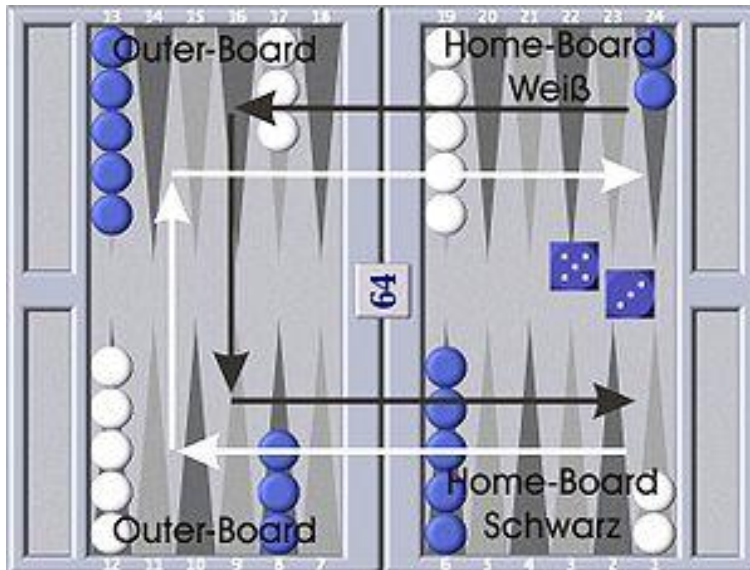


# Backgammon

**Backgammon** ist eines der ältesten Brettspiele der Welt. Es handelt sich um eine Mischung aus Strategie- und Glücksspiel. Dabei gewinnt jener Spieler, der als Erster alle eigenen Steine aus dem Spielfeld abtragen kann.

## Spielregeln

### Aufbau des Spiels



Backgammon-Brett mit Anfangsaufstellung und Zugrichtungen

Das Spielbrett besteht aus 24 Dreiecken, *Points* oder *Zungen* genannt, von denen sich jeweils 12 auf einer Seite befinden. Zwischen dem 6. und 7. Point auf jeder Seite werden die Points durch die so genannte *Bar* in das Home- und das Outer-Board oder Heimfeld und Außenfeld aufgeteilt. Gespielt wird z. B. mit 15 weißen und 15 schwarzen Steinen, deren Aufstellung fest vorgegeben ist. Auf dem jeweils ersten Point (also in dem Bild für Weiß ganz rechts unten, für Schwarz ganz rechts oben) liegen zwei Steine, auf dem in Spielrichtung liegenden 12. Point (ganz links unten für Weiß und ganz links oben für Schwarz) jeweils fünf, dann auf dem 17. Point jeweils drei und auf dem 19. Point wieder jeweils fünf Steine (somit oben rechts von der Bar für Weiß und unten rechts von der Bar für Schwarz).

Abgesehen von der Aufstellung der Steine ist dies aber nur ein Beispiel. Weder die Farben der Steine, noch die Zugrichtung noch die Position des Heimfelds sind vorgegeben. So kann das Heimfeld für Weiß z. B. auch oben links oder unten rechts liegen, so dass weiß dann linksherum spielen würde. Falls hierüber keine Einigung möglich ist, werden diese Regeln ausgewürfelt. Die Positionierung des Gegenspielers ergibt sich daraus aber immer zwingend: Wo der eine startet, kann der andere auswürfeln.

Gewürfelt wird mit zwei sechsseitigen Würfeln.

## **Ziel des Spiels**

Wer alle seine Spielsteine ins Home-Board brachte, darf sie dann hinauswürfeln. Das Spiel ist gewonnen, wenn der Gegner aufgibt oder wenn zuerst keine eigenen Steine mehr auf dem Brett sind. Bei Turnierspielen und wenn um Einsatz gespielt wird, ist das Spiel vorzeitig gewonnen, wenn der Gegner einer Einsatzverdoppelung nicht zustimmt und somit aufgibt.

## **Spielbeginn und Spielablauf**

Beim ersten Wurf verwendet jeder Spieler nur einen Würfel. Der Spieler, der die höhere Augenzahl gewürfelt hat, beginnt. Er darf seine Steine um die eigene Augenzahl und um die des Gegners vorrücken. Nach dem Eröffnungswurf würfeln beide Spieler abwechselnd mit je zwei Würfeln.

Jeder Spieler setzt seine Steine entsprechend den gewürfelten Augenzahlen. Die Augenzahlen werden nicht zusammengezählt, sondern einzeln gesetzt. Beide Augenzahlen können jedoch mit demselben Stein gesetzt werden. Welche Augenzahl zuerst gesetzt wird, ist dem Spieler überlassen (soweit es sich um einen zulässigen Zug handelt).

Die Spielsteine werden vom Heimfeld des Gegners aus über das Außenfeld zum eigenen Heimfeld hin gezogen. Die Steine können nur auf Felder gesetzt werden, die noch offen sind, d. h. auf denen sich nicht mehr als ein gegnerischer Stein befindet. Felder, die bereits mit zwei oder mehr gegnerischen Steinen besetzt sind, können von den eigenen Steinen nicht benutzt werden.

Falls möglich, muss so gesetzt werden, dass beide Zahlen benutzt werden. Ist das nicht möglich, muss wenn möglich die höhere Zahl verwendet werden. Kann keine der beiden Zahlen verwendet werden, so setzt der Spieler für diesen Zug aus.

