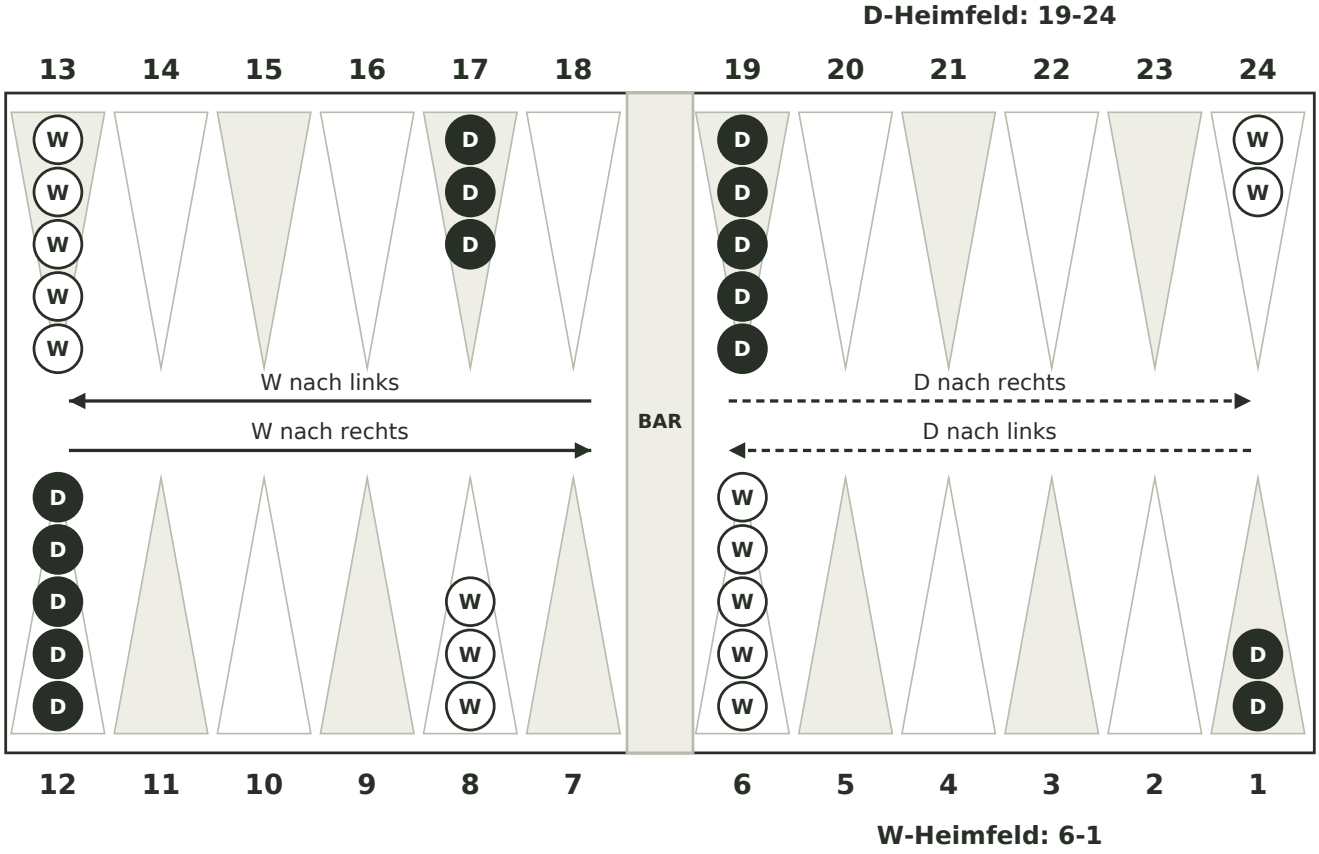
Aufbauen. Hinsetzen. Spielen.

Zwei Spieler, je fünfzehn Steine. Wer alle auswürfelt, gewinnt.



