérieure au plus haut numéro de flèche occupée, il est permis d'évacuer un pion de cette flèche. Ainsi, si le plus grand numéro de flèche occupée est 4 et que vous jouez un 6, vous pouvez retirer un pion de la flèche 4. A ce stade, le second chiffre utilisé pour la notation des déplacements est 0: B4B0 signifie qu'un pion de la flèche 4 a pu être sorti du jeu.

Le score

Si vous évacuez tous vos pions alors que votre adversaire a déjà fait sortir au moins un des siens, vous gagnez une partie simple.

S'il n'a pas encore fait sortir un seul de ses pions, vous gagnez partie double ou Gammon. Enfin, s'il reste un pion noir dans la table intérieure des Blancs ou dans la barre, vous gagnez partie triple ou Backgammon.

La mise

Elle peut être doublée soit automatiquement si le premier jet de dés donne un double, soit par l'un des joueurs à tout moment. Au départ, elle apparaît entre les deux dés, ce qui signifie que les deux joueurs ont le droit de doubler. Si l'autre joueur refuse, il perd et une nouvelle partie est commencée. Le droit de proposer de doubler la mise appartient aux deux joueurs au début du jeu et alterne par la suite. Si le carré représentant la mise est placé en bas de l'écran, cela signifie que le dernier doublage a été proposé par the Oxford Softworks Backgammon et que c'est à votre tour de proposer.

Les menus du programme

Les menus marchent de façons légèrement différentes selon les types de machine. Cependant, ils proposent tous les mêmes options.

ATARI Un menu GEM normal est utilisé. La seule différence est que vous devez cliquer le bouton droit pour le faire apparaître.

JAMIGA Un menu-intuition normal est utilisé et apparaît si vous appuyez sur le bouton droit de la souris.

PGs Positionner le mouse-pointer au sommet de l'écran et le menu apparaîtra. Choisissez les options en positionnant le mouse-pointer sur elles et en appuyant sur le bouton gauche.

Si vous n'avez pas de souris, appuyez sur F1 pour faire apparaître le menu. Positionnez-vous sur l'option choisie au moyen du curseur et appuyez sur Return. En général, la flèche de la souris peut être bougée en utilisant les touches fléchées; utilisez alors la touche Insert comme un bouton gauche de souris et la touche Delete comme un bouton droit.

Info Menu

A propos de Backgammon Presente the Oxford Softworks Backgammon.

Partie Menu

Ce menu donne accès aux options suivantes:

Doubler la mise Comme son nom l'indique, permet de doubler la mise du jeu en cours. Vous pouvez obtenir le même résultat en cliquant sur le carré représentant la mise.

Cette option est accessible aux moments appropriés, c'est-à-dire quand c'est à votre tour de proposer de doubler (voir le paragraphe concernant la mise).

Score	Cette option vous permet de voir le score.
Nouvelle partie	Pour commencer une nouvelle partie.
Sauver	Pour sauver une partie.
Charger	Pour charger une partie précédemment sauvée.
Effacer	Si vous désirez effacer une partie de votre disquette.
Quitter	Pour quitter The Oxford Softworks Backgammon.

Jeu Menu

En arrière Pour revenir en arrière sur vos déplacements.

En avant Pour rejouer une partie après avoir sélectionné **Aller au début** ou **En arrière**.

Aller au début Si vous désirez revenir au début d'une partie déjà jouée.

Dernier coup Pour revenir à votre dernier déplacement.

Valeur des Dés Menu

A utiliser lorsque vous voulez changer le cours de la partie, ce menu vous donne la possibilité de modifier la valeur des dés lancés par vous-même (Blancs) ou par the Oxford Softworks Backgammon (Noirs). Il est accessible chaque fois que vous venez de lancer les dés.

Ordinateur Lorsque vous choisissez l'option **Ordinateur**, vous déterminez le résultat du prochain lancement de dés de votre adversaire.

Joueur Vous décidez de la valeur des dés que vous venez de lancer.

Préférences Menu

Notation Pour visualiser ou ne pas visualiser les notations à droite du jeu de Backgammon.

Son **PGs** si vous voulez jouer en silence, sélectionnez **Aucun**. Si vous aimez les bips, choisissez **Bip**.

