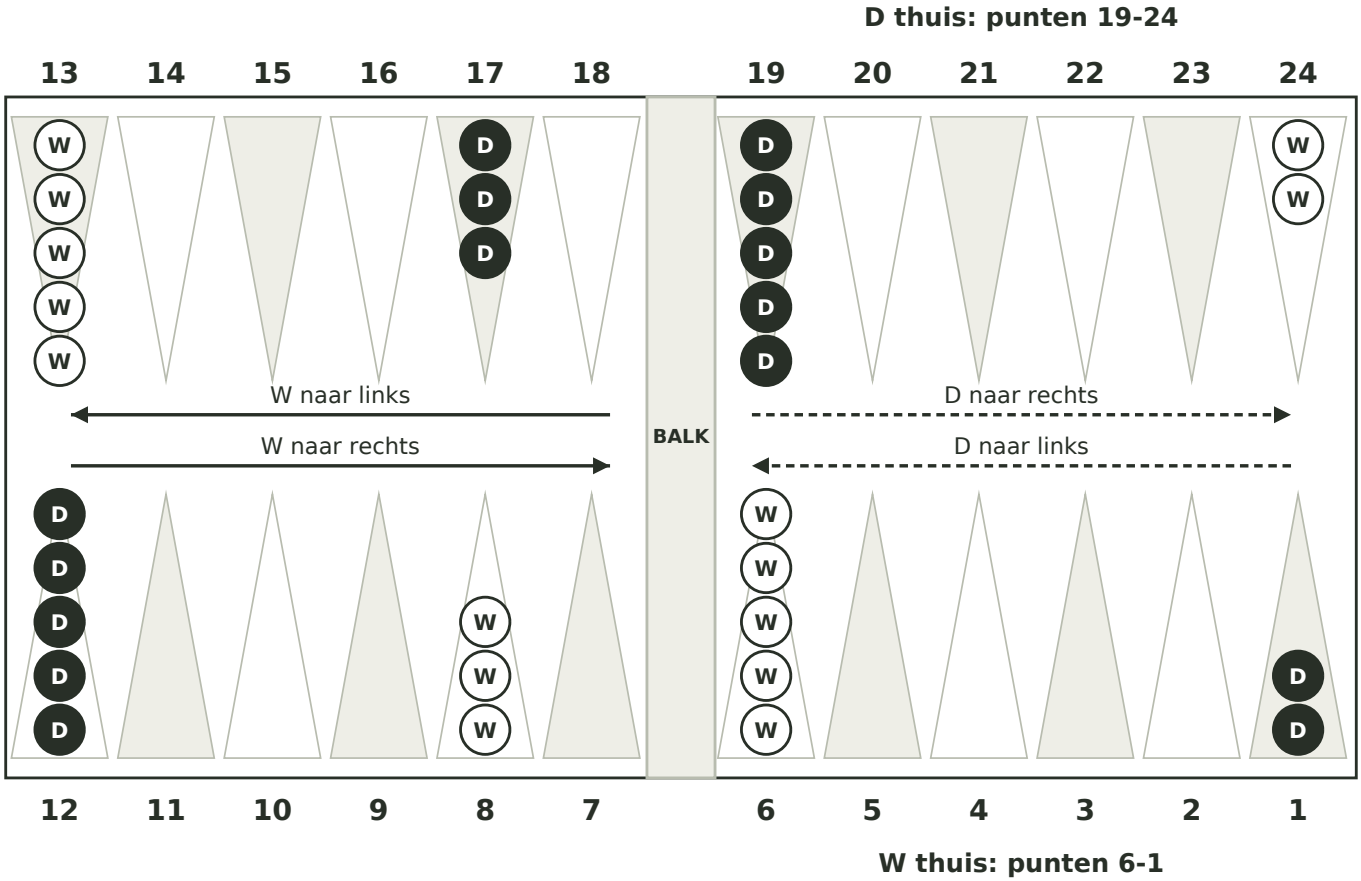
Zet klaar. Schuif aan. Speel.

Twee spelers, elk vijftien stenen. Wie alle stenen uitspeelt, wint.



Alle puntnummers zijn vanuit Wit gezien. W = Wit (licht), D = donker. Wits thuisbord ligt rechtsonder. Wit beweegt tegen de klok in: van 24 naar 1. Donker beweegt van 1 naar 24 en heeft het thuisbord rechtsboven. Links loopt de route tussen 13 en 12 door.

TEL VOORDAT JE GOOIT

Wit: 2 op 24, 5 op 13, 3 op 8, 5 op 6. Donker: 2 op 1, 5 op 12, 3 op 17, 5 op 19. Beide spelers hebben 15 stenen en beginnen met 167 pips: de totale afstand tot uitspelen.

DE EERSTE WORP

Gooi elk één dobbelsteen. Bij gelijkspel gooien beiden opnieuw. Wie hoger gooit, begint met beide al gegooide getallen; gooi niet opnieuw. Er is dus geen dubbele openingsworp. Daarna gooi je om de beurt twee dobbelstenen.

Je beurt in vijf stappen

Standaard backgammon: lees van boven naar beneden.

01 Verplaats per dobbelsteen

Elke dobbelsteen is een aparte zet vooruit. Verplaats verschillende stenen of gebruik beide getallen op één steen, in een willekeurige volgorde. Elke landing moet toegestaan zijn, ook de tussenlanding. Tel de afgelegde punten, niet het vertrekpunt.

