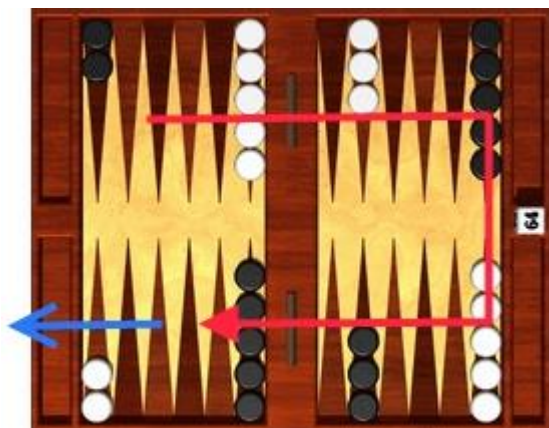


# Backgammon - Die Spielregeln

Die international üblichen Regeln des modernen Backgammon.

Hinweis: Im Matchplay, das bei Backgammon-Turnieren Anwendung findet, gelten zusätzlich zu den hier dargestellten Regeln noch einige Sonderregeln. Auf diese wird hier nicht eingegangen. Informationen dazu finden sich im Internet.

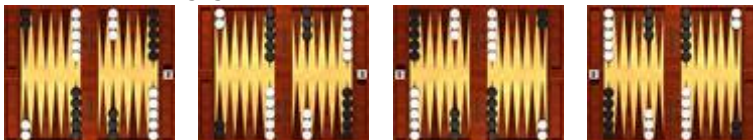


<- Präzisionswürfel, Doppler

## Spielbrett und Grundaufstellung

Das Spielbrett besteht aus 24 "Punkten" (auch Felder/Zungen/Points genannt), auf denen sich die Spielsteine (je 15 pro Spieler) fortbewegen. Das Spielbrett wird von der "Bar" in eine linke und eine rechte Hälfte geteilt. In der obigen Abbildung ist das linke obere Viertel des Spielbretts das "Heimfeld" von Weiß, das linke untere das Heimfeld von Schwarz. Die zwei rechten Viertel des Spielbretts sind die jeweiligen "Außenfelder". Die Pfeile zeigen die Zugrichtung der schwarzen Steine an, rot für den Weg der Steine ins Heimfeld, blau für das Abtragen aus dem Heimfeld.

Die Abbildung oben zeigt die Grundstellung aus der Sicht des Spielers mit den schwarzen Steinen. Man sieht, dass schwarze und weiße Steine symmetrisch zueinander aufgestellt sind. Die gleiche Grundstellung ergibt sich, wenn man weiße und schwarze Steine gegeneinander austauscht oder indem man die Aufstellung vertikal oder horizontal spiegelt:



Das Prinzip der Grundstellung bleibt dabei immer gleich, die Zugrichtung der Steine passt sich entsprechend an. Es ist empfehlenswert, sich nicht zu sehr an eine bestimmte Aufstellungsvariante zu gewöhnen.

## Ziel des Spiels

Derjenige Spieler ist Sieger, dem es als erstem gelingt, alle 15 eigenen Steine aus dem Brett zu entfernen, indem er sie zunächst in das eigene Heimfeld zieht und dann von dort abträgt.

## Spielbeginn und Würfeln

Gewürfelt wird mit zwei sechsseitigen Würfeln. Zum Würfeln sollte immer ein Becher benutzt werden, um Manipulationen zu verhindern. Zur Bestimmung des Spielers, der als erster ziehen darf, wirft jeder Spieler *einen* seiner Würfel in die von ihm aus gesehen rechte Hälfte des Spielbretts. Haben beide Spieler die gleiche Zahl geworfen, würfeln beide noch einmal. Der Spieler, der die höhere Zahl geworfen hat, beginnt, indem er seine Steine um die Anzahl der Augen auf beiden Würfeln vorwärts rücken lässt. Nach Beendigung dieses Zuges werden die Würfel aufgenommen. Nun würfelt der andere Spieler mit seinen beiden Würfeln in die *rechts* von ihm liegende Spielbretthälfte, zieht die entsprechende Augenzahl und nimmt seine Würfel auf. Nun wieder der erste Spieler usw. im Wechsel. Es darf erst gewürfelt werden, nachdem der Gegner seinen Zug durch Aufheben seiner Würfel beendet hat. Die Würfel müssen flach in der jeweils rechten Hälfte des Spielbretts zu liegen kommen (nicht außerhalb der Spielfläche, nicht gekippt, nicht auf einem Spielstein), andernfalls wird der Wurf wiederholt. Zeigen beide Würfel die gleiche Augenzahl (Pasch, Dublette), kann diese Zahl vier mal gezogen werden. Beispiel: Nach dem Wurf 3+3 kann 12 Punkte weitergerückt werden.

## Ziehen der Steine

Die Spielsteine können nur in eine Richtung bewegt werden, nämlich ausgehend vom Heimfeld des Gegners über dessen Außenfeld und das eigene Außenfeld in das eigene Heimfeld. Aus der Grundstellung ist ersichtlich, dass nur zwei Steine den ganzen Weg zurückzulegen haben, die anderen haben nur einen Teil des Weges vor sich. Jeweils fünf Steine befinden sich bereits in den eigenen Heimfeldern der Spieler.

