



EINES DER ÄLTESTEN WÜRFEL-BRETTSPIELE

BACKGAMMON



Inhalt:	Spielplan 15 rote und 15 weiße Spielsteine 2 Augwürfel Spielanleitung
Spieler:	2
Alter:	ab 9 Jahre
Art.-Nr.:	610/3911

noris Spiele
Georg Reulein GmbH&Co.KG
Waldstraße 38
D-90763 Fürth/Bay.

Grundregel

BESCHREIBUNG DES SPIELBRETTES

Das Spielbrett zeigt 24 Zacken, die von 1 – 24 durchnummeriert sind. Oben sind die Zacken von 1 – 12, unten die Zacken von 13 – 24. In der Mitte ist das Brett durch die sog. „Schranke“ in zwei Hälften geteilt. Es ergeben sich dadurch vier Abschnitte von je 6 Zacken. Man bezeichnet sie als 1., 2., 3. oder letztes Viertel.

SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler bekommt 15 Spielsteine in einer Farbe. Der Spieler A setzt seine Steine vor Spielbeginn folgendermaßen auf das Spielbrett:

- 2 Steine auf Zacke 1 (in seinem 1. Viertel)
- 5 Steine auf Zacke 12 (in seinem 2. Viertel)
- 3 Steine auf Zacke 17 (in seinem 3. Viertel)
- 5 Steine auf Zacke 19 (in seinem letztem Viertel)

Der Spieler B setzt seine Steine **genau umgekehrt**:

- 2 Steine auf Zacke 24 (in seinem 1. Viertel)
- 5 Steine auf Zacke 13 (in seinem 2. Viertel)
- 3 Steine auf Zacke 8 (in seinem 3. Viertel)
- 5 Steine auf Zacke 6. (in seinem letzten Viertel)

Die Steine auf einer Zacke werden immer in einer Reihe angeordnet.

Die Zugrichtung von Spieler A ist von 1 nach 24.

2

Die Zugrichtung von Spieler B ist von 24 nach 1. Beide Spieler haben also eine **gegenläufige** Zugrichtung. Zum Schluß der Vorbereitung macht jeder Spieler einen Wurf mit **einem** Augwürfel. Wer die höhere Zahl wirft, darf mit dem Spiel beginnen und verwendet das Ergebnis der beiden Würfel gleich als ersten Wurf.

ZIEL DES SPIELES

Jeder Spieler versucht so schnell wie möglich seine 15 Steine in sein letztes Viertel zu bringen, um sie von dort aus dem Spiel herauszuwürfeln. Wer zuerst seine Steine aus dem Spiel gebracht hat, gewinnt das Spiel. Ein gewonnenes Spiel kann einfach, doppelt oder gar dreifach zählen. (Siehe „Gewinn-Wertung“!)

SPIELVERLAUF

Das Würfeln

Die Spieler sind mit dem Würfeln immer abwechselnd an der Reihe und haben grundsätzlich einen Wurf mit beiden Würfeln gleichzeitig.

Das Ziehen

Ein Spieler kann seinen Wurf unterschiedlich auswerten:

Möglichkeit A –

zwei verschiedene Steine werden bewegt:

Ein Stein wird um so viele Zacken in Richtung (eigenes) Ziel gezogen wie der erste Würfel zeigt. Ein zweiter

Stein wird entsprechend den Würfelaugen des zweiten Würfels in Richtung Ziel gezogen.

Als Zugfelder dienen die Zacken des Spielfeldes.

Beispiel: Ein Wurf zeigt „2“ und „5“. Der Spieler bewegt einen Stein um 2 Zacken weiter, einen anderen Stein um 5 Zacken.

Möglichkeit B – nur ein Stein wird bewegt:

Hier zieht der Spieler nur einen Stein – und zwar mit der Summe der beiden Würfel.

Dabei führt er jedoch im eigentlichen Sinne auch zwei Züge aus, nur eben mit einem Stein. Er zieht den Stein zuerst mit der Augenzahl des ersten Würfels, dann mit der Augenzahl des zweiten Würfels. Dabei darf die Zacke, auf die er mit dem Ergebnis des ersten Würfels trifft, nicht gesperrt sein. Wenn das der Fall ist, muß er mit einem anderen Stein ziehen.

Wichtig: Bei beiden Zugmöglichkeiten kann der Spieler frei entscheiden, in welcher Reihenfolge er die beiden Würfelaugen verwendet. Es kann jedoch vorkommen, daß er wegen gesperrter Zacken nur mit einem oder mit gar keinem Stein ziehen kann. Freiwillig darf er aber auch nicht auf das Ziehen verzichten, auch wenn ein Zug sehr ungünstig wäre. Er muß also ziehen, wenn er kann. Beim Ziehen werden besetzte Zacken so wie leere Zacken ganz normal mitgezählt.

Auf einem Zacken zum Stehen kommen

Jede Zacke kann nur von Steinen **einer** Farbe besetzt sein. Ein Stein kann deshalb nur dann gezogen werden,

wenn die Zacke, auf der man ankommt, leer oder von Steinen der eigenen Farbe besetzt ist. Außerdem ist es noch möglich auf einer Zacke zum Stehen zu kommen, auf der nur **ein** gegnerischer Stein liegt. Dieser wird dann geschlagen. (Siehe „Das Schlagen“!) Liegen auf einer Zacke jedoch zwei oder mehr gegnerische Steine, so ist sie für einen eigenen Stein **gesperrt**.

