

Spielregeln für Backgammon

Translated by Thomas Janotta

Aufstellung

Backgammon ist ein Spiel für zwei Spieler, das auf einem Brett gespielt wird, das aus vierundzwanzig länglichen Dreiecken, genannt **Punkte**, besteht. Die Dreiecke wechseln sich in der Farbe ab und sind in vier Quadranten von je sechs Dreiecken gruppiert. Die Quadranten werden **Heimfeld** (home board) und **Außenfeld** (outer board) des Spielers und Heimfeld und Außenfeld des Gegners genannt. Das Heimfeld und das Außenfeld werden von einander durch einen in der Mitte befindlichen Strich getrennt, genannt die **Bar**.

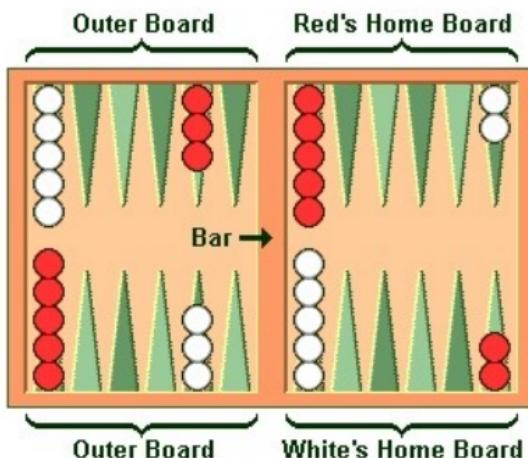


Bild 1. Es zeigt ein Brett mit den Steinen in ihrer Startposition. Eine andere Anordnung ist entgegengesetzt dieser mit dem Heimfeld auf der linken Seite und dem Außenfeld auf der rechten Seite.

Die Punkte sind für jeden Spieler nummeriert, beginnend im Heimfeld des Spielers. Der äußerste Punkt ist der Punkt vierundzwanzig, der gleichzeitig der Punkt eins des Gegners ist. Jeder Spieler hat fünfzehn Steine seiner eigenen Farbe. Die Startanordnung der Steine ist: zwei auf Punkt vierundzwanzig jedes Spielers, fünf auf Punkt dreizehn jedes Spielers, drei auf Punkt acht jedes Spielers und fünf auf Punkt sechs jedes Spielers.

Beide Spieler haben ihr eigenes Würfelpaar und einen Würfelbecher zum Würfeln. Ein Verdopplungswürfel, mit den Ziffern 2, 4, 8, 16, 32 und 64, wird verwendet, um den gegenwärtigen Spielwert im Auge zu behalten.



Ziel des Spiels

Das Ziel des Spiels für einen Spieler ist es, alle seine Steine in sein eigenes Heimfeld zu bewegen und sie dann vom Brett abzutragen. Der erste Spieler, der alle seine Steine abgetragen hat, gewinnt das Spiel.