Die gewürfelten Zahlen können von einem einzigen Stein gezogen werden, aber auch auf unterschiedliche Steine verteilt werden. Beispiel: Nach dem Wurf 5+4 kann entweder ein Stein 9 Punkte vorrücken oder ein Stein rückt 5 vor, ein anderer 4. Bei einem Pasch können dementsprechend 1, 2, 3 oder 4 Steine bewegt werden. Welcher Stein dabei zuerst bewegt wird, ist egal. In *jedem* Falle müssen aber die gewürfelten Zahlen einzeln gezogen werden, d.h. wenn ein Stein beide Zahlen nutzt, muss er jede Zahl einzeln ziehen, im Beispiel also erst die 5 und dann die 4 oder umgekehrt. Wenn eine oder mehrere Zahlen nicht regelgerecht gezogen werden können, verfallen sie. Kann von 2 (beim Pasch 4) Zahlen nur die eine *oder* die andere gezogen werden, muss die höhere gezogen werden. Es können beliebig viele Steine *einer* Farbe auf einem Punkt stehen.

Ein Spielstein kann nur auf einen freien Punkt vorrücken. Frei ist ein Punkt, auf dem entweder *keine* Steine, beliebig viele *eigene* Steine oder genau *ein* Stein des Gegners steht. Im letzten Fall wird der Stein des Gegners geschlagen und auf der Bar abgesetzt.

Wenn ein Spieler (A) einen nicht regelkonformen Zug macht, kann der Gegner (B) eine Korrektur verlangen, er kann den Zug aber auch gelten lassen. Sobald B jedoch seinerseits gewürfelt hat, kann der Zug nicht mehr korrigiert werden.

## Geschlagene Steine einsetzen

Der Spieler (A), der einen Stein des Gegners (B) schlägt, legt den Stein auf der Bar ab. Sobald A am Zug ist, muss dieser zunächst **alle** seine geschlagenen Steine wieder in Spiel bringen, bevor er irgendeinen anderen Stein bewegen darf. Zum Einsetzen von Steinen werden die gewürfelten Zahlen genutzt. Die Steine müssen im Heimfeld des Gegners eingesetzt werden, und zwar auf die Punkte, die den gewürfelten Zahlen entsprechen, ausgehend vom Rand des Spielbretts. Beispiel: Mit dem Wurf 5+2 kann ein Stein auf dem 2. oder dem 5. Punkt des gegnerischen Heimfelds eingesetzt werden. Sind 2 Steine geschlagen, können sie auf 2 und 5 eingesetzt werden. Mit einem Pasch können demnach bis zu 4 Steine eingesetzt werden. Die Zahlen, die zum Einsetzen nicht benötigt werden, können mit anderen Steinen gezogen werden (falls keine eigenen Steine mehr auf der Bar liegen).

Beim Einsetzen gelten die gleiche Regeln wie bei normalen Zügen: Es darf nur auf freie Punkte gezogen werden!

## Abtragen der Steine

Sobald ein Spieler **alle** eigenen Steine in seinem Heimfeld versammelt hat, kann er beginnen, diese abzutragen, d.h. aus dem Spielbrett zu entfernen. Das Abtragen erfolgt ähnlich dem Einsetzen geschlagener Steine, nur im umgekehrten Sinne: Entsprechend der gewürfelten Zahlen kann der Spieler jeweils einen Stein von dem Punkt entfernen, der einer gewürfelten Zahl entspricht. Beispiel: Nach dem Wurf 4+1 kann ein Stein vom 4. Punkt und einer vom 1. Punkt des Heimfeldes (gezählt ab Spielbrettrand) entfernt werden. Die entfernten Steine werden neben dem Spielbrett abgelegt. Alternativ kann ein Stein auch im Heimfeld vorrücken, ohne entfernt zu werden.

Befindet sich auf einem der gewürfelten Zahl entsprechenden Punkt kein Stein und sind gleichzeitig keine Steine mehr auf höheren Punkten vorhanden, so kann vom nächstniedrigen besetzten Punkt abgetragen werden. Beispiel: Es wurde u.a. eine 4 gewürfelt, aber es befindet sich kein Stein auf dem 4. Punkt. Befinden sich aber noch Steine auf 5 oder 6, so rückt ein Stein von dort vier Punkte vor. Befinden sich jedoch auch auf 5 und 6 keine Steine, kann mit der 4 ein Stein von Punkt 3 abgetragen werden. Ist auch dieser nicht besetzt, kann ein Stein von Punkt 2 abgetragen werden usw.

Wird in der Phase des Abtragens ein Stein des abtragenden Spielers geschlagen, darf er seine Steine solange nicht weiter abtragen, bis der geschlagene Stein eingesetzt und wieder ins Heimfeld gezogen wurde.

Sieger der Partie ist der Spieler, dem es erstem gelingt, alle 15 Steine abzutragen.

