

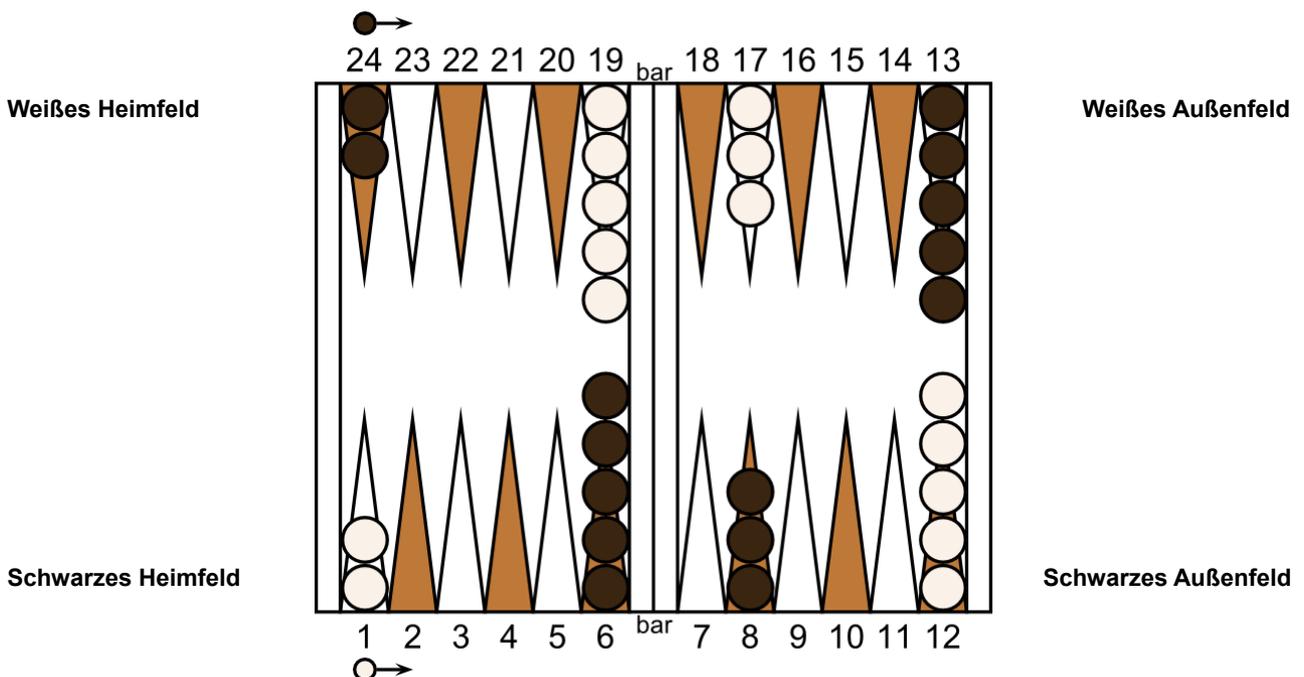


Backgammon Spielregeln

Grundlegendes, Spielmaterial und Vorbereitungen

Regel 1 Das Spiel wird von 2 Personen gespielt.

Regel 2 Jeder Spieler hat 15 Spielsteine zur Verfügung. Die Spielsteine des einen Spielers sollen farblich deutlich unterscheidbar sein von den Steinen des anderen Spielers. Die Steine werden zu Spielbeginn wie folgt auf einem Spielbrett aufgestellt, das aus vier Feldern mit je sechs Punkten besteht, derer zwei sich jeweils gegenüber liegen sodass sich eine Folge von 24 Punkten ergibt:



- Regel 3 Ausschließliche Spielrichtung der Steine ist vom äußersten Punkt des gegnerischen Heimfelds über das gegnerische Außenfeld und das eigene Außenfeld hin zum äußersten Punkt des eigenen Heimfelds. Wenn die Felder nummeriert werden, soll die Nummerierung der 24 Punkte in Spielrichtung der dunkleren Steine abwärts von 24 bis 1 erfolgen, wie dargestellt.
- Regel 4 Die Bewegung der Steine wird durch die Augenzahlen des gleichzeitigen Wurfs zweier 6er-Würfel bestimmt.
- Regel 5 Vor Spielbeginn wählen die Spieler die Farbe ihrer Steine. Besteht Uneinigkeit, soll der ältere Spieler mit den dunklen Steinen spielen.
- Regel 6 Wird ein Spielprotokoll mitgeschrieben, so soll dieses von einem unparteiischen Dritten angefertigt werden.