Der Pasch

Ein Pasch ist ein Wurf, bei dem die beiden Würfel dieselbe Augenzahl zeigen.

Wer einen Pasch wirft, darf die (von beiden Würfeln) gezeigte Augenzahl **viermal** ziehen.

Folgende Züge sind dadurch z.B. bei einem Fünfer-Pasch möglich:

1. Einen Stein in einem viermal zusammenhängenden Zug insgesamt 20 Zacken weiterziehen.
2. Vier Steine je 5 Zacken weiterziehen.
Liegen vier Steine am gleichen Ausgangspunkt, so werden sie zusammen 5 Zacken weitergezogen.
3. Zwei Steine in zusammenhängenden Zügen je 10 Zacken weiterziehen.
4. Einen Stein in einem zusammenhängenden Zug 10 Zacken, zwei weitere Steine je 5 Zacken weiterziehen.
5. Einen Stein 15 Zacken, einen anderen 5 Zacken weiterziehen.

Wichtig: Wenn bei einem Pasch nicht alle vier Züge gezogen werden können (weil Zacken dazwischen

5

Steine, so dürfen diese in einem Zug geschlagen werden.

Geschlagene Steine ins Spiel bringen

Geschlagene Steine müssen im **ersten Viertel** eines Spielers wieder ins Spiel gebracht werden. Mit einer „Würfel-Eins“ auf die erste Zacke, mit einer „Zwei“ auf die zweite usw. Schwierig wird dieses Hereinspielen geschlagener Steine, wenn der Gegner bereits einige Zacken durch ein „Band“ besetzt und damit gesperrt hat. Hier braucht man den „idealen“ Wurf, oder man muß eben warten bis Zacken wieder frei werden. Denn es gilt: Erst wenn alle geschlagenen Steine wieder im Spiel sind, darf man wieder mit anderen Steinen ziehen. Umgekehrt ist es für einen gegnerischen Stein gefährlich, wenn er einzeln auf einer Zacke in seinem letzten Viertel steht. Denn hereingespielte Steine können ihn schlagen, wenn sie über diese Zacke hereinkommen.

ENDE DES SPIELES

Das Ausspielen

„Ausspielen“ heißt, die eigenen Steine aus dem Spiel herauszuwerfen. Wer seine 15 Steine „ausgespielt“ („durch“) hat, hat das Spiel gewonnen.

Beim „Ausspielen“ gelten folgende Regeln:

Ein Stein darf erst ausgespielt werden, wenn man alle 15 Steine in seinem **letzten Viertel** hat. Solange dies nicht der Fall ist, darf nicht ausgespielt werden.

7

besetzt sind), so müssen auf jeden Fall **alle möglichen Züge** gemacht werden. Der Rest verfällt.

Das Band

Auf einer Zacke können beliebig viele Steine einer Farbe (in einer Reihe) stehen. Ab **zwei** Steinen spricht man von einem „Band“. Eine Zacke mit einem „Band“ kann von einem gegnerischen Stein nicht besetzt werden, ist also gesperrt. Bei Ziehen darf eine Zacke mit einem „Band“ jedoch übersprungen werden und wird normal mitgezählt.

Die Brücke

Mehrere „Bänder“ direkt hintereinander bilden eine „Brücke“. Wenn eine „Brücke“ groß genug ist, kann sie den Gegner sehr behindern, weil sich vor ihr seine Steine stauen.

Das Schlagen

Kommt man beim Ziehen auf einer Zacke zum Stehen, auf der nur ein einzelner gegnerischer Stein steht, so wird dieser hinausgeworfen und der eigene Stein an dessen Stelle gesetzt. Der Gegner darf dann seine Steine nicht eher weiterrücken, bis alle seine geschlagenen Steine wieder im Spiel sind.

Man kann auch mehrere einzelne Steine des Gegners, die auf verschiedenen Zacken stehen, in einem Zug schlagen. Würfelt man z.B. eine „Drei“ und eine „Sechs“, und es stehen auf dem dritten und neunten Zacken vom eigenen Zacken entfernt zwei gegnerische

6

(Besonders ungünstig wirkt sich diese Regel aus, wenn kurz vor Schluß ein Stein geschlagen wurde. Denn es dauert u.U. sehr lange, bis ein solcher Stein wieder bis ins eigene letzte Viertel gelangt.)

Um einen Stein „auszuspielen“ braucht man mindestens einen Würfel-Punkt mehr, als für den Stein bis zur letzten Zacke notwendig gewesen wären. Überzählige Punkte beim Ausspielen eines Steines verfallen.

Gewinn-Wertung

Normalerweise bekommt man als Gewinner **einen** Punkt. Der Gewinn zählt jedoch **doppelt** (= Gammon), wenn der Gegner noch keinen seiner Steine „ausgespielt“ hat.

Dreifach zählt ein Gewinn (= Backgammon), wenn sich noch ein geschlagener Stein des Gegners außerhalb des Spielfeldes befindet, oder ein oder mehrere Steine des Gegners sich in dessen 1. Viertel befinden.

UND NUN VIEL SPASS BEIM NORIS-KLASSIKER „BACKGAMMON“!

noris
SPIELE



Georg Reulein GmbH + Co. KG.
Waldstraße 38
Postfach 2254
90763 Fürth/Bayern

Bitte aufbewahren!

8