Déplacement Si vous choisissez **Cliquer** il vous suffit d'appuyer une fois sur la souris pour sélectionner un pion et une autre fois sur la Flèche où vous voulez poser ce pion. Si vous choisissez **Tirer**, vous devez appuyer une fois pour sélectionner un pion, ne pas lâcher, déplacer le curseur sur la Flèche et enfin lâcher le bouton de la souris.

Style de jeu Menu

Agressif

Le programme essaiera sans arrêt de vous bloquer et se concentrera moins sur l'évacuation des pions noirs.

Défensif

Le programme cherchera plutôt à évacuer tranquillement les pions noirs.

Vitesse

rapide, moyenne ou lente. Plus la vitesse est lente, plus vous avez le temps de voir en détail les déplacements de votre adversaire et mieux vous pouvez comprendre sa stratégie.

Handbuch

Hardware-Erfordernisse

The Oxford Softworks Backgammon können Sie auf einem der folgenden Computer spielen:

Atari ST mit Monochrom/Farbmonitor oder Fernsehen und Maus

Amiga 500 mit Farbmonitor oder Fernsehen und Maus

IBM PC und 100% Kompatible mit wenigstens 256 K RAM, DOS 2 oder höher und einem CGA, EGA oder Hercules Graphik-Adapter; optional Microsoft-kompatible Maus.

Handbuch für diejenigen, die die Spielregeln schon kennen

Verschieben der Steine

Setzen Sie den Mauszeiger auf den Stein, den Sie verschieben wollen, und klicken Sie einmal. Sie können ihn jetzt auf das gewählte Feld stellen, indem Sie ein zweites Mal klicken. Wenn Sie einen Stein ausgewählt haben, und dann Ihre Meinung ändern, brauchen Sie nur, ihn auf das Stammfeld oder außerhalb des Bretts zurückzustellen.

"Verdoppeln" des Einsatzes, "Punktzahl", "Wert der Würfel" und zahlreiche andere Optionen sind über Menüsteuerung wählbar.

Unsere Garantie

Wenn das Spiel nicht funktioniert, schicken Sie bitte nur die Diskette, mit einer klaren Beschreibung des Problems, an die folgende Adresse :

Oxford Softworks
Stonefield House
198 The Hill
Burford
Oxfordshire OX8 4HX
England

Oxford Softworks ist eine Branche von CP Software.

Copyright

Das Kopieren dieses Programms mit Hilfsmitteln jeder Art ist, ausgenommen zum Zweck der persönlichen Verwendung, ein Verstoß gegen nationale und internationale Copyright-Gesetze. Dieses Produkt beinhaltet Copyright-geschütztes Material in Form des Software-Programms und gedruckten Unterlagen. CP Software wird von jeder Person und/oder Körperschaft, die dieses Recht verletzt, beträchtlichen Schadenersatz verlangen. Die Verletzung des Copyrights kann auch zu strafrechtlicher Verfolgung führen.

Laden des Programs

ATARI Legen Sie die Oxford Softworks Backgammon-Diskette ins Laufwerk ein, drücken Sie den Reset-Knopf und klicken das Zeichen BG.PRG.

JAMIGA Um zu laden, schalten Sie Ihren Rechner ein und legen Sie die Diskette beim Workbench-Prompt ein. Dann wird das Programm geladen.

PC Auf MSDOS, legen Sie die Oxford Softworks Backgammon Diskette ins Laufwerk A ein und tippen BG <return>.

Einführung über Backgammon

Das Backgammon wird seit Jahrtausenden weltweit gespielt. The Oxford Softworks Backgammon ermöglicht Ihnen, ein traditionsreiches Spiel mit den Mitteln der modernen Technologie schätzen zu lernen.

Spielregeln

Allgemeine Bemerkungen

Das Brett Auf Ihrem Bildschirm sehen Sie ein normales Backgammon-Brett mit vierundzwanzig nummerierten Dreiecken oder Zungen, fünfzehn weißen und fünfzehn schwarzen Steinen. Eine Hälfte des Bretts ist "Innentafel", die andere Hälfte "Außentafel" genannt.

Sie spielen Weiß, the Oxford Softworks Backgammon spielt Schwarz.