02 Gebruik alle speelbare getallen

Gebruik beide dobbelstenen als een legale volgorde dat mogelijk maakt. Je mag niet bewust een volgorde kiezen die een getal verspilt. Kan maar één getal, speel dat. Kan elk afzonderlijk maar niet beide, speel het hoogste. Dubbel geeft vier zetten van hetzelfde getal: gebruik er zoveel als legaal mogelijk is. Pas alleen als geen zet kan.

03 Blokkeren, slaan en terugkomen

Twee of meer vijandelijke stenen blokkeren een punt. Eén vijandelijke steen is kwetsbaar: land je erop, dan gaat die naar de balk. Breng alle eigen stenen op de balk eerst terug, vóór je andere verplaatst. Wit komt binnen op 25 min de worp: 1 op 24, 6 op 19. Donker komt binnen op het gegooide getal. Het punt moet open zijn. Gebruik resterende getallen als dat kan. Lege punten en punten met eigen stenen zijn open. Kunnen niet alle balkstenen terug, breng er zoveel mogelijk terug en stop.

04 Eerst thuis, dan uitspelen

Alle eigen stenen die nog meedoen moeten in je thuisbord zijn. Tel vanaf je eigen uitgang. Met een exact getal speel je een steen van dat punt uit. Is dat punt leeg, maak dan zo mogelijk een legale zet vanaf een hoger punt. Een te hoog getal mag alleen een steen van het hoogste bezette punt uitspelen. Binnen je thuisbord zetten mag ook, zolang je alle verplichte zetten gebruikt.

05 Maak het spel af

Word je tijdens het uitspelen geslagen, dan moet die steen eerst terugkomen en weer thuis zijn. Pas daarna mag je verder uitspelen. Wie alle 15 stenen uitspeelt, wint. Pagina 4 legt de puntentelling uit. Voor een eerste informeel spel kun je afspreken zonder verdubbelingskubus alleen overwinningen te tellen.

Controleer vóór je de dobbelstenen oppakt: eerst de balk, beide getallen waar mogelijk, en elke landing legaal. Bespreek tijdens het leren gerust je zet.

Regelbronnen (Engels): USBGF, Backgammon Basics; Backgammon Galore, Basic Rules.

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

Voorkom deze vijf fouten

Wit beweegt naar punt 1. De schetsen tonen alleen de besproken punten. Niet genoemde punten die voor de zet nodig zijn, zijn open.

Gebruik beide dobbelstenen

Worp 6 + 1. Wit heeft één steen op 6 en één op 2; 13 zijn uit. Donker blokkeert 1. Eerst 6 uitspelen verspilt de 1. Speel 6 naar 5 met de 1, daarna 5 uit met de 6. De steen op 2 blijft staan.

W 6 → **W 5** → **uit** Eerst 1, daarna 6

Gebruik het hoogste getal als er maar één kan

Worp 2 + 4. Wit heeft één steen op de balk en 14 op 6. Donker blokkeert 2, 4 en 19; 21 en 23 zijn open. Beide binnenkomsten kunnen, maar daarna niet het andere getal. Kom verplicht binnen op 21 met de 4.

balk → **21** De 4 is verplicht

Een open eindpunt is niet genoeg

Worp 3 + 2. Een witte steen staat op 8; Donker blokkeert 5 en 6. Ook als 3 open is, kan 8 naar 3 niet: beide tussenlandingen zijn geblokkeerd. Zoek andere legale zetten.

8 → **X 5/6** → **3** X = geblokkeerd

De balk gaat voor

Worp 1 + 3. Wit heeft één steen op de balk. Donker blokkeert 24; 22 en 21 zijn open. Kom eerst binnen op 22 met de 3. Daarna mag de 1 die steen naar 21 of een andere steen legaal verplaatsen.

balk → **22** → **21** Binnen met 3; dan 1

Te hoog? Alleen het hoogste bezette punt

Alle nog actieve witte stenen staan op 4 en 2. Met een 6 speel je van 4 uit, niet van 2. Met een 3 mag je niet van 2 uit zolang 4 bezet is: speel 4 naar 1 als dat open is. Ook het andere getal moet je gebruiken als dat kan.

worp 6 → **4** → **uit** Hoogste punt: 4

Houd samen de score bij

Na elk spel krijgt de winnaar punten; de verliezer krijgt nul.

Speler A: _____ Speler B: _____

Datum: _____ Doelscore: _____

Spreek af: losse overwinningen / puntenmatch Kubus: ja / nee

Spel	Winnaar	Resultaat	Kubus	Punten	A totaal	B totaal
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						

S: enkel spel = 1x kubus; verliezer heeft al een steen uit. G: gammon = 2x; niets uit en geen steen op de balk of in het thuisbord van de winnaar. BG: backgammon = 3x; niets uit én een steen op de balk of in dat thuisbord. Onverdubbeld is de waarde 1. Gammon bij kubus 2 levert 4 punten op.

Bied een verdubbeling aan aan het begin van je beurt, vóór het gooien. Beiden mogen de eerste aanbieden. Aannemen verdubbelt de waarde en geeft de aannemer de kubus; alleen de eigenaar mag daarna opnieuw verdubbelen. Weigeren beëindigt het spel tegen de oude waarde, zonder G/BG-factor; noteer D. Elk nieuw spel begint op 1, beschikbaar voor beiden.

Informeel: spreek eventueel af alleen overwinningen te tellen. Match: wie het doel bereikt of overschrijdt, wint. Komt een speler voor het eerst op één punt van het doel, dan is het volgende spel zonder verdubbeling (Crawford). Daarna mag het weer. Bij een match tot 5 activeert 4-2 dus Crawford. Geen Jacoby, beavers of automatische verdubbelingen in matches.