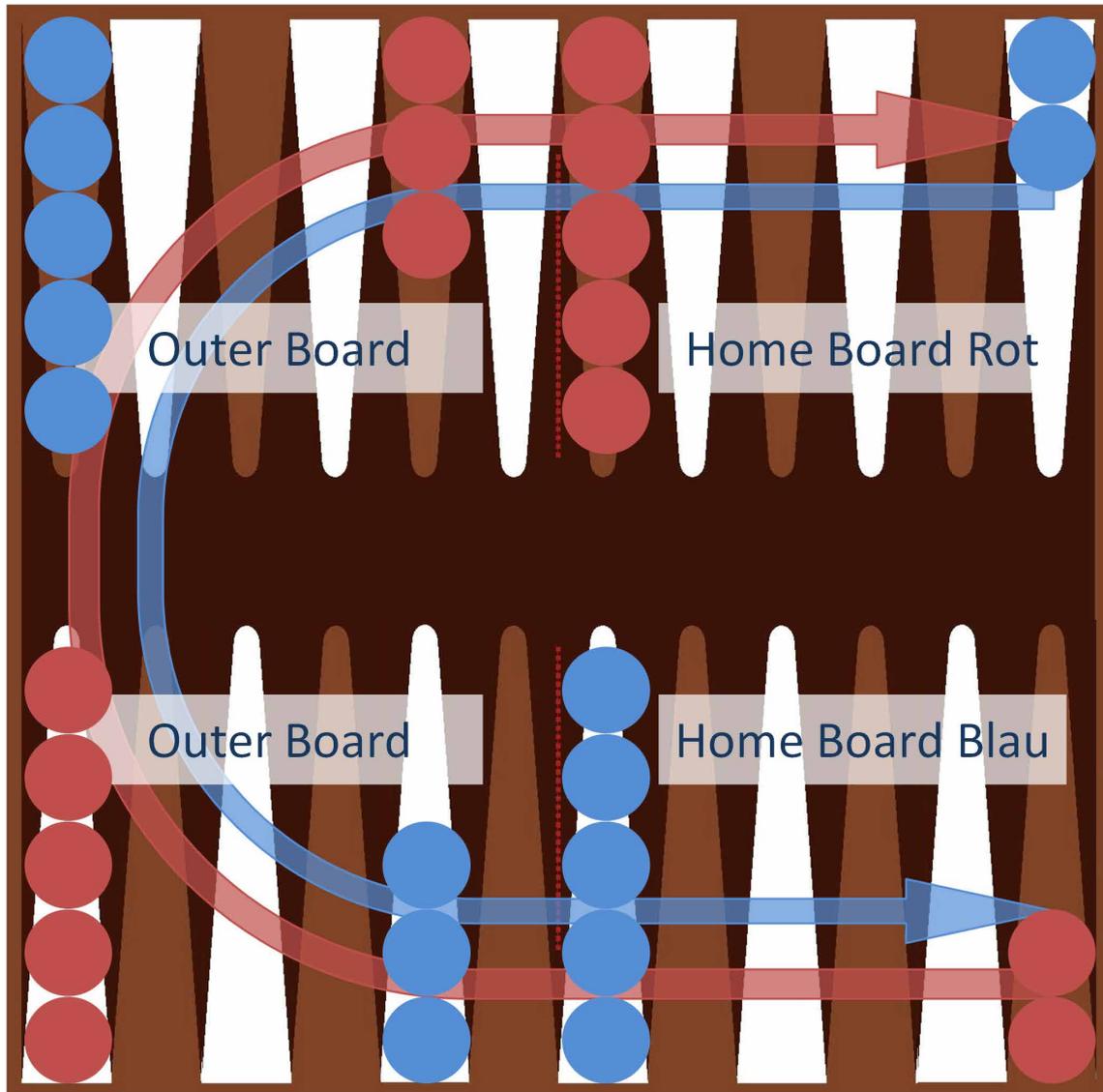
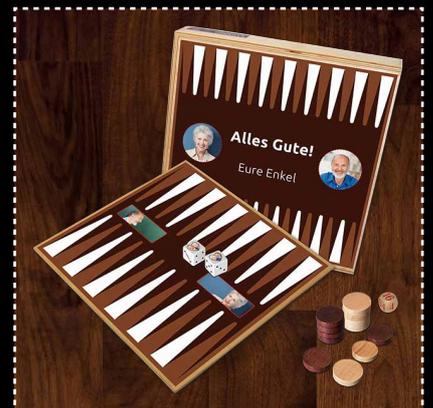




## Spielaufbau



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 Au-



Benfeld aufgeteilt. Gespielt wird z. B. mit 15 roten und 15 blauen Steinen, deren Aufstellung fest vorgegeben ist. Auf dem jeweils ersten Point (also in dem Bild für Rot ganz rechts unten, für Blau ganz rechts oben) liegen zwei Steine, auf dem in Spielrichtung liegenden 12. Point (ganz links unten für Rot und ganz links oben für Blau) 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 Rot und unten rechts von der Bar für Blau).

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 Rot z. B. auch oben links oder unten rechts liegen, so dass Rot dann links herum 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 sechseckigen Würfeln. Bei Turnierspielen liegt auf der Bar der Doppelpwürfel.

## Ziel des Spieles

Ziel des Spieles ist es, alle seine Spielsteine in das Home-Board zu bringen und sie dann hinauszuwürfeln. Wer als erster keine Steine mehr auf dem Brett hat, ist der Sieger. Eine Möglichkeit, das Spiel vorzeitig zu beenden, besteht darin, über die Spielfelder zu ziehen (wobei es nicht erlaubt ist, den Gegner zur Aufgabe zu bewegen. Nimmt der Gegner die Verdopplung an, wird das Spiel fortgesetzt).

## 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 die höhere 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 wird die gewürfelte Augenzahl doppelt gezogen. In dem 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.

## 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.

## 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.

## 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.

### Dopplerwürfel

Vor allem in Backgammon-Wettkämpfen kommt ein besonderer Würfel zum Einsatz, mit dem allerdings nicht gewürfelt wird. Dieser Würfel wird Dopplerwürfel genannt und ist mit den Zahlen 2, 4, 8, 16, 32 und 64 beschriftet. Gewinnt während des Spieles einer der Spieler den Eindruck, dass er das Spiel gewinnen wird, so kann er dem Gegner den Dopplerwürfel anbieten. Lehnt der Gegner das Angebot ab, so wird ihm das Spiel als verloren angerechnet. Akzeptiert der Gegner aber das Angebot, so erhält er den Dopplerwürfel mit der nach oben liegenden Zahl 2 als Hinweis darauf, dass das Ergebnis des Spiels verdoppelt wird. Wenn dieser Spieler nun im weiteren Verlauf des Spieles zu der Meinung gelangt, dass er das Spiel gewinnen wird, kann er seinerseits dem Gegner den Dopplerwürfel anbieten. Der Würfel wird dann jeweils so gedreht, dass die aktuelle Zweier-Potenz sichtbar ist.

Verdoppeln darf der Spieler, in dessen Besitz sich der Dopplerwürfel befindet, und zwar vor dem eigentlichen Würfelwurf mit den beiden 6er Würfeln. Zu Beginn des Spiels steht beiden Spielern die Möglichkeit offen, dem Gegner ein Doppel anzubieten. Erst wenn der Gegner angenommen hat, darf dieser Wurf erfolgen.