Die Steine Die schwarzen Steine werden aus der schwarzen Innentafel nach der weißen Innentafel im Uhrzeigersinn bewegt. Ihre Steine werden in die andere Richtung bewegt.

Die Würfel An der rechten Seite des Bretts erscheinen auch zwei Würfel und der Spieleinsatz.

Spieleröffnung

Der Spieleinsatz erscheint zu Beginn auf dem Doppelwürfel zwischen den beiden normalen Würfeln; der obere Würfel ist für Sie, der untere ist für Ihren Gegner.

Wenn Sie auf dem Fenster WÜRFEL WERFEN "anklicken", wird der erste Wurf ausgelöst. Falls das Ergebnis ein Pasch ist, wird der Einsatz verdoppelt und ein zweiter Wurf ausgelöst. Wenn auch da ein Pasch aufscheint, wird der Einsatz vervierfacht, usw... Der Spieler, der die höhere Zahl von Punkten bekommt, fängt an und verwendet beide Würfel.

Jeder Spieler verschiebt seine Steine entsprechend der mit beiden Würfeln erzielten Punktzahl. Jedesmal wenn Sie an der Reihe sind, erscheint der Pfeil.

Notierung der Züge

Die Zungen sind numeriert, und der letzte Zug des Programms wird an der oberen rechten Seite des Bildschirms angezeigt. Die Anzeige besteht aus zwei Koordinaten. Der erste Buchstabe (W oder S) und die erste Ziffer zeigen die ursprüngliche Lage (in der weißen oder schwarzen Inneren Tafel). Die zweite Folge gibt denselben Hinweis über die Zielzunge an. Dies kann sich als nützlich erweisen, wenn das Programm mit hoher Geschwindigkeit spielt! Auf dem Menü "Präferenzen" können Sie wählen, ob Sie diese Anzeige wünschen oder nicht.

Das Spiel

Das Ziel ist für jeden Spieler, alle seine Steine in seine innere Tafel zu verschieben und dann vom Brett auszuspielen. Gewinner ist derjenige, der zuerst alle seine Steine ausgespielt hat.

Wenn Sie einen Ihrer Steine um die mit einem Würfel erzielte Punktzahl verschoben haben, können Sie den Wert des anderen Würfels entweder für einen anderen Stein oder für denselben Stein benutzen. Auf jeden Fall muß jede einzelne Zahl verwendbar sein.

Wenn Sie einen Pasch würfeln, verwenden Sie viermal die Augenzahl eines Würfels und können dann bis zu vier Steinen verschieben. Auch da sollten Sie die Punkte der Würfel als vier verschiedene mögliche Strecken betrachten.

Die Züge

Um zu würfeln, klicken Sie einfach einen der beiden Würfel an; es wird automatisch mit beiden gewürfelt.

Um einen Ihrer Steine zu verschieben, klicken Sie ihn einmal an; er wird beweglich und Sie brauchen nur die Zielzunge einmal anzuklicken, um ihn dorthin zu verschieben. Aber Vorsicht! Es ist verboten, auf einer von zwei oder mehr gegnerischen Steinen besetzten Zunge zu "landen". Falls Sie das versuchen oder falls Sie einen Zug machen wollen, auf den Ihnen die erhaltene Zahl von Punkten kein Recht gibt, kann Ihr Stein nicht auf die gewählte Zunge gesetzt werden und es erscheint die Meldung "Unzulässiger Zug". (Das Programm wirft die Würfel und verschiebt seine Steine jedesmal automatisch, wenn es an der Reihe ist).

Falls Sie einen Stein aufheben, dann aber Ihre Meinung ändern, brauchen Sie nur die ursprüngliche Zunge einmal anzuklicken, um den Stein zurückzulegen. Der Wert der Würfel bleibt dabei ungebraucht.

Es ist erlaubt, und vielleicht vorteilhaft, einen Stein auf eine Zunge zu verschieben, die nur von einem Stein Ihres Gegners besetzt ist. Dieser Stein wird auf die Bar gelegt, von wo aus er nur wieder eingewürfelt werden kann, wenn Ihr Gegner eine Zahl würfelt, die der Nummer einer in der weißen Inneren Tafel liegenden Zunge entspricht. Diese Zunge muß frei, d.h. nicht von zwei oder mehr Ihrer Steine besetzt sein.