Würfeln und Spielen

- Regel 7 Zu Beginn jeder Partie wirft jeder Spieler einen Würfel. Der Spieler, der die größere Augenzahl würfelt, beginnt das Spiel und spielt seinen ersten Zug mit den beiden Augenzahlen dieses Eröffnungswurfs. (Es kann vor dem Eröffnungswurf vereinbart werden, dass derjenige Spieler beginnt, der die kleinere Augenzahl würfelt.) Würfeln beide Spieler dieselbe Augenzahl, wird der Eröffnungswurf wiederholt.
- Regel 8 Gewürfelt wird innerhalb des Spielfelds. Die Würfel müssen beide im Heimfeld oder beide im Außenfeld flach auf dem Spielbrett zum Liegen kommen. Liegt einer der Würfel im Heimfeld und der andere im Außenfeld, dann ist der Wurf ungültig. Liegen ein oder beide Würfel auf einem der Spielsteine, ist der Wurf ungültig. Wird gewürfelt, bevor der gegnerische Spieler seinen Zug beendet hat, dann ist der Wurf ungültig. Ist ein Wurf ungültig, dann wird erneut gewürfelt.
- Regel 9 Die Bewegung der Steine erfolgt durch:
- a) Ziehen eines Steins entsprechend der genauen Augenzahl der geworfenen Würfel. Ein Stein geht eine Anzahl Felder entsprechend der Augenzahl des einen Würfels voran, und ein anderer Stein geht eine Anzahl Felder entsprechend der Augenzahl des anderen Würfels voran. Es kann auch nach dem Vorangehen des ersten Steins entsprechend der Augenzahl des einen Würfels derselbe Stein vom erreichten Punkt aus entsprechend der Augenzahl des anderen Würfels weiter vorangehen.
 - b) Hereinspielen eines geschlagenen Steins in das gegnerische Heimfeld entsprechend der Augenzahl eines der geworfenen Würfel: Mit einer 1 wird auf den äußersten Punkt des gegnerischen Heimfelds gespielt, mit einer 2 auf den zweitäußersten Punkt des gegnerischen Heimfelds usw. bis zum sechstäußersten Punkt des gegnerischen Heimfelds.
 - c) Herausspielen eines Steins aus dem eigenen Heimfeld, wenn kein eigener Stein mehr außerhalb dieses Feldes oder auf der *bar* liegt, gemäß Regel 17.

- Regel 10 Ein Pasch erfordert das vierfache Ziehen der gewürfelten Augenzahl.
- Regel 11 Beide Augenzahlen eines Wurfs müssen gespielt werden, wenn dies möglich ist. Es ist dabei egal, welche Augenzahl zuerst gespielt wird. Wenn beide gewürfelten Augenzahlen einzeln gespielt werden können, aber nicht beide, dann muss die größere gewürfelte Augenzahl gespielt werden.
- Regel 12 Ein Stein kann nicht auf Punkte gespielt werden, auf denen zwei oder mehr gegnerische Steine liegen.
- Regel 13 Wird ein Stein auf einen Punkt gespielt, auf dem genau ein gegnerischer Stein (englisch *blot* genannt) liegt, so wird dieser Stein geschlagen. Er wird vom schlagenden Spieler vom Punkt genommen und auf den Trennbalken zwischen Heim- und Außenfeld gelegt (englisch *bar* genannt), von wo er gemäß Regel 9b) wieder hereingespielt werden muss.
- Regel 14 Ein Spieler, der einen Stein auf der *bar* liegen hat, darf keinen Stein spielen bis er nicht diesen Stein wieder hereingespielt hat.
- Regel 15 Wenn nur noch ein Stein ins eigene Heimfeld gespielt werden muss, bevor mit dem Herausspielen begonnen werden kann, und wenn dieser Stein mit beiden Augenzahlen des Wurfs gespielt werden kann, so muss er mit der größeren der beiden Augenzahlen in das Heimfeld gespielt werden.
- Regel 16 Es ist nicht erlaubt, mit einer der gewürfelten Augenzahlen einen gegnerischen *blot* auf einem Punkt im eigenen Heimfeld zu schlagen und den schlagenden Stein mit einer weiteren gewürfelten Augenzahl auf ein Feld weiterzuspielen, auf dem ein eigener *blot* liegt.
- Regel 17 Wenn eine Position entstanden ist, in der das Herausspielen gemäß Regel 9c) möglich ist, wird ein Stein herausgespielt, der auf einem Punkt liegt der der Augenzahl eines der Würfel entspricht oder es wird der Stein auf dem höchsten besetzten Punkt herausgespielt, falls dieser niedriger ist als die Augenzahl des Würfels. (Schwarz spielt mit der Augenzahl 1 einen Stein auf dem 1. Punkt heraus, mit der Augenzahl 2 einen Stein auf dem 2. Punkt usw. Weiß spielt mit der Augenzahl 1 einen Stein auf dem 24. Punkt heraus, mit der Augenzahl 2 einen Stein auf dem 23. Punkt usw.)
Wird eine Augenzahl gewürfelt, die einem nicht von Steinen besetzten Punkt entspricht, so kann mit dieser Augenzahl kein Stein herausgespielt werden der sich auf einem niedrigeren Punkt befindet wenn noch einer oder mehrere Steine auf höheren Punkten liegen. Es besteht kein Zwang, einen Stein herauszuspielen, wenn stattdessen mit der gewürfelten Augenzahl ein Stein innerhalb des Heimfelds gespielt werden kann.
- Regel 18 Die Bewegung der Steine wird unverdeckt mit einer Hand ausgeführt.
- Regel 19 Ein Spieler soll seinem Gegenüber signalisieren, wenn sein Zug beendet ist. Kann keine Vereinbarung über ein solches Signal getroffen werden, gilt, dass ein Zug beendet ist, wenn der ziehende Spieler die Würfel vom Brett nimmt.