Alle Punktnummern gelten aus Sicht von Weiß. W = Weiß (hell), D = dunkel. Weiß hat sein Heimfeld unten rechts und zieht gegen den Uhrzeigersinn von 24 nach 1. Dunkel zieht von 1 nach 24 zum Heimfeld oben rechts. Am linken Rand geht es zwischen 13 und 12 weiter.

VOR DEM WÜRFELN ZÄHLEN

Weiß: 2 auf 24, 5 auf 13, 3 auf 8, 5 auf 6. Dunkel: 2 auf 1, 5 auf 12, 3 auf 17, 5 auf 19. Jede Seite hat 15 Steine und beginnt mit 167 Pips: der gesamten Entfernung bis zum Auswürfeln.

DER ERSTE WURF

Jeder wirft einen Würfel. Bei Gleichstand würfeln beide erneut. Wer höher würfelt, beginnt mit beiden bereits geworfenen Zahlen; nicht erneut würfeln. Deshalb gibt es keinen Eröffnungspasch. Danach würfelt ihr abwechselnd mit zwei Würfeln.

Dein Zug in fünf Schritten

Standard-Backgammon: von oben nach unten lesen.

01 Jeder Würfel ist ein eigener Zug

Jede Zahl bewegt einen Stein vorwärts. Ziehe verschiedene Steine oder denselben mit beiden Zahlen in beliebiger Reihenfolge. Jede Landung muss erlaubt sein, auch die Zwischenlandung. Zähle die zurückgelegten Punkte, nicht den Startpunkt.

02 Nutze alle spielbaren Zahlen

Spiele beide Würfel, wenn eine legale Zugfolge das erlaubt. Wähle nicht absichtlich eine Folge, die eine Zahl ungenutzt lässt. Geht nur eine Zahl, spiele sie. Geht jede einzeln, aber nicht beide, gilt die höhere. Ein Pasch gibt vier Züge derselben Zahl: spiele so viele wie möglich. Passe nur, wenn kein Zug legal ist.

03 Sperren, schlagen und einsetzen

Zwei oder mehr gegnerische Steine sperren einen Punkt. Ein einzelner ist ein Blot: landest du darauf, kommt er auf die Bar. Setze alle eigenen Steine von der Bar ein, bevor du andere bewegst. Weiß setzt auf 25 minus Würfelzahl ein: 1 auf 24, 6 auf 19. Dunkel setzt auf die gewürfelte Zahl ein. Der Punkt muss offen sein. Nutze verbleibende Zahlen, wenn möglich. Leere Punkte und Punkte mit eigenen Steinen sind offen. Lassen sich nicht alle Barsteine einsetzen, setze so viele wie möglich ein und beende den Zug.

04 Erst alle heim, dann auswürfeln

Alle eigenen Steine im Spiel müssen im Heimfeld sein. Zähle von deinem Ausgang. Eine genaue Zahl würfelt einen Stein vom passenden Punkt aus. Ist er leer, ziehe wenn möglich legal von einem höheren Punkt. Eine zu hohe Zahl darf nur einen Stein vom höchsten besetzten Punkt auswürfeln. Züge im Heimfeld sind auch erlaubt; die Pflicht zur Würfelnutzung bleibt.

05 Die Partie beenden

Wirst du beim Auswürfeln geschlagen, musst du den Stein erst einsetzen und heimbringen. Erst dann darfst du weiter auswürfeln. Wer alle 15 Steine entfernt, gewinnt. Seite 4 erklärt die Punkte. Für eine erste lockere Partie könnt ihr ohne Doppler nur Siege zählen.

Bevor du die Würfel aufnimmst: Bar zuerst, möglichst beide Zahlen und jede Landung legal. Beim gemeinsamen Lernen könnt ihr den Zug vorher besprechen.

