

# Backgammon-Spielregeln

Zu aller erst geht es uns darum Ihnen die Grundregeln und Spielweise vorzustellen um den Reiz des Spieles näher zubringen. Auf dieser Seite wollen wir Ihnen alle Backgammon Spielregeln und Ziele in logischer Reihenfolge aufzeigen. Für Leute, die das Spiel schon kennen, soll dies als Auffrischung dienen.

## Gliederung

- 0. Grundregeln
- 1. Ziel des Spieles
- 2. Spielverlauf - Ziehen
  - Schlagen & Einspielen
  - Abtragen
- 3. Die Verdopplung
- 4. Begriffe: Gammon und Backgammon
- 5. Optionale Regelungen
- 6. Häufige Fehler

## 0. Die Grundregeln

**Backgammon** ist ein Spiel für zwei Spieler.

Jeder Spieler hat 15 gleichfarbige Spielsteine("Checker"). Entweder hat jeder Spieler seine eigenen zwei Würfel oder es wird mit zwei gemeinsamen Würfeln gespielt. Als weiteres wird ein Würfelbecher benötigt. Zudem gibt es einen Verdopplungswürfel, der mit den Zahlen, 2,4,8,16,32,64 beschriftet ist. Diese geben an, um welchen Einsatz gespielt wird.

Das Brett besteht aus vierundzwanzig länglichen Dreiecken, den so genannten „Spitzen“.

Die Spitzen sind in vier Quadranten unterteilt, bestehend aus jeweils 6 Spitzen. Jede zweite Spitze hat die gleiche Farbe.

"Heimfeld"(rechte Hälfte) und "äußeres Feld"(linke Hälfte) werden die jeweils nebeneinander liegenden Quadranten des Spielers bezeichnet.

Der Mittelsteg, die so genannte "Bar", ist die Trennung zwischen Heimfeld und äußeres Feld.

Die Spitzen sind für jeden Spieler ab der ersten Spitze des Heimfeldes jeweils von 1 bis 24 durchnummeriert. Das bedeutet die letzte Spitze 24 ist die erste Spitze des Gegners.

Wie oben dargestellt sieht die Ausgangsposition folgendermaßen aus.

Auf Spitze 24 liegen zwei Steine.

Auf Spitze 13 liegen fünf Steine

Auf Spitze 8 liegen drei Steine.

Auf Spitze 6 liegen fünf Steine.

## 1. Ziel des Spieles

**Ziel des Spiels** ist die eigenen Steine in das Heimfeld zu bringen und diese von dort "abzutragen". Der erste Spieler, der alle seine Spielsteine zuerst vom Brett gewürfelt hat, gewinnt das Spiel. Zuerst wird ausgewürfelt wer das Spiel beginnt. Es würfelt jeder Spieler jeweils mit einem **Würfel**. Falls beide Würfel die gleiche Zahl würfeln, wiederholen Sie den Wurf so lange, bis sie verschiedene Zahlen würfeln. Der Spieler, mit der höheren Zahl beginnt. Er muss aber die bei der Auslosung geworfenen Zahlen verwenden. Nach dem ersten Zug würfeln beide Spieler abwechselnd mit beiden Würfeln.

## 2. Spielverlauf

- Ziehen

Die gewürfelten Zahlen der beiden Würfeln bestimmen, wie viele Spitzen/Felder der Spieler ziehen darf. Diese der Augenzahl entsprechende Distanz zwischen zwei Spitzen wird auch als "Pip" bezeichnet.

Es gelten folgende Regeln beim Ziehen:

Die Steine werden immer in Richtung des Heimfeldes gezogen. Also jeweils von der höheren nummerierten Spitze zur niedrigeren nummerierten Spitze.

Es darf jeweils nur auf offene Spitzen gezogen werden. Das bedeutet, dass Sie auf alle Spitzen mit höchstem einem gegnerischen Stein ziehen können.

Die gewürfelten Augenzahlen stehen jeweils für zwei separate Züge, d.h. sie dürfen nicht zusammengezählt werden. Ein Beispiel: Sie würfeln eine 4 und 2 und können nun entweder mit einem Stein 4 und mit einem anderen Stein 2 Augen auf eine offene Spitze ziehen. Sie können aber auch mit 6 Augen auf eine offene Spitze ziehen. Voraussetzung ist aber, das bei dem Zwischenhalt (4 oder 2 Spitzen vom Ausgangspunkt) offen ist. Bei einem gewürfelten Pasch (zweimal dieselbe Zahl) darf die Augenzahl zweimal gezogen werden. Wenn Sie also zweimal eine 6 würfeln dürfen Sie viermal 6 Augen ziehen und zwar mit 1 bis 4 Steinen.

Grundsätzlich müssen beide gewürfelten Zahlen (oder vier Zahlen bei einem Pasch) gezogen werden. Die Augen verfallen, wenn keine der beiden Zahlen gezogen werden kann. Wenn Sie nur mit einer Zahl ziehen können, muss diese gezogen werden. Wenn entweder die eine oder die andere Zahl gezogen werden kann, müssen Sie mit der höhere Zahl ziehen.

Können Sie bei einem Pasch nicht alle 4 Zahlen ziehen müssen Sie so viel wie möglich ziehen.

