

Spielregeln „Backgammon“

Ziel:

Ziel ist es, zuerst seine eigenen Steine ins Ziel zu bringen. Man einigt sich, wer welche Farbe bekommt und setzt die Spielsteine entsprechend auf die dreieckigen Spielfelder, die sogenannten Points. Gewürfelt wird immer nur mit den jeweils 2 normalen Würfeln. Die Spieler spielen gegeneinander, der eine im Uhrzeigersinn, der andere gegen den Uhrzeigersinn.

Zuerst muß man alle seine Spielfiguren in das sogenannte Innenfeld bringen, eine von vier Zonen auf dem Spielplan, wo sich auch das eigene Ziel befindet. Dies ist fatalerweise auch die Startzone des Gegners.

Man würfelt mit beiden Würfeln und zieht mit einem oder zwei Figuren den Feldern entlang. Dabei sollte man darauf achten, möglichst immer Pärchen zu bilden, denn einzelne Steine auf den Feldern können hinausgeworfen werden. Diese kommen dann auf den Rand des Spielbrettes und müssen erst wieder ins Spiel gebracht werden, bevor man mit anderen Spielfiguren setzen kann. Ist dieses nicht möglich, weil alle Felder der Startzone des Spielers durch fremde Spielsteine belegt sind (es ist ja dessen Innenfeld!), dann muß man aussetzen.

Würfelt ein Spieler einen Pasch, dann muß er diesen Wurf doppelt nutzen, d.h. also viermal den entsprechenden Wurf setzen. Würfelpunkte dürfen nie verfallen und müssen ausgespielt werden, es sei denn, dieses geht nicht. Hat ein Spieler alle seine 15 Spielsteine in sein eigenes Innenfeld gebracht, so beginnt er mit dem Auswürfeln. Zieht er nach einem Wurf mit einer Spielfigur über den Rand des Innenfeldes, so ist diese Spielfigur im Ziel.

Spielende: Hat ein Spieler alle Spielfiguren zuerst in die Innenzone und danach ins Ziel gebracht, so hat er gewonnen. Die Punktzahl richtet sich nach dem Spezialwürfel. Hat ein Spieler alle seine Steine aus dem Spiel bringen können, während der andere Spieler keinen Stein ins Ziel legen konnte, so gibt es die doppelte Wertung.

Während eines Spieles darf man den Würfel nehmen, ihn auf die 2 drehen und dann seinem Gegner überreichen, wenn man annimmt, daß man gewinnt. So zeigt man die Verdoppelung der Punkte an. Der Gegner kann die Verdoppelung nun akzeptieren (dann geht das Spiel weiter) oder ablehnen (dann endet das Spiel sofort) und der Spieler, der den Würfel genommen hat, bekommt einen Punkt. Wurde die Verdoppelung der Punkte angenommen, so kann der jeweils vorher gefragte Spieler jederzeit seinerseits verdoppeln. So können in einem Spiel bis zu 64 Punkte ausgespielt werden, die noch durch das Nicht-Hinauswürfeln des Gegners verdoppelt werden können (was aber faktisch nie der Fall sein wird, da ein Spieler in aussichtsloser Position nie weiterhin verdoppeln wird).