

BACKGAMMON

Jeu pour 2 personnes.

LA TABLE DE JEU

Le schéma 1 montre la table de jeu au début du jeu. Elle se compose de 24 triangles allongés (= points).

Pour pouvoir expliquer plus facilement le jeu, nous avons numéroté les points, blanc de 1 à 12 et noir de 1 à 12. (D'autres couleurs sont possibles). Pour le noir, l'angle supérieur droit est formé par les "flèches intérieures", les points 7 à 12 sont ses "flèches extérieures". La même chose vaut pour le blanc pour les 12 points opposés : pour le blanc, les points 7 à 12 en bas à gauche sont les "flèches extérieures" et les points 1 à 6 en bas à droite les "flèches intérieures".

LE JEU

La tâche de chaque joueur est de placer tout d'abord ses 15 dames sur ses "flèches intérieures". Le noir joue dans le sens des aiguilles d'une montre, de droite à gauche en bas, puis vers en haut à gauche, et enfin vers en haut à droite. Un joueur ne peut retirer ses dames du jeu que s'il les a auparavant toutes placées sur ses "flèches intérieures".

Chaque joueur a deux dés. Les joueurs jouent à tour de rôle. On avance les dames en fonction du nombre de points obtenu. C'est seulement au lancement du jeu que chaque joueur jette le dé une fois. Le joueur qui a le chiffre le plus élevé lance le jeu. (Si les joueurs ont le même nombre de points, on rejoue). Dans ce cas, le joueur compte les points de son dé, plus ceux de son adversaire. A partir de là, chaque joueur avance ses dames du nombre de points de ses deux dés. A lui de choisir s'il avance une dame deux fois ou deux dames une fois.

Si vous avez par exemple fait un 5 au premier coup de dé et votre adversaire un 4, vous avez le chiffre le plus élevé et avancez de votre résultat plus 4. Vous pouvez maintenant aussi prendre le coup en entier et déplacer l'une de vos dames blanches de 9 points vers la gauche à partir de l'angle droit du haut. Cela signifie que vous déplacez une dame blanche de 1 à 10.

Vous pouvez aussi déplacer deux dames de 12 à 8 et à 9 (dans la direction du jeu).

Ce que vous NE devez PAS faire : avancer par exemple de 3 et 6 points au lieu de 4 et 5 points. Si vous faites deux fois le même nombre de points, un soi-disant "DOUBLET", comme deux fois 5, vous pouvez avancer de quatre fois ce nombre de points. Avec une seule ou plusieurs dames.

ATTENTION : tous les points ne sont pas toujours libres. Ce jeu est une course d'obstacles. Les obstacles sont les points où l'adversaire a deux ou plusieurs dames. Ces points sont occupés. Vous ne pouvez pas vous y placer.

Cela est tout différent si un point est occupé par une seule dame adverse. Si vous faites deux numéros qui vous permettent de placer une ou deux dames sur un tel point, l'adversaire est alors éliminé comme au "jeu des petits chevaux" et doit repartir au départ, donc des "flèches intérieures" de l'adversaire.

Il ne doit déplacer aucune de ses dames tant qu'il n'a pas remis en jeu toutes ses dames éliminées. S'il n'y parvient pas, vu que les numéros qu'il sort le mènent sur des points occupés par l'adversaire, il doit attendre jusqu'à ce qu'il atteigne un point libre d'un coup (avec un dé). Les dames éliminées sont placées sur la ligne noire de séparation.

PHASE FINALE

Quand on a rentré toutes ses dames dans ses propres "flèches intérieures", on commence à les éloigner. Cette opération se nomme "enlèvement". Vous pouvez enlever un joueur d'un point de vos "flèches intérieures" si vous faites le numéro qui correspond au nombre de points sur lesquels la dame se trouve : avec un 3 du point 3, avec un 5 du point 5, etc.

L'exemple II montre la situation typique dans laquelle vous (blanc) pouvez commencer l'"enlèvement" : si vous faites maintenant 6 et 12, vous devez enlever une dame de 6 avec le 6, étant donné qu'il n'existe plus aucune autre possibilité de vous déplacer de 6. Il en va tout autrement avec votre 2. Avec celui-ci vous pouvez éloigner une dame de 2 ou la déplacer de 6 à 4, de 5 à 3 ou de 4 à 2. Le déplacement de 3 à 1 est impossible, ce point étant encore occupé par deux dames noires.

Tant que vous pouvez jouer un numéro sorti dans vos "flèches intérieures", vous devez le jouer. Si vous jouez un numéro plus élevé que le placement de vos dames — si vous n'avez par exemple plus de dames sur le point 6 —, vous pouvez "enlever" du jeu l'une des dames qui suivent, comme par exemple du point 5.