- Schlagen & Einspielen

Als „Blot“ wird eine Spitze bezeichnet, die nur durch einen Stein beliebiger Farbe besetzt ist. Ein gegnerischer Stein kann dadurch geschlagen werden, in dem Sie einen eigenen Stein auf einen Blot ziehen. Der geschlagene Stein kommt auf die Bar, den Mittelsteg. Hat nun der Gegner einen oder mehr Steine auf der Bar, müssen zuerst diese Steine wieder ins Spiel gebracht werden bevor er mit anderen ziehen darf. Ein Stein wird wieder ins Spiel eingebracht, in dem Sie den Stein mit der gewürfelte Zahl auf eine offene Spitze (d.h. max. ein gegnerische Stein) des gegnerischen Heimfeld setzen. Wenn keine Spitze offen ist verfällt dieser Zug. Wenn ein Spieler nur einen Teil der Steine aus der Bar einspielen kann, muss er so viele Steine wie möglich einspielen. Der Rest seines Zuges verfällt. Wird nun der letzte Stein von der Bar eingespielt muss er die noch nicht verwendete Augenzahl mit dem Eingespielten oder einen der anderen Steine ziehen.

- Abtragen

Sobald Sie alle fünfzehn Steine in Ihrem Heimfeld versammelt haben, dürfen Sie mit dem Abtragen beginnen. Sie dürfen aber nur die Steine abtragen die mit der jeweils gewürfelten Augenzahl übereinstimmt. Bei einer gewürfelten 3 müssen Sie einen Stein von der Spitze 3 nehmen. Anstelle des Abtragens können Sie aber auch jeden anderen legalen Zug ziehen. Dies ist unter anderem von Nöten, wenn auf der gewürfelten

Augenzahl übereinstimmende Spitze kein Stein ist. Ist dies der Fall muss ein Stein von einer höheren Spitze weiter nach vorne gezogen werden. Wenn kein Stein auf einer höheren Spitze sitzt, muss der Spieler einen Stein von der höchsten Spitze abtragen. Wird während des Abtragens ein eigener Stein geschlagen muss dieser erst wieder eingespielt und in das Heimfeld gebracht werden. Erst dann können Sie mit dem Abtragen fortfahren.

Gewonnen hat derjenige, der zuerst alle Spielsteine vom Brett gespielt hat.

### 3. Die Verdopplung

Bei Backgammon wird vor dem Spiel ein Einsatz pro Punkt vereinbart. Jedes Spiel beginnt mit einem Punkt. Ein Spieler kann während des Spieles eine Verdopplung anbieten wenn er sich im Vorteil glaubt. Sie dürfen aber nur verdoppeln wenn Sie an der Reihe sind und bevor Sie gewürfelt haben.

Für den gegnerischen Spieler besteht die Möglichkeit die Verdopplung anzunehmen oder abzulehnen. Lehnt er diese ab so gibt er das Spiel verloren und zahlt einen Punkt. Nimmt er aber die Verdopplung an, wird um die höhere Punktzahl gespielt und das Verdopplungsrecht geht an ihn über. Aufeinanderfolgende Verdopplungen während eines Spieles werden als erneute Verdopplung bezeichnet. Wird diese erneute Verdopplung nun von Ihnen abgelehnt so zahlen Sie den davor gültigen Einsatz. Nehmen Sie diese aber an, geht das Verdopplungsrecht an Sie über und es wird um die verdoppelten Punkte gespielt. Keine Beschränkung gibt es hinsichtlich der Anzahl der Verdopplungen.

### 4. Begriffe: Gammon und Backgammon

Wenn der Verlierer am Ende eines Spiels mindestens einen Stein abgetragen hat, verliert er nur den Wert des Verdopplungswürfels bzw. einen Punkt, wenn nicht verdoppelt wurde.

Mit Gammon, dem zweifachen Wert des Verdopplungswürfels, verliert er wenn noch keinen Stein abgetragen wurde.

Der Verdopplungswürfel zählt dreifach, also Backgammon, wenn der Verlierer keinen Stein und mindestens einen Stein auf der Bar oder dem gegnerischen Heimfeld hat.

### 5. Optionale Regelungen

Folgende [Regeln](#) werden auf beim Backgammon optional verwendet.

1. Automatische Verdopplung: Wird beim ersten Wurf ein Pasch gewürfelt, wird der Einsatz verdoppelt. Der Verdopplungswürfel wird auf die Zahl 2 gedreht und bleibt in der Mitte. Bei dieser Regel vereinbaren die Spieler wie viele automatische Verdopplungen möglich sind.
  2. Beaver: Nach einer Verdopplung kann der andere Spieler sofort erneut verdoppeln und verliert aber dabei nicht das Verdopplungsrecht. Der Spieler der zuerst verdoppelt hat, kann wie beim normalen Doppeln annehmen oder ablehnen.
  3. Jacoby-Regel: Gammon und Backgammon zählen nur dann wenn der Verdopplungswürfel verwendet wurde. Diese Regelung beschleunigt das Spiel, da dadurch verhindert wird, dass der gegnerische Spieler eine Verdopplung vermeidet, um auf Gammon oder Backgammon zu spielen.
1. Wenn man [Backgammon spielen](#) möchte müssen beide Würfel gleichzeitig geworfen werden und flach jeweils auf der rechten Brethälfte landen. Liegt der Würfel außerhalb der rechten Brethälfte oder nicht flach auf dem Brett, muss der Wurf mit beiden Würfeln wiederholt werden.
  2. Ein Zug ist abgeschlossen, wenn der Spieler seine Würfel aufnimmt, das heißt vom Brett nimmt. Der Gegner kann einen Zug entweder annehmen oder einen zulässigen Zug verlangen, wenn der Zug nicht abgeschlossen wird oder in anderer Hinsicht ungültig ist. Ein Zug gilt als angenommen, wenn der Gegner seinen Zug beginnt, indem er würfelt oder eine Verdopplung anbietet.
  3. Wenn ein Spieler würfelt bevor der Gegner seinen Zug durch Aufnehmen der Würfel beendet hat, verfällt dieser Wurf. Im Allgemeinen wird auf diese Regel verzichtet, wenn ein Zug erzwungen wird oder kein Kontakt zwischen den Gegnern mehr besteht.