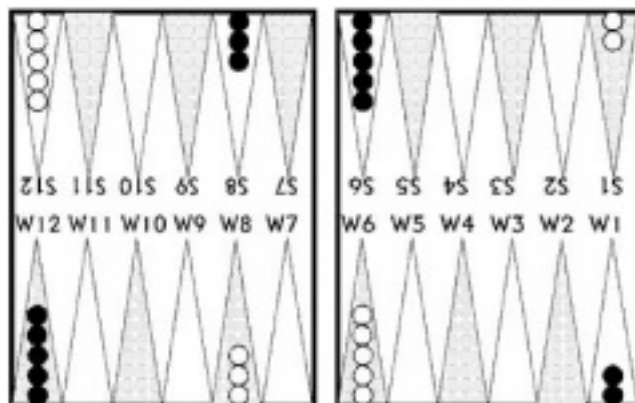


Et backgammonspil består af:

Et backgammonspil består af:

1 spillebræt, 2 x

15 brikker i hver sin farve. 4 terninger (2 til hver spiller) og 1 doubleterning



Startopstilling

Regler

Hver spiller får 15 hvide eller 15 sorte brikker samt to røde eller sorte terninger. Brikkerne opstilles i grundstillingen på brættet, der rummer 24 felter, 12 hvide og 12 sorte. Disse er i brættets ene side nummereret S 1-12 og i den anden W 1-12.

Den ene spiller - hvide brikker:

2 brikker på S 1 - 5 på S 12 - 3 på W 8 - 5 på W 6.

Den anden spiller - sorte brikker:

2 brikker på W 1 - 5 på W 12 - 3 på S 8 - 5 på S 6.

Hvid trækker sine brikker fra S 1 til S 12 og videre fra W 12 mod W 1. Sort fra W 1 den modsatte vej rundt. Der trækkes fra felt til felt.

Ved spillets begyndelse kaster hver spiller een af sine terninger; den, der slår højst, begynder. Ved lige slås om.

Den, der begynder, bruger øjnene på begge de kastede terninger, som om han havde kastet dem begge to selv. Derefter skiftes man til at kaste og fra nu af med begge egne terninger.

Målet er, at man først spiller alle sine brikker ind i eget FAG og dernæst, når de alle er samlede der, spiller dem ud igen, indtil man har spillet alle sine brikker helt ud af brættet. Den, der først når dette, har vundet.

FAG for hvid: W 6 - W 1.

FAG for sort: S 6 - S 1.

TRÆKKENE:

Man trækker med en eller flere af brikkerne fra felt til felt ifølge det antal øjne, man har slået. Begge terningers øjne kan benyttes til at trække med enten en eller to brikker.

Eksempel: I starten kaster hvid sin ene terning, og den viser 5; sort kaster 4. Hvid begynder og trækker en brik fra S 1 fire felter frem til S 5 og derfra fem frem til S 10. Han kan i stedet trække en brik fra S 12 til W 9 og en anden fra S 12 til W 8.

Hvis en spiller kaster en PAS, d.v.s. begge terninger viser samme antal øjne, må han trække i alt 4 x dette antal øjne. F.eks. slår han 4 + 4, og han må nu trække ikke 4 + 4, men 4 x 4 felter frem. Altså enten 1 brik 16 felter eller 4 brikker hver 4 felter, 2 brikker hver 8 felter eller 1 brik 12 felter og 1 (anden) 4 felter, tilsammen 16 felter.

Hvis to eller flere antal øjne skal bruges til een brik, må man være i stand til at udføre begge træk umiddelbart efter hinanden.

Eksempel: Hvid kan idet han går ud fra grundstillingen - ved et kast 5 + 5 ikke trække fra S 1 til S 11, idet han med de første 5 ville komme til at stå på S 6, hvilket fjendtlige brikker forhindrer ham i (MUR). Hvis det er muligt, skal man trække alle de af terningerne viste tal. Hvis man kun trækker den ene ternings tal, skal man om muligt tage det højeste. Hvis der f.eks. slås 4 + 2, og spilleren kun kan trække enten 4 eller 2, skal han trække 4.