Tôt ou tard, vous allez courir le danger, pendant l'"enlèvement", à ce que quelques points des "flèches intérieures" ne soient occupés que par une dame. Si l'adversaire a encore ses deux dames dans la position de départ sur le point 1 de vos "flèches intérieures", il peut alors abattre. Il peut éliminer votre dame seule s'il joue le numéro exact. Vous devez repartir du départ avec la dame et ne plus "enlever" aucune dame jusqu'à ce que la dame éliminée ait réintégré vos "flèches intérieures".

Encore quelques mots de TECHNIQUE à propos de la phase finale de jeu. Lorsqu'il n'y a plus de dames adverses dans vos "flèches intérieures", il est préférable d'enlever une dame à soi chaque fois que cela est possible. Lorsqu'il reste encore des dames adverses, soyez prudent et ne vous découvrez pas. Etre éliminé à ce stade du jeu est habituellement décisif.

Sur l'exemple II, le blanc a une confortable avance et devrait gagner, à moins que le noir ne profite d'une maladresse du blanc. Si le blanc fait 6 et 3, ce serait une erreur d'enlever deux dames du point 3. Le coup le plus adroit serait ainsi de n'enlever qu'une dame du point 6 et de faire passer ensuite une seconde dame de 5 à 2.

Les **MEILLEURS** coups de lancement (dés en **CARACTÈRES GRAS**) :

- 1.1 2 dames de 17 à 18
2 dames de 19 à 20
- 2.2 2 dames de 1 à 5
- 3.3 2 dames de 12 à 18
2 dames de 1 à 5
2 dames de 12 à 16
- 6.6 2 dames de 1 à 7
2 dames de 12 à 18
- 6.1 1 dame de 12 à 18
1 dame de 17 à 18
- 3.1 1 dame de 17 à 20
1 dame de 19 à 20

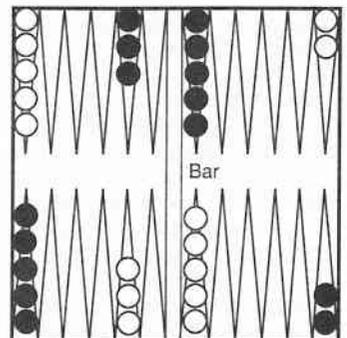
Les coups de lancement les plus défavorables :

- 6.5 ; 6.4 ;
- éloigner une dame le plus loin possible du point 1.
- 5.5 ; 5.4 ; 5.2 ; 4.3 ; 3.2 ;
- commencer avec deux dames du point 12 :
- 6.2 ; 6.3 ;
- avec une dame du point 12 à 14 ;
- avec une dame du point 12 à 15 ;
- avec une dame du point 1 à 7 ;
- 5.1 avec une dame du point 1 au point 7 ;
- 4.1 avec une dame du point 1 au point 2 ;
- avec une dame du point 12 au point 16 ;
- 2.1 avec une dame du point 1 au point 2 ;
- avec une dame du point 12 au point 14.

FLÈCHES BOUCHÉES : chaque flèche sur laquelle se trouvent 2 ou plusieurs dames est appelée "flèche bouchée". L'adversaire ne peut pas se placer sur une flèche bouchée.

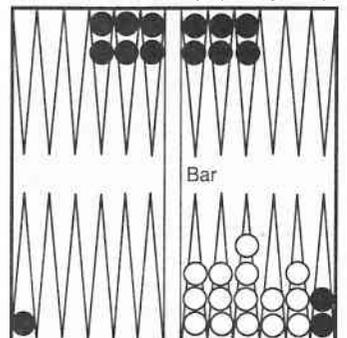
Bonne chance et que tous vos coups vous réussissent !

««« Direction du jeu blanc
n: flèches ext. n: flèches int.
12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1



b: flèches ext. b: flèches int.
Fig. 1 ««« Direction du jeu noir

««« Direction du jeu blanc
n: flèches ext. n: flèches int.
12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1



b: flèches ext. b: flèches int.
Fig. 2 ««« Direction du jeu noir

BACKGAMMON

Spielmaterial : 1 Spielplan, je 15 Damesteine in schwarz und natur, 2 Augenwürfel, 1 Dopplerwürfel.

ALLGEMEINES :

Backgammon wird auf einem Spielfeld von 2 Spielern mit 15 schwarzen, 15 weißen (bzw. roten oder naturfarbenen) runden Steinen gespielt.

SPIELBEGINN :

Zu Beginn des Spieles erhält jeder Spieler zwei gleichfarbige Würfel, danach werden die Spielsteine in der Grundaufstellung auf das Spielfeld gesetzt. Der Spielplan enthält 24 Felder (12 Felder = weiße bzw. grüne Spitze), die einmal mit schwarzen und einmal mit weißen Zahlen von 1 - 12 numeriert sind. Wir nennen diese Felder in der Folge kurz S bzw. W.

