

Spielregeln Backgammon

Das Ziel von Backgammon

Ziel dieses Spieles besteht darin, seine Steine (schwarz oder weiß) in das eigene Heimfeld zu bringen und sie dann von dort abzuwürfeln (rauszunehmen). Dabei muss man auf die in der Abbildung vorgegebene Laufrichtung beachten, da man nie in die andere Richtung ziehen darf. Backgammon hat der Spieler gewonnen, der am schnellsten seine Spielsteine aus seinem Heimfeld herausgewürfelt hat.

Die Startposition bei Backgammon

Es gibt sehr viel verschiedene Arten von Backgammon und eben so viele Startpositionen. Die gebräuchlichste Version - so wie es auch auf internationalen Turnieren gespielt wird, ist unten abgebildet. Weiss spielt in dieser Startposition von oben rechts nach unten links (in das "weiße" Heimfeld), Schwarz spielt von unten rechts nach oben links (in das "schwarze" Heimfeld).

Home (schwarz):

Heimfeld von Schwarz

Home (weiß):

Heimfeld von Weiß

Pfeile weiß:

in diese Richtung zieht Weiß

Pfeile schwarz:

in diese Richtung zieht Schwarz

Spielstart Backgammon

Backgammon starten:

Vor dem ersten Zug des Spieles wird um den Start gewürfelt. Jeder Spieler würfelt hierbei mit einem Würfel und derjenige, der die höhere Zahl gewürfelt hat, darf das Spiel eröffnen. Für seinen ersten Zug muss er die beiden Augenzahlen verwenden, die er und sein Spielgegner gewürfelt haben.

Falls beide die gleiche Zahl würfeln, muss der Vorgang so lange wiederholt werden, bis verschiedene sie verschiedenen Augenzahlen gewürfelt haben.

Backgammon spielen - Der Spielablauf:

Ab jetzt dürfen die Spieler abwechselnd würfeln und ziehen. Für jeden Wurf dürfen zwei Würfel verwendet werden.

Das Würfeln:

Die strengen Backgammonregeln geben sogar vor, dass jeder Spieler nur auf dem Brett zu seiner rechten Hand würfeln darf (der Gegner kann aber in diesem Fall darauf bestehen, dass der Wurf trotzdem gezogen werden muss). Zu dem muss der Wurf wiederholt werden, wenn

- wenn einer der beiden Würfel nicht ganz flach auf dem Brett liegt (sogenannter "brennende Würfel")
- wenn ein Spieler würfelt, bevor sein Gegner die Würfel vom Brett genommen hat (auch bei diesem Regelverstoß kann der Gegner darauf bestehen, dass der Wurf gezogen werden muss).

Spielablauf Backgammon

Das Ziehen der Spielsteine beim Backgammon:

Das Ziehen der Steine kann zum einen erfolgen, indem man die angegebenen Augenzahlen der beiden Würfel mit einem Stein zieht. Zum anderen kann aber auch zwei Steine mit den zwei verschiedenen Augenzahlen der Würfel ziehen.

Falls man nur mit einem Stein ziehen will, darf man die Augenzahlen nicht einfach zusammengezählt und die ganze Augenzahl gehen. Man muss ein - den Augenzahlen entsprechender - Zwischenstop möglich sein. Da dieser Zwischenstop von gegnerischen Spielsteinen besetzt sein kann, werden so einige (sonst mögliche) Züge nicht erlaubt, denn ein Spielfeld darf immer nur von einer Farbe besetzt sein.

Beispiel: Weiß würfelt eine 2 und eine 3. Der Spieler hat nun die Möglichkeit mit einem Spielstein 2+3 - also 5 Felder zu ziehen oder die 2 und 3 Punkte mit zwei verschiedenen Steinen jeweils 2 und 3 Punkte zu ziehen.

ACHTUNG: Beim Ziehen können nur die Felder, auf denen nicht zwei oder mehrere gegnerische Steine stehen, besetzt werden.

- **Sonderregel beim Ziehen:**

Wie gerade beschrieben, müssen beide Zahlen, die die beiden Würfel anzeigen auch gezogen werden. Sollte allerdings nur das Ziehen der einer Zahl möglich sein, muss die höhere der beiden Zahlen gezogen werden. Die niedrigere Zahl verfällt und darf nicht gezogen.

- **Falsches Ziehen:**

Falls ein Spieler einen Stein falsch gesetzt hat, darf der Gegner um Korrektur des Spielzuges verlangen. Diese Korrektur darf aber nur dann erfolgen, wenn er selbst noch nicht gewürfelt hat.