Regelquellen (Englisch): USBGF, Backgammon Basics; Backgammon Galore, Basic Rules.

usbgf.org/backgammon-basics-how-to-play/ | bkgm.com/faq/BasicRules.html

Fünf Fehler vermeiden

Weiß zieht zur 1. Die Skizzen zeigen nur die besprochenen Punkte. Nicht genannte, für den Zug nötige Punkte sind offen.

Beide Würfel spielen, wenn möglich

Wurf 6 + 1. Weiß hat je einen Stein auf 6 und 2; 13 sind aus. Dunkel sperrt 1. Erst von 6 auswürfeln verschenkt die 1. Ziehe mit der 1 von 6 auf 5, dann mit der 6 von 5 aus. Der Stein auf 2 bleibt.

W 6 → **W 5** → **aus** Erst 1, dann 6

Nur eine Zahl geht? Die höhere zählt

Wurf 2 + 4. Weiß hat einen Stein auf der Bar und 14 auf 6. Dunkel sperrt 2, 4 und 19; 21 und 23 sind offen. Beide Einsätze gehen, danach aber nicht die andere Zahl. Du musst mit der 4 auf 21 einsetzen.

Bar → **21** Die 4 ist Pflicht

Ein offenes Ziel reicht nicht

Wurf 3 + 2. Ein weißer Stein steht auf 8; Dunkel sperrt 5 und 6. Auch wenn 3 offen ist, geht 8 nach 3 nicht: beide möglichen Zwischenpunkte sind gesperrt. Suche andere legale Züge.

8 → **X 5/6** → **3** X = gesperrt

Die Bar kommt zuerst

Wurf 1 + 3. Weiß hat einen Stein auf der Bar. Dunkel sperrt 24; 22 und 21 sind offen. Setze zuerst mit der 3 auf 22 ein. Danach kann die 1 diesen Stein auf 21 oder einen anderen Stein legal bewegen.

Bar → **22** → **21** Mit 3 rein; dann 1

Zu hoch? Nur vom höchsten Punkt

Alle weißen Steine im Spiel stehen auf 4 und 2. Mit einer 6 würfelst du von 4 aus, nicht von 2. Mit einer 3 darfst du nicht von 2 aus, solange 4 besetzt ist: ziehe 4 nach 1, wenn offen. Nutze auch den anderen Würfel, soweit legal.

Wurf 6 → **4** → **aus** Höchster Punkt: 4

Gemeinsam Punkte zählen

Nach jeder Partie erhält der Sieger Punkte; der Verlierer erhält null.

Spieler A: _____ Spieler B: _____

Datum: _____ Zielpunkte: _____

Vereinbart: einzelne Siege / Punktematch Doppler: ja / nein

Spiel	Sieger	Ergebnis	Doppler	Punkte	A gesamt	B gesamt
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						

S: einfacher Sieg = 1x Doppler; Verlierer hat schon einen Stein aus. G: Gammon = 2x; nichts aus und kein Stein auf Bar oder im Heimfeld des Siegers. BG: Backgammon = 3x; nichts aus und ein Stein auf Bar oder in jenem Heimfeld. Ohne Doppel gilt 1. Gammon bei Doppler 2 bringt 4 Punkte.

Biete das Doppel am Anfang deines Zuges vor dem Würfeln an. Beide dürfen das erste anbieten. Annahme verdoppelt den Wert und gibt dem Annehmenden den Doppler; nur dessen Besitzer darf erneut doppeln. Ablehnen beendet die Partie zum alten Wert, ohne G/BG-Faktor; notiere D. Jede neue Partie startet mit Wert 1, für beide verfügbar.

Locker: zählt auf Wunsch nur Siege. Match: wer das Ziel erreicht oder übertrifft, gewinnt. Steht jemand erstmals einen Punkt vor dem Ziel, ist die nächste Partie ohne Doppel (Crawford). Danach darf wieder gedoppelt werden. Bei Ziel 5 löst 4-2 also Crawford aus. Kein Jacoby, keine Beavers oder automatischen Doppel im Match.