Spieler A - weiße Steine :
2 Steine auf S1, 5 auf S12, 3 auf W8 und 5 auf W6.

Spieler B - schwarze Steine :
2 Steine auf W1, 5 auf W12, 3 auf S8 und 5 auf S6.

Weiß führt seine Steine von S1 auf S12, weiters von W12 in Richtung W1. Schwarz von W1 in die entgegengesetzte Richtung. Es wird von Feld zu Feld gezogen.

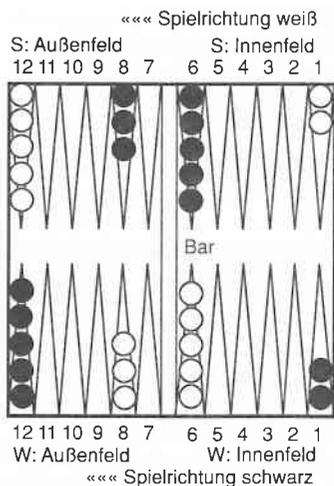
Bei Spielbeginn würfelt jeder Spieler mit einem seiner zwei Würfel, wer die höhere Augenzahl würfelt, beginnt. Bei gleicher Augenzahl wird nochmals gewürfelt.

Der beginnende Spieler verwendet die Zahlen der beiden Würfel, als wäre es sein erster Wurf. Danach wechselt die Reihenfolge, und es würfelt ab sofort jeder Spieler mit seinen beiden eigenen Würfeln. Spielziel ist es, seine 15 Spielsteine in sein eigenes Revier zu bringen, und sobald alle 15 Steine dort versammelt sind, mit dem Aussteigen zu beginnen. Wer zuerst seine 15 Steine vom Spielfeld entfernt hat, gewinnt das Spiel.

Revier für Weiß : Felder W6-W1

Revier für Schwarz : S6 - S1

Grundaufstellung siehe Darstellung



Das Ziehen der Steine :

Man zieht mit einem oder mehreren Steinen entsprechend der gewürfelten Augenzahlen von Feld zu Feld. Die Zahlen der beiden Würfel können sowohl für den Zug eines einzigen Steines als auch für zwei verschiedene Steine verwendet werden.

Der Beginn des Spieles z.B. : Weiß würfelt, und sein Wurf zeigt mit einem Würfel 5, mit dem anderen 5. Weiß beginnt und fährt mit einem einzigen Stein von S1 die 4 ausnützend auf S5, anschließend v.S5 die 5 ausnützend nach S10. Man könnte jedoch ebenso einen Stein von S12 nach W9 und einen anderen Stein von S12 nach W8 ziehen.

Sollte ein Spieler einen Pasch würfeln (d.h., auf beiden Würfeln erscheint die gleiche Augenzahl), dann muß er diese Zahl nicht zweimal, sondern viermal fahren. z.B. : 4 + 4 ; er darf jetzt 4 x 4 Felder ziehen, nur einen Stein 16 Felder oder 4 verschiedene Steine 1 x 4 bzw. 2 je 8 oder 1 x 12 und 1 x 4 usw. In der Summe muß er 16 Felder ziehen.

Sollten zwei oder mehr Zahlen für einen Stein verwendet werden, muß man in der Lage sein, beide Züge direkt aufeinanderfolgend durchführen zu können, d.h. Weiß kann — von der Grundaufstellung ausgehend — bei einem Wurf 5 + 5 nicht von S1 auf S11 ziehen, da er — die erste 5 ausnützend — aus S6 zu stehen kommen würde, woran ihn aber gegnerische Steine hindern (Mauer)

Es müssen nach Möglichkeit alle gewürfelten Zahlen gezogen werden. Sollte man nur die Zahl eines Würfels ziehen können, muß man nach Möglichkeit die höhere Zahl nehmen, z.B. wäre der Wurf 4 + 2 und der Spieler könnte nur 4 oder 2 ziehen, muß er 4 ziehen.

Mauer :

Eine Mauer besteht aus mindestens zwei gleichfarbigen Spiel-

steinen, die sich auf jedem Feld befinden. Mauern sind für den Gegner gesperrte Felder und dürfen nur übersprungen werden. Auf jedes Feld dürfen beliebig viele Steine gestellt werden, bei mehr als fünf werden sie zu zweit oder zu dritt über-einander gestapelt. Es dürfen auf einem Feld niemals Steine verschiedener Farben stehen. Ein Feld mit einem oder gar keinem Stein ist offen, d.h., es kann vom Gegner betreten werden. Sollte sich ein Stein darauf befinden, so wird dieser geschlagen.