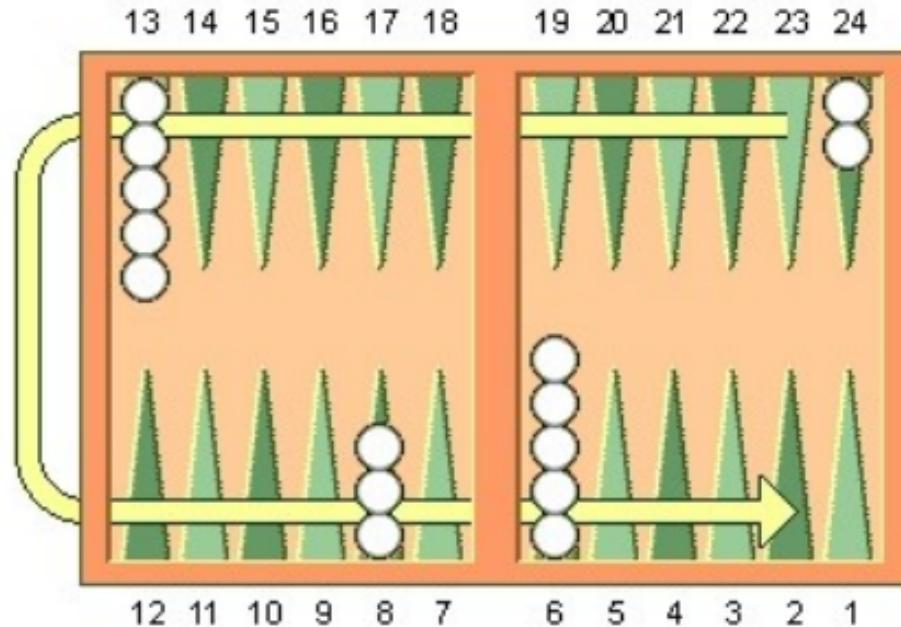


Bild 2. Richtung der Bewegung der Steine von Weiß. Die Steine von Rot bewegen in die entgegengesetzte Richtung.

Bewegung der Steine

Zur Eröffnung wirft jeder Spieler einen einzigen Würfel. Dies bestimmt sowohl den ersten Spieler als auch die von ihm zu ziehenden Augen. Bei gleicher Augenzahl ist ein weiterer Eröffnungswurf notwendig, bis verschiedene Augenzahlen gewürfelt sind. Der Spieler mit der höheren Augenzahl bewegt jetzt seine Steine gemäß der Augen, die auf den beiden Würfeln angezeigt sind. Danach würfeln die Spieler abwechselnd mit zwei Würfeln.

Das Würfeln legt fest, wie viele Punkte oder **Pips** der Spieler seine Steine bewegen darf. Die Steine werden immer vorwärts bewegt, zu einem niedrigen Punkt. Es gelten folgende Regeln:

1. Ein Stein kann nur auf einen **offenen Punkt** gesetzt werden, einen, der nicht von zwei oder mehr gegnerischen Steinen besetzt ist.
2. Die Zahlen auf den zwei Würfeln bilden separate Bewegungen. Zum Beispiel: wenn ein Spieler eine 5 und eine 3 würfelt, kann er einen Stein fünf Augen zu einem offenen Punkt ziehen und einen weiteren Stein drei Augen auf einen offenen Punkt ziehen, oder er kann den einen Stein acht Augen auf einen offenen Punkt ziehen, aber nur, wenn der Punkt dazwischen (entweder drei oder fünf Augen von der Ausgangsposition) auch offen ist.

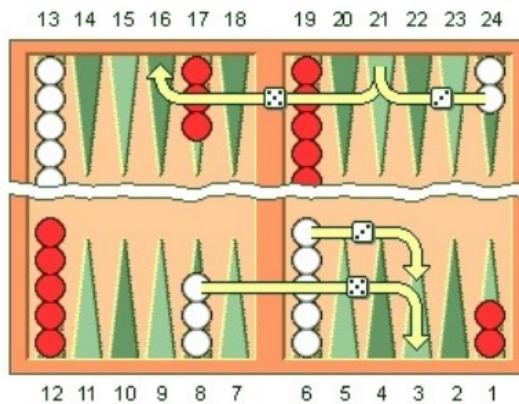


Bild 3. Zwei Wege, wie Weiß einen Wurf spielen kann wie ☒ ☒ .

3. Ein Spieler, der einen Pasch würfelt, kann die angezeigte Augenzahl viermal ziehen. Ein Wurf von 6 und 6 bedeutet, dass der Spieler vier mal die sechsen ziehen kann, und er kann jede angemessene Kombination von Steinen ziehen, um dieses Erfordernis zu erfüllen.
4. Ein Spieler muss die Augenzahlen beider Würfel (oder alle vier Zahlen eines Paschs) ziehen, sofern dies möglich ist. Wenn nur eine Augenzahl gezogen werden kann, muss der Spieler diese Augenzahl ziehen. Wenn entweder die eine oder die andere Augenzahl gezogen werden kann, muss die höhere der gewürfelten Augenzahlen gezogen werden. Wenn keine Augenzahl gezogen werden kann, verliert der Spieler seinen Wurf. Falls bei einem Pasch keine der vier Augenzahlen gezogen werden kann, muss der Spieler so viele Augen wie möglich ziehen.