Umgekehrt kann einer Ihrer Steine auf die Bar geschickt werden, und darf dann nur auf eine freie, in der schwarzen Inneren Tafel liegende Zunge auf das Brett zurückkehren.

Es können mehrere Steine auf der Bar liegen, und der Spieler darf nur weiterspielen, wenn alle seine Steine wieder auf dem Brett sind. Wenn die erhaltene Punktzahl Ihnen nicht ermöglicht, einen geschlagenen Stein auf eine freie Zunge zu legen, erscheint die Meldung "Sie können nicht ziehen", und Sie müssen aussetzen.

Schließlich ist es auch möglich, daß mehr als fünf Steine auf einer Zunge liegen. Die zusätzlichen Steine werden automatisch auf den Stein der Zungenbasis gelegt; die Zahl, die dort erscheint, zeigt die Zahl von Steinen, die tatsächlich an der Basis liegen.

Entfernung der Steinen

Wie bereits erwähnt ist der Spieler, der als erster alle seine Steine aus dem Brett ausgespielt hat, der Gewinner der Partie. Sie können das Ausspielen beginnen, wenn alle Ihre Steine innerhalb der weißen inneren Tafel liegen. Dann entspricht der Wert jedes Würfels der Nummer einer Zunge, und einer der Steine, die darauf liegen, kann ausgespielt werden.

Falls Sie begonnen haben, Ihre Steine auszuspielen, und wenn danach einer Ihrer Steine geschlagen wird, müssen Sie ihn in die innere Tafel zurückbringen, bevor Sie mit dem Ausspielen fortsetzen dürfen.

Wenn die Würfel ein leeres Auge bestimmen, können Sie Ihre Steine innerhalb der inneren Tafel verschieben.

Wenn der Wert eines Würfels höher ist als die Nummer einer von Ihren Steinen besetzten Zunge, können Sie einen Stein von der nächstniedrigen Zunge entfernen. Wenn Sie zum Beispiel eine 6 würfeln, und es keinen Stein auf den Zungen 6 und 5 gibt, dürfen Sie einen Stein von der Zunge 4 entnehmen.

Beim Ausspielen ist die zweite für die Notation der Züge verwendete Ziffer 0: W4W0 bedeutet, daß ein weißer Stein von der Zunge 4 entfernt werden konnte.

Der Punktzahl

Wenn Sie Ihren letzten Stein ausspielen, und Ihr Gegner mindestens einen seiner eigenen entfernt hat, gewinnen Sie eine einfache Partie. Wenn das Programm keinen seiner Steine ausgespielt hat, gewinnen Sie eine doppelte Partie oder Gammon. Falls ein schwarzer Stein in der weißen inneren Tafel liegengeblieben ist, gewinnen Sie eine dreifache Partie oder Backgammon.

Der Einsatz

Er kann entweder automatisch, wenn der erste Wurf ein Pasch ist, oder von einem der Spieler jederzeit während des Spiels verdoppelt werden. Der Spieler, der einen Vorschlag zu verdoppeln ablehnt, verliert die Partie und den Einsatz. Dann wird eine andere Partie gestartet. Beide Spieler haben zuerst gleichzeitig, dann abwechselnd das Recht, das Verdoppeln des Einsatzes vorzuschlagen. Wenn sich das Viereck, das den Einsatz darstellt, im unteren Teil des Bildschirms befindet, bedeutet das, daß der letzte Vorschlag von Ihrem Gegner gemacht wurde und Sie jetzt das Recht dazu haben.

Menüs des Programms

Die Menüs lassen sich je nach Typ von Computer etwas unterschiedlich durchführen; ihr Inhalt ist aber derselbe.

ATARI Ein normales GEM-Menü wird verwendet; der einzige Unterschied besteht darin, daß die Menütitel nur dann erscheinen, wenn der rechte Mausknopf gedrückt wird.

JAMICA Ein normales Intuition-Menü wird verwendet und erscheint, wenn der rechte Mausknopf gedrückt wird.

PGS Um das Menü erscheinen zu lassen, stellen Sie den Mauszeiger auf den oberen Teil des Bildschirms, dann auf die ausgewählte Option und drücken Sie den linken Mausknopf.