Ungültige Züge

Regel 20 Wenn ein ungültiger Zug entdeckt wird, kann jeder der beiden Spieler eine Korrektur verlangen solange noch nicht wieder gewürfelt wurde. Der falsch gesetzte Stein muss dann korrekt gesetzt werden. Es ist möglich, den gesamten Zug zu korrigieren.

Spielgewinn, Punkte und Matches

Regel 21 Es gewinnt derjenige Spieler das Spiel, der zuerst alle seine Steine herausgespielt hat. Der Gewinner erhält 1 Punkt.
Hat der verlierende Spieler bis zum Ende des Spiels noch keinen seiner eigenen Steine herausgespielt, so gewinnt der Gewinner ein *gammon* und erhält 2 Punkte.
Befindet sich am Ende des Spiels noch ein gegnerischer Stein im Heimfeld des Gewinners oder auf der *bar*, so gewinnt der Gewinner ein *backgammon* und erhält 3 Punkte.

Regel 22 Jeder Spieler kann zu jedem Zeitpunkt eines Spiels die Aufgabe des Spiels anbieten. Er muss dabei angeben, ob er die Aufgabe eines einfachen Spiels, eines *gammons* oder eines *backgammons* anbietet. Das Angebot kann angenommen oder abgelehnt werden.

Regel 23 Die Spieler können vor Spielbeginn vereinbaren, zur Ermittlung eines Siegers eine Folge von Spielen zu spielen bis einer der Spieler eine vorzuziehende ungerade Punktzahl erreicht hat. Eine solche Serie wird Match genannt. In einem Match beginnt der Gewinner eines Spiels das darauffolgende Spiel, ohne dass ein Eröffnungswurf gewürfelt werden muss.

Regel 24 Die Spieler können vor einem Match vereinbaren, dass der Punktwert jedes Spiels während des Spiels verdoppelt werden kann. Das erste Doppeln in einem Spiel kann von jedem der beiden Spieler angeboten werden, aber nur vor einem eigenen Würfelwurf wenn der Gegenspieler seinen Zug beendet hat. Lehnt der Gegenspieler das Angebot des Doppelns ab, verliert er mit dem (aktuellen) Wert eines einfachen Spiels (vor dem ersten Doppeln = 1 Punkt). Akzeptiert er, so wird der Wert eines einfachen Spiels (eines *gammons/backgammons*) auf 2 (4/6) verdoppelt und das alleinige Recht auf weiteres Doppeln geht an ihn über. Bietet ein Spieler, der ein Doppeln akzeptiert hat, ein weiteres Doppeln an, so gelten dieselben Regeln. Der Wert eines einfachen Spiels kann auf diese Weise beliebig oft verdoppelt werden.
Zu Beginn jedes Spiels eines Matches ist der Punktwert eines einfachen Spiels gleich 1.