Schlagen und Hereinwürfeln (Setzen)

Ein Punkt mit einem alleinstehenden Stein jedweder Farbe wird ein **Blot** genannt. Wenn ein gegnerischer Stein auf einem Blot landet, wird der Stein geschlagen ("Blot-Shot") und auf die Bar gestellt.

Jedes Mal, wenn ein Spieler einen oder mehrere Steine auf der Bar hat, muss er diese als erstes in das gegnerische Heimfeld **hereinwürfeln**. Ein Stein wird dadurch hereingewürfelt, indem er auf einen offenen Punkt gesetzt wird, der *einer* der gewürfelten Augenzahlen entspricht.

Zum Beispiel: wenn ein Spieler eine 4 und eine 6 würfelt, kann er einen Stein entweder auf den gegnerischen Punkt vier oder sechs setzen, solange der voraussichtliche Punkt nicht von zwei oder mehr gegnerischen Steinen besetzt ist.

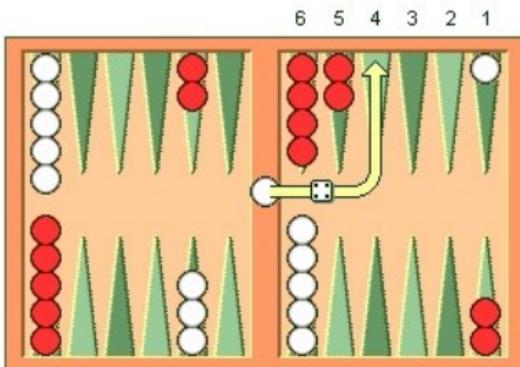


Bild 4. Wenn Weiß würfelt mit einem Stein auf der Bar, muss er diesen auf den Punkt vier von Rot setzen, da Punkt sechs von Rot nicht offen ist.

Wenn keiner der Punkte offen ist, verliert der Spieler seinen Wurf. Wenn ein Spieler einen, aber nicht alle seine Steine setzen kann, muss er so viele wie möglich setzen und verliert dann den Rest seines Wurfs.

Nachdem der letzte Stein gesetzt wurde, müssen alle nicht genutzten Augen des Würfels gezogen werden, entweder durch Ziehen des gesetzten Steins oder eines anderen Steins.

Herauswürfeln

Wenn der Spieler alle fünfzehn Steine in sein Heimfeld bewegt hat, kann er beginnen, sie **herauszuwürfeln**. Ein Spieler nimmt seine Steine heraus, indem er eine Augenzahl würfelt, die dem Punkt des Steines entspricht und ihn dann herausnimmt. Daher erlaubt das Würfeln einer 6, einen Stein vom Punkt sechs herauszunehmen.

Wenn kein Stein auf dem der Augenzahl entsprechenden Punkt liegt, muss der Spieler einen Stein von einem höheren Punkt herausnehmen. Wenn auf einem höheren Punkt keine Steine liegen, darf (und muss) der Spieler vom höchsten noch belegten Punkt herausnehmen. Ein Spieler ist nicht gezwungen, Steine herauszunehmen, wenn er einen anderen Zug machen kann.

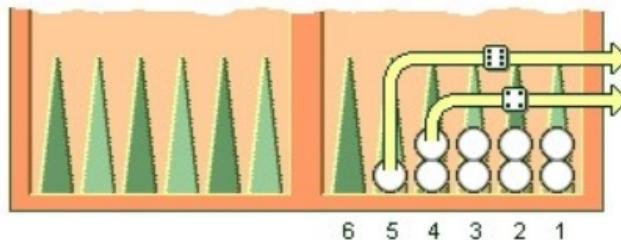


Bild 5. Weiß würfelt **6** und nimmt zwei Steine heraus.

Ein Spieler muss alle seine aktiven Steine im Heimfeld haben, um herauswürfeln zu dürfen. Wenn ein Stein während des Herausnehmens geschlagen wird, muss der Spieler diesen Stein wieder ins Heimfeld bringen, bevor er weiter herauswürfeln darf. Der erste Spieler, der alle fünfzehn Stein herausgenommen hat, gewinnt das Spiel.

