

Récapitulatif des codes de commande

- ENTER** Pour lancer le dé et pour enlever les pions*.
- Pour déplacer le pion ou la case vers la droite.
- ←** Pour déplacer le pion ou la case vers la gauche.
- ↑** Pour déplacer un pion vers ou d'une flèche supérieure.
- ↓** Pour déplacer un pion vers ou d'une flèche inférieure.
- T** Pour reculer.
- \$** Pour doubler.
- A** Pour accepter un double.
- R** Pour rejeter un double et abandonner.
- *** Pour recommencer à jouer.

* **Remarque** : Le bouton du levier de commande peut être utilisé en lieu et place de la touche **ENTER**.

Inleiding

Triktrak (Backgammon) is een spel dat tijdens de laatste tien jaar enorm populair is geworden. Het is niet langer het spelletje dat op de achterkant van een dambord staat.

Triktrak is een combinatie tussen strategie en geluk, en dit spelletje biedt deze combinatie zoals geen enkel ander spel dat kan. Dankzij de faktor geluk kan een beginner er soms in slagen een ervaren speler te verslaan, maar op een langere reeks spelen zal de ervaren speler toch altijd de overhand halen.

In tegenstelling tot de mening van enkele leken in dit verband, is triktrak geen sociaal bordspel. Triktrak biedt veel ruimere perspectieven, er is plaats voor wraak, overwinning, revanche en een zin voor bevrediging die niet geboden kan worden door een ander sociaal aanvaard gedragspatroon.

Uw cassette «Backgammon» biedt u alle kenmerken die u bij een gewoon triktrakspel kunt terugvinden. De computer houdt het scorebord bij, verdubbelt de dobbelsteenwaarden voor «gammons» en verdriedubbelt de dobbelsteenwaarden voor «backgammons».

De computer begeleidt elke beurt en zal ervoor zorgen dat u nooit uw beurt overslaat of dat u geen ongeldige zet doet. Hierdoor kunt u dus slechts eerlijke fouten maken. Ongeldige of oneerlijke zetten worden gewoonweg door de computer genegeerd (u krijgt een biepton en een knipperend scherm).

Het spel beginnen

Schakel het tv-toestel in en regel het volume (zet het op een zacht niveau). Schuif de cassette in, in de gleuf op de rechter zijde van de computer. Schakel de computer in door de toets in te drukken (op het linker rugpaneel van de color computer).

Het triktrakbord verschijnt op het scherm. De « mensen » (spelende stukken) verschijnen op het bord, en bevinden zich op hun startposities. Maak gebruik van de kleurregelingen om het bord een groene en een gele kleur te geven met een rode boord. Indien u gebruik wilt maken van een stuurknuppel (joystick) om uw zetten te plaatsen, dan verbindt u een stuurknuppel met de rechter stuurknuppelaansluiting en u drukt op de toets **J** (voor werking met « Joystick »).

Het spelbord

De computer speelt met de rode mannetjes en beweegt zich in de richting van de wijzers van de klok. U speelt met de blauwe mannetjes en beweegt zich in de tegenovergestelde richting. Het triktrakbord is onderverdeeld in vier secties (of « tabellen »). Het thuisbord van de computer is de tabel rechts bovenaan, en uw thuisbord is de tabel recht onderaan.

Gooien met de dobbelsteen

Een knipperend blauw vierkantje (in de rechter zijde van het scherm) duidt







aan dat de computer klaar is om de dobbelsteen te gooien. U drukt op **ENTER** om het spel te laten beginnen. De beweging van de dobbelsteen wordt op het scherm weergegeven.

De eerste dobbelsteenworp bepaalt wie de eerste zet mag doen. U drukt op **ENTER** om de dobbelsteenworp te laten beginnen. (U kunt ook gebruik maken van de toets op de rechter stuurknuppel om de dobbelsteen te gooien in plaats van op **ENTER** te drukken). Uw dobbelsteen is de laagste van de twee dobbelstenen. Diegene die het hoogste cijfer gooit mag eerst beginnen. Indien de openingsworp een dubbele is, dan zal de computer blijven gooien totdat er geen dubbele meer gegooid wordt. De computer zal altijd wachten alvorens de dobbelsteen te gooien door het weergeven van het knipperende blauwe vierkantje.





Invoeren van zetten

Wanneer u aan de beurt bent, zal een vierkantje verschijnen in het midden van het scherm. Maak gebruik van de toetsen **←** of **→** om dit vierkantje horizontaal over het scherm te laten bewegen. Om de beweging te beginnen, maakt u gebruik van de toetsen **←** of **→** om het vierkantje zodanig te plaatsen dat het op een rechte lijn komt te staan met het punt waarin zich het mannetje bevindt dat u wenst te verschuiven.

Beweeg het mannetje door de toets **↑** of **↓** in te drukken die naar de man wijst. Het mannetje zal uit het punt gehaald worden en binnen het vierkant

verschijnen. Verschuif het mannetje (d.m.v. de toetsen  of ) totdat hij op een rechte lijn staat met het gewenste punt. Daarna plaatst u het mannetje op dat punt door middel van de toetsen  of  (u gebruikt de -toets om het mannetje op de bovenste punten te plaatsen, de -toets om hem op de laagste punten te plaatsen).