## Gewinnstufen

Eine einzelne Partie kann einfach, zweifach oder dreifach gewertet werden:

Einfaches Spiel – Hat der Sieger alle Steine abgetragen und der Verlierer hat zu diesem Zeitpunkt mindestens einen Stein abgetragen, so gewinnt der Sieger 1 Punkt.

Doppeltes Spiel ("Gammon") – Hat der Sieger alle Steine abgetragen und der Verlierer hat zu diesem Zeitpunkt noch keinen Stein abgetragen, so gewinnt der Sieger 2 Punkte.

Dreifaches Spiel ("Backgammon") – Hat der Sieger alle Steine abgetragen und der Verlierer hat zu diesem Zeitpunkt noch einen oder mehrere Steine auf der Bar oder im gegnerischen Heimfeld, so gewinnt der Sieger 3 Punkte.

Werden mehrere Partien gespielt, wird der Erfolg eines Spielers **nicht** an der Anzahl der gewonnenen Partien gemessen, sondern an der Zahl der erzielten **Punkte**.

## Doppeln

Der Einsatz des Dopplers ("Verdopplungswürfel", "Cube") macht das Spiel interessanter, anspruchsvoller und dynamischer. Mit ihm kann die in einer Partie zu erzielende Punktzahl schrittweise verdoppelt werden. Der Doppler ist im modernen Backgammon kein optionales Element, sondern zwingend Bestandteil des Spiels.

Der Doppler zeigt die Zahlen 2, 4, 8, 16, 32 und 64. Am Beginn einer Partie liegt er in der Mitte zwischen beiden Spielern. Mangels einer 1 zeigt die 64 nach oben, gemeint ist jedoch, dass noch nicht gedoppelt wurde und um 1 Punkt gespielt wird. Verdopplungen über 64 hinaus sind theoretisch möglich, in der Praxis aber extrem selten.

Glaubt ein Spieler im Verlauf der Partie, dass er voraussichtlich gewinnen wird, kann er dem Gegner anbieten, die Partie um 2 Punkte zu spielen. Dazu legt der den Doppler **nach** dem Zug des Gegners, aber **vor** dem eigenen Wurf mit der 2 nach oben auf die Spielbretthälfte des Gegners. Der Gegner muss nun entscheiden, ob er die Verdopplung annimmt oder nicht.

Lehnt der Gedoppelte das Angebot ab (weil er mit einer Niederlage rechnet und nicht 2 Punkte verlieren will), sagt er "Ich passe" und legt den Doppler auf seinen Ausgangspunkt in der Mitte zurück. Die Partie ist damit beendet und der Spieler, der das Doppel angeboten hat, gewinnt 1 Punkt. Akzeptiert der Gedoppelte jedoch, sagt er "Ich nehme an" und legt den Doppler mit der 2 nach oben neben die eigene Seite des Spielbretts. Er ist nun im "Besitz" des Dopplers. Der Spieler, der gedoppelt hat, kann nun würfeln und das Spiel fortsetzen.

Wenn im weiteren Verlauf der Partie der ursprünglich gedoppelte Spieler glaubt, die Partie habe sich gedreht und er würde nun seinerseits gewinnen, so kann er zurückdoppeln ("Redoppel"), und zwar auf den nächsthöheren Wert, also auf 4. Nun steht der andere Spieler vor der Wahl abzulehnen oder anzunehmen. Dies geschieht auf die gleiche Weise wie bei der vorherigen Verdopplung.

Für Verdopplungen gilt also: Solange der Würfel auf 1 (64) in der Mitte liegt, können beide Spieler doppeln, danach jeweils nur der Spieler, in dessen Besitz (auf dessen Seite) der Doppler ist. Doppeln kann man nur nach dem Zug des Gegners, vor dem eigenen Wurf. Das Ablehnen einer Verdopplung führt immer zum Abbruch der Partie und zum Verlust der Punktzahl, die der Würfel **vor** der angebotenen Verdopplung gezeigt hat.

Wenn eine Partie bis zum Ende (d.h. alle Steine einer Farbe sind abgetragen) gespielt wird, bezieht sich eine doppelte und dreifache Wertung (Gammon/Backgammon, s.o.) immer auf den aktuellen Wert des Dopplers. Beispiel: Gewinnt A die Partie durch Abtragen aller Steine, ohne dass B einen Stein abgetragen hat und der Doppler zeigt den Wert 4, so hat A 8 Punkte von B gewonnen.

Eine optionale, aber übliche Regel ist "Jacoby". Sie besagt, dass ein Spiel, in dem noch nicht gedoppelt wurde, nicht doppelt (Gammon) oder dreifach (Backgammon) gewertet werden kann. Diese Regel gilt nicht im Matchplay.

Eine weitere optionale, aber übliche Regel ist "Beaver": Das Akzeptieren einer Verdopplung bei gleichzeitigem Weiterdrehen des Dopplers auf die nächsthöhere Stufe, wobei der Doppler im Besitz des Gedoppelten bleibt. Gilt nicht im Matchplay.