Doppeln

Backgammon wird mit einem vereinbarten Spielwert pro Punkt gespielt. Jedes Spiel beginnt mit einem Punkt. Während des Spielverlaufs kann ein Spieler, der meint, einen ausreichenden Vorteil zu haben, vorschlagen, den Spielwert zu verdoppeln. Er kann dies nur tun, wenn er mit dem Spielen an der Reihe ist und bevor er gewürfelt hat.

Ein Spieler, dem eine Verdopplung angeboten wird, kann diese **ablehnen**, wonach das Spiel beendet ist und er einen Punkt zahlt. Andernfalls muss er die Verdopplung **akzeptieren** und das Spiel mit dem neuen, höheren Wert weiterspielen. Ein Spieler, der eine Verdopplung akzeptiert, wird der **Eigentümer des Würfels**, und nur er kann die nächste Verdopplung anbieten.

Weitere Verdopplungen im selben Spiel werden **Re-Doppel** genannt. Wenn ein Spieler eines Re-Doppeln ablehnt, muss er die Anzahl von Punkten bezahlen, die vor dem Re-Doppel galten. Andernfalls wird er der neue Eigentümer des Würfels, und das Spiel geht weiter zum zweimaligen Wertes der vorherigen Wertes. Es gibt keine Begrenzung von Re-Doppel in einem Spiel.

Gammons und Backgammons

Wenn der Verlierer am Ende des Spiels mindestens einen Stein herausgewürfelt hat, verliert er nur den Wert des Verdopplungswürfels (ein Punkt, wenn es keine Verdopplungen gab). Hat der Verlierer jedoch *keinen* Stein abgetragen, ist das ein **Gammon** und er verliert den *doppelten* Wert des Verdopplungswürfels. Oder, noch schlimmer, der Verlierer konnte keinen Stein herausnehmen und hat noch einen Stein auf der Bar oder auf dem Heimfeld des Siegers, ist das ein **Backgammon** und er verliert den *dreifachen* Wert des Verdopplungswürfels.

Optionale Regeln

Folgende optionale Regeln sind weitverbreitet.

- 1. Automatische Verdopplung.** Wenn gleiche Augenzahlen beim ersten Würfeln fallen, verdoppelt sich automatisch der Spielwert. Der Verdopplungswürfel wird auf 2 gelegt und verbleibt in der Mitte. Die Spieler vereinbaren normalerweise eine automatische Verdopplung pro Spiel.
- 2. Beavers.** Wird ein Spieler gedoppelt, kann er sofort zurückdoppeln (Beaver) und hat damit den Verdopplungswürfel "unter Kotnrolle". Der Anbieter der Verdopplung kann wie bei einer normalen Verdopplung annehmen oder ablehnen.
- 3. Die Jacoby Regel.** Gammons und Backgammons zählen nur als ein einzelnes Spiel, wenn kein Spieler eine Verdopplung während des Spielverlaufs angeboten hat. Diese Regel beschleunigt das Spiel durch die Vermeidung von Situationen, wo ein Spieler Verdopplung vermeidet, um auf ein Gammon hinzuspielen.

Unregelmäßigkeiten

1. Die beiden Würfel müssen zusammen gewürfelt werden und flach—nicht gekippt—auf der Spielbrethälfte zur Rechten des Spielers liegen bleiben. Der Spieler muss beide Würfel nochmals würfeln, wenn ein Würfel außerhalb des rechten Bretts oder auf einem Stein landet oder nicht flach landet
2. Ein Zug ist beendet, wenn der Spieler seine Würfel aufhebt. Wenn das Spiel unvollständig oder anderweitig illegal ist, hat der Gegner das Recht, das Spiel wie erfolgt zu akzeptieren, oder zu verlangen, dass der Spieler ein legales Spiel macht. Sobald ein Spieler gewürfelt hat oder eine Verdopplung anbietet, gilt der vorangegangene Zug seines Gegners als endgültig.
3. Wenn ein Spieler würfelt, bevor sein Gegner seinen Zug durch Aufnehmen der Würfel beendet hat, ist der Wurf ungültig. Auf diese Regel wird im Allgemeinen verzichtet, wenn es keinen weiteren "Kontakt" unter den Gegnern gibt.