Den gegnerischen Stein schlagen oder "einen Hit machen":

Ein Spieler kann einen Stein des Gegners schlagen, wenn er beim Ziehen auf einem Punkt landet (oder einen Zwischenstop einlegt), wo nur ein einzelner Stein des Gegners steht.

Der Spieler, dem dieser Stein gehört muss den Stein auf die Bar stellen und wieder ganz von vorne beginnen.

Den Stein wieder ins Spiel bringen:

Der Spieler, der einen oder mehrere Steine auf der Bar stehen hat, muss diese erst wieder ins Spiel bringen, bevor er mit den anderen Steinen weiterziehen darf. Dabei muss Der Stein immer vom Heimfeld des Gegners aus eingesetzt werden.

Beispiel: wenn nur der 3er und 4er Punkt im Heimfeld des Gegners leer sind, und am 5er Punkt der Gegner einen Stein hat, kann der Spieler mit den Augenzahlen 3, 4 oder 5 wieder ins Spiel kommen. Dabei ist es am besten wenn er die 5 würfelt, da er damit sogar einen Hit landet.

Pasch:

Ein Pasch ist ein Wurf, bei dem beide Würfel die gleiche Augenzahl haben. Bei diesem darf die gezeigte Augenzahl **4x** gezogen werden. Das Ziehen erfolgt nach den herkömmlichen Regeln.

Beispiel: Ein Spieler würfelt zweimal die 5. Er kann nun mit einem Stein 4x 5 Punkte

vorrücken. Er kann aber auch mit einem Stein 3x 5 Punkte und mit einem anderen Stein 1x 5 Punkte ziehen. Es besteht ferner die Möglichkeit mit zwei verschiedenen Steinen 2x 5 Punkte vorzurücken. Zu dem gibt es noch die Möglichkeit mit vier verschiedenen Steinen jeweils 5 Punkte zu ziehen.

Spielende Backgammon

Backgammon - Das Spielende:

Mit dem Abtragen darf erst begonnen werden, wenn sich alle 15 Steine im Heimfeld befinden. Dies geschieht, indem man seine Steine "rauswürfelt".

Beispiel: Wenn 2 Steine auf dem 4er Punkt, 2 Steine auf dem 5er Punkt und 1 Stein auf dem 2er Punkt stehen, kann man zum Beispiel mit dem Wurf 5-4 einen Stein vom 5er Punkt und einen Stein vom 4er Punkt herausnehmen. Man kann aber auch die 5-4 anders spielen, zum Beispiel einen Stein vom 5er Punkt rausnehmen und die 4 vom 5er Punkt auf den 1er Punkt spielen. Dies ist wichtig, wenn der Gegner noch einen Spielstein rauswürfeln muss.

Falls man beim Ausspielen der Steine von einem gegnerischen Stein geschlagen wird, muss man diesen natürlich auch wieder im gegnerischen Heimfeld ins Spiel würfeln. Man kann erst wieder mit dem "Rauswürfeln" beginnen, wenn der Stein wieder im eigenen Heimfeld ist.

Gewinnstufen:

Der einfache Sieg: Sieger ist, wer alle Steine herauswürfelt hat, bevor der Gegner seinen letzten Stein herauswürfelt hat (der Sieger gewinnt damit den einfachen Einsatz).

Der Gammon Gewinn: Während der Sieger alle Steine herauswürfelt hat, hat der Gegner noch keinen einzigen (der Sieger gewinnt den doppelten Einsatz).

Der Backgammon Gewinn: Der Sieger hat alle Steine herauswürfelt und der Gegner noch keinen einzigen. Zu dem befindet sich der Gegner noch mit einem oder mehreren Steinen auf der Bar oder im Heimfeld des Siegers (der Sieger gewinnt den dreifachen Einsatz).

Kleines Backgammon-Lexikon:

Bar: Abtrennung der Spielhälften, Mittellinie

Blots: Einzelne herumstehende Backgammon Steine

Board: Spielbrett

Crossover: Spielzug von einem Viertel des Brettes ins nächste Viertel

Homeboard: Heimfeld

Outerboard: Aussenfeld

Punkt: Dreieckspunkt, Zacken am Board

Prime: Mehrere hintereinander liegende Punkte mit mindestens zwei Steinen

Pass: Ablehnung einer Verdoppelung

Take: Verdoppelung annehmen