Gebruiken van de stuurknuppel

U kunt ook gebruik maken van de stuurknuppel om de mannetjes te laten bewegen. De beweging links/rechts van de stuurknuppel is de dezelfde als bij het indrukken van de toetsen  of . Het naar zich trekken van de stuurknuppel komt overeen met het gebruik van de toets . Het wegduwen van de stuurknuppel geeft dezelfde beweging als het indrukken van de toets .

Wegdragen

Wanneer al uw mannetjes op uw thuisbord staan, dan kunt u de mannen beginnen te verwijderen van het bord. Dit wordt «wegdragen» genoemd. U kunt deze mannetjes verwijderen door het mannetje in kwestie op te nemen en op **ENTER** te drukken (of door gebruik te maken van de toets op de stuurknuppel).

Het terugnemen van zetten

U kunt gebruik maken van de toets **T** om zetten terug te nemen. U mag deze

optie op elk ogenblik gedurende een zet oefenen, of wanneer de computer aan het wachten is om de dobbelsteen te gooien. Door het T-commando worden de mannen terug op de punten gebracht waar zij zich bevonden voor het begin van uw zet, en dan kunt u een nieuwe zet kiezen.

De verdubbende dobbelsteen

De verdubbende dobbelsteen wordt gebruikt om de finale puntwaarden van het spel te vermeerderen. Beide spelers moeten het eens zijn om te verdubbelen. Om te verdubbelen, voert u een **\$** in alvorens de computer de dobbelstenen gooit voor uw zet. Indien de computer uw verdubbeling aanvaardt, dan zal de verdubbende dobbelsteen verschijnen aan de computers zijde van het bord.

Dit betekent dat de computer nu controle heeft over de verdubbende steen, en dat het spel wordt voortgezet. U kunt niet opnieuw verdubbelen totdat u controle krijgt over de dobbelsteen door het aanvaarden van een verdubbeling van de computer. Indien de computer afstand doet van een verdubbeling, dan is het spel gedaan. U wint met de puntwaarde van de dobbelsteen alvorens de verdubbeling werd aangeboden.

Indien de computer wil verdubbelen, dan zal hij een groen knipperend vierkantje weergeven op de rechter zijde van het bord. Druk op de toets **A** om de verdubbeling te aanvaarden. Indien u de verdubbeling niet aanvaardt, dan moet u afstand doen. Om afstand te doen, drukt u op de toets **R**. De computer wint het spelletje met de laatste steenpuntwaarde.

Herbeginnen van het spel

U kunt op elk ogenblik het spel herbeginnen door invoeren van een *****. De mannen zullen dan opnieuw op hun startpositie geplaatst worden. De computer zal om de openingsgooi vragen d.m.v. het knipperende blauwe vierkantje (rechts op het bord).

Korte inhoud van de commando-codes

ENTER Om de dubbelsteen te gooien en weg te nemen*.

- Om man of vierkant naar rechts te verschuiven.
- ←** Om man of vierkant naar links te verschuiven.
- ↑** Om man naar of weg van een bovengelegen punt te schuiven.
- ↓** Om man naar of weg van een ondergelegen punt te schuiven.
- T** Om zetten terug te nemen.
- \$** Om te verdubbelen.
- A** Om een verdubbeling te aanvaarden.
- R** Om een verdubbeling te verwerpen en op te geven.
- *** Om het spelletje te doen herbeginnen.

* **Opmerking** : U kunt ook gebruik maken van de stuurknuppeltoets in plaats van de toets **ENTER**.

Einleitung

Backgammon hat in den letzten zehn Jahren sehr an Beliebtheit zugenommen. Es ist schon lange nicht mehr nur das Spiel auf der Rückseite eines Schachbretts.

Backgammon kombiniert Strategie mit Glück (und Rachegefühle in einer Weise, wie sie bei anderen Spielen nicht möglich ist). Der Zufallsfaktor ermöglicht es gelegentlich einem Anfänger, einen gewiegten Spieler zu schlagen, aber aus einer längeren Reihe von Spielen wird der erfahrene Spieler fast immer als Sieger hervorgehen.

Entgegen der Meinung einiger Leute, die das Spiel nicht näher kennen, ist Backgammon kein Gesellschafts-Brettspiel im eigentlichen Sinne. Es erweckt Rachegefühle, Triumphgefühle, fordert zu totaler Revanche heraus und entwickelt in jedem Spieler einen Sinn für selbstzufriedene Rechtschaffenheit, Eigenschaften, die nicht ihresgleichen haben bei anderen Formen gesellschaftlich akzeptablen Benehmens, mit der möglichen Ausnahme der Besiegung eines kleinen Diktators (einer kleinen Diktatur).

Ihre Backgammon-Kassette hat alle Eigenschaften eines Standard-Backgammon-Spiels. Der Computer zählt die Punkte, indem er die Würfelwerte für Gammons verdoppelt und die Würfelwerte für Backgammons verdreifacht.

Der Computer wird jeden Umlauf überwachen und Ihnen niemals erlauben, aus dem Umlauf zu kommen oder eine unerlaubte Bewegung auszuführen.