Schlagen :

Ein einzelner gegnerischer Stein kann von einem eigenen, wenn er auf dessen Feld zu stehen kommt, geschlagen werden. Man nennt diesen einzelnen Stein "bloß". Man wird seine Spieltaktik dahingehend ausrichten, daß man möglichst selten "bloße" Steine auf dem Spielfeld hat. Statt dessen wird man versuchen, Mauern aufzustellen, ein geschlagener Stein wird vom Spielplan genommen und beiseite gelegt. Er muß vor jedem anderen Spielzug wieder in das Spiel gebracht werden. Der oder die geschlagenen Steine müssen auf einem offenen Feld im gegnerischen Revier (Feld 1 - 6) ins Spiel gebracht werden.

z.B. : Schwarz wurde ein Stein geschlagen, und er würfelt 6 + 3 : sind beide Felder von gegnerischen Mauern besetzt, muß er solange aussetzen, bis es ihm gelingt, auf einem freien oder nur von einem gegnerischen Stein besetzten Feld einzutreten. Ist eines der beiden Felder 6 oder 3 offen zum Eintritt, darf er die zweite gewürfelte Zahl beliebig verwenden. Das Zusammenrechnen von beiden Würfelaugen darf nicht zum Eintreten verwendet werden.

z.B. : Ist das einzige offene Feld im feindlichen Revier 6, so könnte er mit 2 + 4 oder 1 + 5 nicht eintreten.

Aussteigen :

Als Aussteigen bezeichnet man das Herauswürfeln seiner bereits vollzählig im Revier versammelten Steine aus dem Spielfeld. Ein Stein darf vom Spielfeld abgezogen werden, wenn die gewürfelte Augenzahl der Nummer des Feldes entspricht, auf der sich der Stein im Revier befindet. z.B. : Weiß würfelt 6 und 3, somit kann er je einen Stein von W6 und 3 aus dem Spielfeld entfernen. Der Spieler darf aber auch einen Wurf dazu verwenden, die Position seiner Steine innerhalb seines Reviers zu verändern. Würfelt er 4 + 4, so dürfte er z.B. 4 Steine von W4 ziehen.

Wird eine Zahl gewürfelt, die höher ist als die höchste Zahl, auf der der aussteigende Spieler einen Stein stehen hat, so muß er einen Stein vom weitest entfernten Feld wegnehmen. Er darf die gewürfelten Augen in beliebiger Reihenfolge verwenden. Er muß aber jeden Wurf ausnützen, sofern er kann, auch wenn dies zu seinem Nachteil geschehen sollte. Wird einer seiner Steine vom Gegner geschlagen, nachdem er bereits abzuziehen begonnen hat, muß er diesen geschlagenen Stein neu setzen.

Er darf erst dann weiter Aussteigen, bis wieder alle sich im Spiel befindlichen Steine in seinem Revier befinden. Hat der Verlierer zumindest einen Stein abgezogen und keinen im gegnerischen Revier zurückgelassen, verliert er das Spiel einfach. Sollte er noch keinen Stein abgezogen haben, so verliert er doppelt für Gammon. Falls er noch keinen Stein abgezogen und darüber hinaus auch noch einen im gegnerischen Revier hat, bzw. einen geschlagenen Stein noch nicht ins Spiel gebracht hat, verliert er dreifach für Backgammon.

Dopplerwürfel :

Der Dopplerwürfel dient zur Verdoppelung des Spieleinsatzes. Jeder der beiden Spieler kann vor seinem ersten Wurf verdoppeln. Danach hat der Gegner das Recht, zu verdoppeln. Der jeweilige Verdopplungsstand wird durch den Dopplerwürfel angezeigt. Es kann nur kumulierend verdoppelt werden, wie Sie aus den am Würfel befindlichen Zahlen 2, 4, 8, 16, 32 und 64 ersehen können.

Die Verdopplung endet bei 64 facheinsatz. Diese freiwillige Verdopplung wird, falls ein Spiel Gammon oder Backgammon gewonnen wird, mit dem Zweifachen bzw. Dreifachen multipliziert. Falls der Gegner eine Verdoppelung nicht anerkennt, ist das Spiel zum Einsatz vor dem letzten Verdopplungsversuch für ihn verloren. Es empfiehlt sich daher, vor einem sicher scheinenden Gammon — oder Backgammon — Sieg keine Verdopplung anzustreben, da dem Gegner sonst die Möglichkeit aufzugeben und dadurch nur einfach zu verlieren.

Sollte der Gegner frühzeitig resignieren, verliert er auf jeden Fall Backgammon. Eine Spielversion schreibt eine Verdoppelung vor, wenn beim Anfangswurf ein Pasch gewürfelt wird.