## **Pasch**

Würfelt man einen Pasch, also zwei gleiche Zahlen (z. B. 6 und 6), so werden die gewürfelten Zahlen doppelt gezogen. In diesem Beispiel also viermal die 6.

## **Schlagen**

Wird ein Spielstein auf ein Feld gezogen, das von einem einzelnen gegnerischen Stein besetzt ist, so wird dieser geschlagen. Dies geschieht auch dann, wenn man auf diesem Feld nur einen „Zwischenstopp“ macht, d. h. mit einem Stein beide Augenzahlen setzt. Geschlagene Steine werden in die Mitte des Spielfelds auf die Bar gesetzt. Der Besitzer dieses Steins darf erst dann andere Steine ziehen, wenn er alle seine geschlagenen Steine von der Bar wieder zurück ins Spiel gebracht hat.

## **Geschlagene Steine ins Spiel zurückbringen**

Der Spieler würfelt wie in einem normalen Zug, setzt aber seine Steine gemäß der Augenzahl in das Heimfeld des Gegners. Hat der Spieler z. B. eine 3 und eine 5 gewürfelt, so muss er einen Stein auf das 3. oder 5. Feld setzen. Gezählt wird hierbei in der eigenen Spielrichtung. Kann kein Stein gesetzt werden, so verfällt der ganze

Wurf und der Gegner ist am Zug. Wurden mehrere Steine geschlagen, so müssen erst alle wieder ins Spiel gebracht werden, bevor der Spieler wieder ziehen kann.

## **Würfeln**

Die Würfel müssen beide glatt auf dem Brett aufliegen. Ist ein Würfel angekippt oder auf einem Stein gelandet, wird mit beiden Würfeln neu gewürfelt. Erst wenn der eine Spieler nach dem Setzen seine Würfel aufgenommen hat, ist der andere Spieler mit Würfeln (oder Verdoppeln) an der Reihe. Bei Turnieren ist die Verwendung von Würfelbechern zwingend vorgeschrieben.

## **Auswürfeln**

Befinden sich alle 15 Spielsteine im Heimfeld, so darf mit dem Auswürfeln begonnen werden. Die Steine werden aus dem Heimfeld entfernt, wenn sie über das letzte Feld des eigenen Heimfelds ins Feld „Null“ ziehen können. Kann mit einem Wurf ein Stein nicht direkt ausgespielt werden, so muss der Wurf im eigenen Heimfeld gezogen werden. Kann der Wurf nicht gezogen werden, weil nur noch auf niedrigeren Feldern Steine sind, so wird der höchste Stein ausgespielt. Beispiel: Beim Auswürfeln würfelt der Spieler eine 2 und eine 4. Auf Feld 2 befinden sich noch Steine, auf Feld 4 aber nicht. Befindet sich nun ein Stein auf Feld 5 oder 6, so muss dieser regulär gesetzt werden. Sind die Felder 5 und 6 dagegen ebenfalls leer, so wird statt von der Vier ein Stein vom nächstkleineren besetzten Feld herausgenommen. Gewinner ist der Spieler, der zuerst alle Steine herausgewürfelt hat.

Beim Auswürfeln ist auch folgendes möglich: Sitzt z. B. auf dem Feld 6 ein einzelner Stein, so kann der Spieler, wenn er 6 und 1 gewürfelt hat, mit der 6 diesen Stein herausnehmen und dann mit einem anderen die Eins rücken. Er kann aber auch zuerst mit der Eins von Feld 6 auf Feld 5 rücken, und dann diesen Stein von Feld 5 mit der 6 herausnehmen.

Nicht gültig ist es jedoch seine gewürfelten Augen zu „splitten“. Der Spieler muss die jeweiligen Augen verwenden, z. B.: Der Spieler würfelt eine 3 und eine 5. In diesem Falle ist es nicht möglich 6 Augen mit dem einen, und 2 Augen mit dem anderen Stein zu ziehen. Man muss mit dem einen eine 5, mit dem anderen eine 3 ziehen.

## **Unzulässige Züge**

Wenn ein Spieler einen Zug macht, der nach den Regeln nicht zulässig ist, *kann* der Gegner verlangen, dass ein legaler Zug gemacht wird, *muss* es aber nicht. Wenn es z. B. einen besseren und legalen Zug gibt, braucht er daher keine Korrektur zu verlangen.

Sobald jedoch der Gegner des Spielers, der den illegalen Zug gesetzt hat, gewürfelt hat, ist der illegale Zug *gutgeheißen*, und es kann keine Korrektur mehr gefordert werden.

## **Gewinnstufen**

### **Einfaches Spiel – Single game**

Hat ein Spieler alle Steine abgetragen und der Gegner zu diesem Zeitpunkt bereits mindestens einen eigenen Stein herausgewürfelt, so verliert dieser *einfach*.

### **Doppeltes Spiel – Gammon**

Hat der Gegner noch keinen Stein herausgewürfelt, so wird das Spiel *doppelt* bewertet. Diese Situation wird *Gammon* genannt.

### **Dreifaches Spiel – Backgammon**

In dem Fall, dass der Gegner noch keinen Stein herausgewürfelt hat und sich zusätzlich noch mindestens ein Stein des Gegners im Home-Board des Gewinners oder auf der Bar befindet, zählt das Spiel *dreifach*. Diese Gewinnstufe wird *Backgammon* genannt.

In einigen Mittelmeerländern wird ein Backgammon nur wie ein Gammon, also zweifach, gewertet.

