

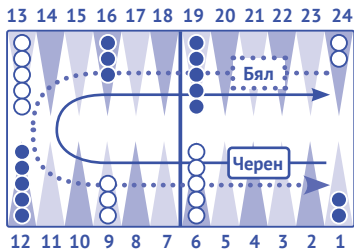
ТАБЛА

Игра за 2-ма играчи

Дъската за табла е разделена на 4 почета, всяко съдържащо по 6 позиции. Всеки играч има по едно домашно поле. Целта на играта е да вкарате всичките си пулове в домашното поле и след това да ги изкарате извън дъската. На диаграмата е посочена началната подредба на пуловете, заедно с посоката на движение на двамата играчи и номерацията на отделните позиции от гледна точка на белите (домашното поле на белите съдържа позиции от 1 до 6). От гледна точка на черните номерацията на позициите е огледална - позиция 24 от диаграмата отговаря на позиция 1 на черните, позиция 23 отговаря на позиция 2 и т.н.)

Преди началото на играта всеки играч хвърля по 1 зар. При равенство, заровете се хвърлят отново, докато не се паднат 2 различни стойности. Играчът, хвърлил по-голям зар, избира цвят и играе първия ход, използвайки комбинацията от своя и противниковия зар. От тук нататък играчите редуват ходовете си, като играчът, който е наред, винаги хвърля двата зара. Стойността на хвърлените зарове показва с колко позиции може да местите пуловете си. При местене важат следните правила:

- Пуловете на всеки може да се местят само в едната посока. Белите се местят обратно на часовниковата стрелка - от противниковото към своето домашно поле (от позиция 24 към позиция 1), а черните се местят по часовниковата стрелка, отново в посока към своето домашно поле. Това ще рече, че вие и опонентът ви се движите един срещу друг.
- Пул може да бъде преместен само върху отворена позиция. Една позиция е отворена, когато не съдържа капия (капия се наричат 2 или повече пула на противника).
- Стойностите на двата зара дават правото на 2 отделни движения. Може да ползвате числата от заровете си, за да преместите два пула по веднъж или един пул - два пъти. Например, ако хвърлите 5 и 2, може да преместите 2 пула: единия с 5, а другия с 2 позиции напред или може да преместите 1 пул с общо 7 позиции. Ако местите един пул два пъти, всяко отделно движение трябва да завършва върху отворена позиция.
- Чифтовете се играят по 2 пъти. Ако хвърлите например 3 и 3, трябва да изиграете общо четири тройки.



Удряне и вкарване на пулове

Удряне на противник става, когато играч премести свой пул върху „гол“ пул на опонента. Пултът е „гол“, когато е единствен на позицията. Когато пул бъде ударен, той се изкарва от игралната дъска и се слага до домашното поле на противника. Играчът с ударен пул трябва да го върне в игра **преди да може да мести останалите си пулове**. За целта той трябва да хвърли зар, който да съответства на отворена позиция в домашното поле на противника и да постави пула си там. Ако играч не може да вкара пула си, защото противникът му е запушил възможните позиции с капи, той губи реда си. Ако има няколко ударени пула, той трябва да вкара тези, които може, и редът му отново свършва. След като вкара пуловете си, играчът доиграва движенията от заровете си, ако има останали такива.

Изкарване на пулове от дъската

Когато играч събере 15-те пула в домашното си поле, той може да започне да ги изважда от дъската. Играчът вади пуловете от позициите, съответстващи на хвърлените зарове; тоест ако хвърли 5 и 6, играчът вади пулове от пета и шеста позиция. Ако няма пул на съответната позиция, той трябва да премести пул от по-горна позиция. Например, ако е хвърлил 2, но няма пулове на втора позиция, той може да премести пул от позиция 5 на позиция 3. Ако няма никакви пулове на по-висока позиция, играчът трябва да извади пул от най-високата възможна позиция, по-ниска от стойността на зара.

Край на играта

Първият играч, изкарал и 15-те си пула, печели играта. При стандартна победа, победителят печели 1 точка. Ако противникът му не е успял да изкара нито един пул от дъската, то победителят записва победа „марс“ и печели 2 точки.

Удвояващият зар

Този зар може да се ползва по желание, когато играете поредица от 3 или повече игри, в които печели играчът, събрал най-голям сбор точки общо от всички игри. Когато сте на ход, може да решите да „вдигнете залога“ като поставите зара със страната „2“ нагоре пред опонента си. Това означава, че който спечели тази игра, ще запише двоен брой точки, в сравнение със стандартните. Опонентът ви може да откаже удвояването, с което автоматично губи играта и вие печелите 1 точка. Ако опонентът ви приеме удвояването, той може по-късно да реши да удвои още залога, като постави зара със страна „4“ нагоре. Така победителят ще запише четворен брой точки. След това вие имате възможност да вдигнете още залога и т.н.