

Backgammon

de Spielanleitung

Made exclusively for: Tchibo GmbH,
Überseering 18, 22297 Hamburg,
Germany, www.tchibo.de



ACHTUNG. Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.

Lieferumfang

- 1 x Stoffbeutel mit Backgammonspielfeld
- 2 x schwarze Würfel
- 2 x weiße Würfel
- 1 x Dopplerwürfel
- 30 x Spielsteine schwarz / weiß

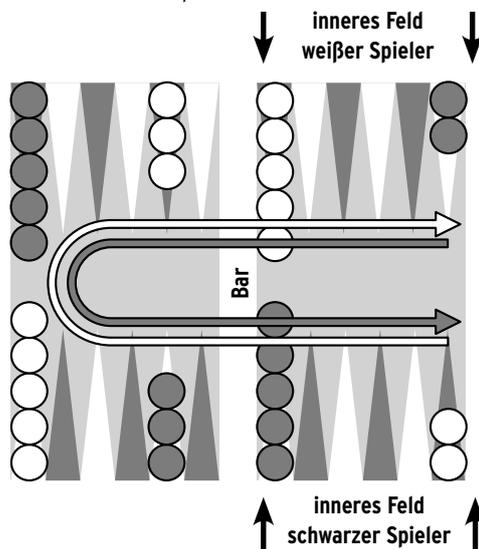
Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält 15 Steine einer Farbe, die er, wie in der Skizze abgebildet, aufbaut. Das Spielfeld besteht aus 24 Feldern.

Weiß spielt seine Steine entsprechend der Richtung des weißen Pfeils in sein inneres Feld. Schwarz zieht seine Steine entlang des schwarzen Pfeils in die entgegengesetzte Richtung. Ein Stein kann nur in der Zugrichtung des Spielers, niemals aber in die Gegenrichtung bewegt werden.

Ziel

Ziel jedes Spielers ist es, so schnell wie möglich seine Steine in das eigene innere Feld zu spielen; und, nachdem dort alle versammelt sind, diese aus dem Brett herauszuspielen.



Spielverlauf

Die Bewegung der Steine wird durch Würfeln bestimmt.

Jeder Spieler würfelt mit zwei Würfeln. Wichtig ist, dass die gewürfelte Augenzahl getrennt gesetzt wird. D.h., zeigt der eine Würfel eine 5 und der andere eine 4, so muss die 4 mit einem Stein gesetzt werden und dann mit einem beliebigen Stein eine 5; das kann auch der erste Stein sein. Es ist hierbei egal, ob die größere oder die kleinere Zahl zuerst gesetzt wird; man ist jedoch verpflichtet, beide Augenzahlen zu setzen, auch wenn es ungünstig ist.

Beispiel:

Schwarz würfelt eine 4 und eine 5. Auf den 4 und 5 Schritte entfernten Zacken stehen aber bereits jeweils mehrere Steine des Gegners. Schwarz darf nun nicht mit (4+5=) 9 darüber hinwegspringen, sondern muss andere Steine ziehen oder den Wurf verfallen lassen.

Pasch

Gleiche Augenzahl der Würfel nennt man „Pasch“. Ein „Pasch“ verdoppelt den Zug. Die geworfene Augenzahl wird viermal gezogen.

Band

Zwei oder mehr Steine einer Farbe auf einem Zacken heißen „Band“. Ein gegnerischer Stein kann über ein Band hinwegziehen, darf aber keinen Stein dort abstellen. Eigene Steine können aber beliebig dazugestapelt werden.

Brücke

Zwei oder mehr nebeneinanderliegende „Bänder“ heißen „Brücke“. Je breiter eine Brücke, umso schwieriger wird es für den Gegner, diese zu überspringen.

Steine schlagen

Endet der Zug eines gegnerischen Steins dort, wo ein einzelner Stein steht, so wird dieser geschlagen. Geschlagene Steine werden auf die „Bar“ gelegt. Ein Spieler ist verpflichtet, seine geschlagenen Steine sofort wieder in das Spiel einzubringen. Die Steine müssen in das innere Feld des Gegenspielers eingespielt werden (auch hier gilt die Regel, dass Felder mit 2 oder mehr fremden Steinen gesperrt sind). Dieses geschieht durch Würfeln. Fällt der Wurf so aus, dass es nicht möglich ist, die Spielsteine wieder in das Spiel zu bringen, so verfällt der Wurf.

Beispiel:

Schwarz hat einen Stein auf der „Bar“ und würfelt jetzt 5 und 6. Die Felder 5 und 6 im weißen inneren Feld sind aber jeweils mit mehr als 2 weißen Steinen besetzt. Schwarz kann seinen Stein nicht in das Spiel zurückbringen und der Wurf verfällt.

Herausspielen

Hat ein Spieler alle eigenen Spielsteine in seinem inneren Feld plaziert, so darf er beginnen, diese aus dem Brett heraus zu spielen.

Dabei wird von hinten nach vorne ausgeräumt, also erst Zacken 6, dann 5 usw. Reicht die Augenzahl nicht, um die hinteren Steine herauszuspielen, so können die Steine nur weiter an den Spielfeldrand herangezogen werden, dürfen aber nicht herausgespielt werden.

Werden mehr Augen geworfen, als benötigt werden, so verfällt der Überschuss.

Wird während des Herauspielens ein Stein geschlagen, so muss dieser erst wieder eingespielt, durch das ganze Spielfeld gezogen und in das Heimfeld gebracht werden, bevor das Herausspielen fortgesetzt werden kann.

Sieg

Das Spiel ist beendet, wenn ein Spieler keine Steine mehr auf dem Brett hat.

Der Sieger gewinnt einfach (und erhält einen Punkt), wenn der Gegner alle Steine in seinem inneren Feld hat und mindestens einen Stein herausgespielt hat.

Er gewinnt doppelt „Gammon“ (und erhält zwei Punkte), wenn der Gegner alle Steine in seinem inneren Feld hat.

Er gewinnt dreifach „Backgammon“ (und erhält drei Punkte), wenn es dem anderen Spieler nicht gelungen ist, alle seine Steine in sein inneres Feld zu spielen.

Dopplerwürfel

Es kann um einen Einsatz gespielt werden.

Wer glaubt zu gewinnen, kann den Dopplerwürfel, der bei Spielbeginn mit der 64 nach oben liegt, auf 2 drehen und ihn vor den Gegner setzen.

Dieser kann die Verdoppelung ablehnen. Er hat dann das Spiel verloren. Oder er kann annehmen und weiterspielen. Dann werden zum Schluss die gezählten Punkte verdoppelt. Nur er kann dann die nächste Verdoppelung vornehmen, den Würfel auf 4 drehen und ihn vor den Gegner setzen.

Verdoppelt werden kann also nur abwechselnd. Verdoppelt wird nur vor dem Würfeln!

Strategie

Jeder Spieler wird versuchen „Brücken“ zu bilden, um so den Gegner zu ungünstigen Zügen zu zwingen oder ihn ganz am Ziehen zu hindern.