MUR:

En MUR består af mindst 2 brikker af samme farve, der står på samme felt. MURE er spærrede områder for fjenden og kan kun overspringes. På hvert felt kan man sætte lige så mange brikker, man vil. Er der flere end 5, kan de stilles 2 eller 3 oven på hinanden. På et felt må der aldrig stå brikker af forskellig farve. Et felt med 1 eller ingen brik er åbent, d.v.s. det kan benyttes af modstanderen. Hvis een fjendtlig brik står på feltet, bliver den slået.

AT SLÅ:

Man kan slå en enkelt fjendtlig brik med sin brik, hvis den kommer til at stå på samme felt. En sådan enlig brik kaldes bar. Man bør derfor indrette sin spilletaktik således, at man så vidt muligt ikke har bare brikker på brættet. I stedet bør man forsøge at bygge MURE. En slået brik fjernes fra brættet og lægges til side. Den skal - før noget andet træk - atter bringes i spil. Den eller de brikker, der er blevet slået, skal ved terningkast sættes på et åbent felt i det fjendtlige FAG (felt 1 - 6).

Eksempel: Sort har fået en brik slået, og han kaster 6 + 3. Hvis begge felter er besat med fjendtlige MURE, må han opsætte det til næste kast, indtil det lykkes ham at ramme et frit felt eller et, der kun er besat af een fjendtlig brik. Sammenlægning af de to terningers øjne er ikke tilladt ved genindsætning af en slået brik. Eksempel: Hvis felt nr. 6 er det eneste frie felt i fjendens FAG, kan han ikke genindsætte brikken ved kastene 2 + 4 eller 1 + 5.

UDSPILNINGEN:

Udspilningen begynder, når man har fået alle sine brikker ind i eget FAG. Man fjerner en brik, hvis det kastede antal øjne svarer til det pågældende felts nr. Eksempel: Hvid kaster 6 + 3, og dermed kan han fjerne en brik fra W 6 og en fra W 3. Men spilleren kan også bruge kastet til at flytte om på sine brikker inden for FAGET. Kaster han 4 + 4, kan han f.eks. fjerne 4 brikker fra W 4.

Kaster man et tal, der er højere end det højeste tal, på hvilket man har en brik, skal man fjerne en brik fra det felt (inden for FAGET), der er længst væk. Man kan benytte de kastede øjne i den rækkefølge, man helst vil. Man skal benytte hvert terningkast, så vidt man kan, også selv om dette kommer enu til skade. Bliver en brik slået, efter at man allerede har begyndt udspilningen, skal den slagne brik begynde forfra, og man kan da først genoptage udspilningen, når denne brik har nået FAGET.

Hvis taberen har udspillet mindst 1 brik og ikke har efterladt nogen i det fjendtlige FAG, taber han spillet ENKELT. Hvis han ingen brikker har udspillet, taber han DOBBELT = GAMMON. Hvis han ingen brikker har udspillet og tilmed har 1 brik i det fjendtlige FAG

eller en slået brik, der endnu ikke er kommet tilbage i spillet, taber han TREDOBBELT = BACKGAMMON.

Doblerterningen er forsynet med tallene 2-4-8-16-32-64 og benyttes ved dobling af indsatsen. Hver af spillerne kan under spillet doble inden sit kast. Derefter har modstanderen ret til - evt. på et senere tidspunkt - at redoble, og således skiftes der indtil 64-dobling. Hvis modstanderen accepterer doblingen, lægges terningen med 2-tallet op ved hans side af brættet. Accepterer han ikke doblingen, må han give op og betale indsatsen, som den var før doblingen. Eller han kan redoble, og hvis den første spiller accepterer, lægges doblerterningen med 4-tallet op ved hans side af brættet. Accepterer han ikke redoblingen, må han give op og betale den doblede indsats. Og således kan man fortsætte indtil 64-dobling. Vindes en GAMMON eller en BACKGAMMON, dobles eller tredobles yderligere gevinsten!

Hvis man har en GAMMON- eller BACKGAMMON-sejr i sigte, bør man derfor ikke foreslå fortsat dobling, da modstanderen derved får mulighed for at opgive spillet mod kun at betale gevinstens øjeblikkelige størrelse.

Hvis en spiller giver op før tiden og ikke i forbindelse med dobling, taber han altid BACKGAMMON.

En variation af spillet foreskriver dobling, hvis første kast er en PAS.

JACQET:

I denne version af BACKGAMMON starter man med alle brikker uden for brættet, og de skal først spilles ind på dette ved terningkast, og når dette er sket, fortsættes spillet efter de foranstående BACKGAMMON-regler.