Wenn Sie ein PC ohne Maus haben, müssen Sie auf die F1-Taste drücken, um das Menü erscheinen zu lassen. Sie können mit den Cursor- und Return-Tasten Optionen auswählen. Im allgemeinen kann der Mauszeiger mit den Cursor-Tasten bewegt werden; dabei stellt die INSERT-Taste den linken Mausknopf, die DELETE-Taste den rechten Mausknopf dar.

Info Menü

Über... führt the Oxford Softworks Backgammon ein.

Partie Menü

Dieses Menü enthält folgende allgemeine Optionen:

Verdoppeln (Einsatz verdoppeln) Wie schon der Name sagt, erlaubt diese Option, den Einsatz des aktuellen Spiels zu verdoppeln. Sie können auch verdoppeln, indem Sie das den Einsatz darstellende Viereck einmal anklicken. Diese Option ist nur dann erhältlich, wenn Sie das Recht haben, das Verdoppeln vorzuschlagen (Siehe oben im Abschnitt über den Einsatz). Wenn das Programm Ihnen ein Verdoppeln vorschlägt, können Sie entweder: 1) annehmen: klicken Sie das entsprechende Feld an; Sie müssen von nun an bei einem verdoppelten Einsatz spielen; 2) ablehnen: klicken Sie das entsprechende Feld an; das Programm gewinnt die Partie und den einfachen Einsatz.

Punktzahl

Ein Fenster zeigt die Gesamtzahl von Punkten, die Sie bis dahin gewonnen haben. Diese Punkte entsprechen dem Einsatz der Partie, die Sie gewonnen haben.

Neue Partie

Verwenden Sie diese Option, wenn Sie die laufende Partie beenden und eine neue anfangen wollen.

Speichern

um eine Partie zu speichern.

Laden

um eine Partie zu laden.

Löschen

um eine Partie zu löschen.

Ende

Diese Option ist jederzeit erhältlich und erlaubt Ihnen, the Oxford Softworks Backgammon zu beenden.

Spiel Menü

Dieses Menü führt zu folgenden Optionen:

Zurück

Damit können Sie einen Zug zurücknehmen (bis zum Beginn der Partie wenn Sie es wollen).

Weiter

Nur erhältlich dann, wenn Sie eben die Option Zurück oder Erster Zug verwendet haben. Ermöglicht Ihnen, die zurückgenommenen Züge aus der RAM wiederzufinden.

Erster Zug

Um den ersten Zug der Partie wiederzufinden.

Letzter Zug

Um den letzten Zug der Partie wiederzufinden.

Würfel Menu

Wenn Sie den Verlauf des Spiels ändern wollen, erlaubt Ihnen diese Option, den Wert Ihrer eigenen Würfel oder der Würfel des Programms zu ändern.

Computer um den Wert der Würfel des Programms für seinen nächsten Zug zu bestimmen.

Spieler um den Wert Ihrer Würfel für Ihren aktuellen Zug zu bestimmen.

Verwenden Sie die Maus, um über den gewünschten Wert zu klicken.

Präferenzen Menu

Notierung Wenn diese Option an ist, sind die Zungen des Bretts numeriert, und der letzte Zug des Programms wird algebraisch angezeigt.

Ton  Sie können zwischen *kein Ton* und *Bip* auswählen.

Steine nehmen Mit *1mal. Klicken* brauchen Sie nur, einen Druck mit dem Mausknopf über den Stein auszuüben, den Sie versetzen wollen; wenn Sie den Druck beenden, fällt der Stein. Mit *2mal. Klicken* fällt der Stein nur, wenn Sie ein zweites Mal klicken.

Spielart

Mit den hier vorhandenen Optionen können Sie die Spielart des Programms bestimmen: *Aggressiv* oder *Defensiv*, und seine *Geschwindigkeit* (*schnell*, *mittelmäßig*, oder *langsam*). Mit einer langsamen Geschwindigkeit können Sie die Strategie von The Oxford Softworks Backgammon besser verstehen.



OXFORD SOFTWARES

OXFORD SOFTWARES is a division of CP Software, Stonefield House, 198 the Hill, Burford, Oxfordshire, England.