

# Backgammon



## Würfelspiel für 2 Spieler ab 8 Jahren

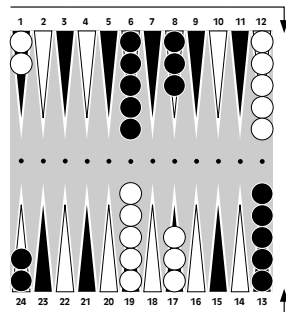
**Inhalt:** 1 Spielbrett aus Holz  
30 Spielsteine  
3 Würfel  
1 Spielanleitung

## Ziel des Spiels

Ausgehend von der Grundaufstellung versucht jeder Spieler seine 15 Steine durch geschicktes Ausnützen der Augenzahlen so schnell wie möglich in sein letztes Viertel zu bringen und dann alle Steine aus dem Brett herauszuwürfeln. Gewinner ist, wem dies als erstes gelingt. Die Spieler ziehen ihre Steine gegenläufig und versuchen, sich gegenseitig durch Blockieren der Zungen und durch Schlagen zu behindern.

## Aufstellung und Zugrichtung

Grundaufstellung gemäss Abbildung. Jeder Spieler erhält 15 Steine einer Farbe. Das Spielbrett zeigt 24 Zaken (Zungen). Meist sind sie von 1–12 und von 1A–12A, manchmal auch von 1–24 nummeriert. Das Brett ist in der Mitte durch die sogenannte «Schranke» in zwei Hälften geteilt, das ergibt Abschnitte von je 6 Zungen. Diese nennt man «1. Viertel», «2. Viertel», «3. Viertel» und «letztes Viertel».



## Das Spiel

Spieler A spielt Weiss. Seine allgemeine Zugrichtung ist von 1A über 12A, 12 bis 1. Die Zungen 1A–6A sind sein 1. Viertel und die Zungen 6–1 sein letztes Viertel. Spieler B spielt Schwarz. Seine allgemeine Zugrichtung ist von 1 über 12, 12A bis 1A. Die Zungen 1–6 sind sein 1. Viertel und die Zungen 6A–1A sein letztes Viertel. Die Spieler ziehen also ihre Steine aus der jeweiligen Anfangsstellung in gegenläufiger Richtung; Weiss zieht im Gegenuhrzeigersinn und Schwarz im Uhrzeigersinn.

**Spielbeginn** – Zunächst wird ausgewürfelt, wer das Spiel eröffnet. Dabei würfeln beide Spieler mit einem Würfel. Wer die höhere Zahl wirft, beginnt und führt zwei Züge entsprechend diesen Augenzahlen aus. Werfen beide Spieler dieselbe Augenzahl, so müssen beide nochmals würfeln.

**Ziehen** – Abwechselnd würfelt jeder Spieler mit zwei Würfeln und führt zwei Züge aus. Bei allen Zügen werden die von gegnerischen oder eigenen Steinen besetzten Zungen mitgezählt. Die beiden Züge können mit zwei verschiedenen Steinen durchgeführt werden oder als fortgesetzter Zug mit einem Stein. Auch bei einem fortgesetzten Zug werden die Augenzahlen nie als Summe verwendet; vielmehr handelt es sich um zwei einzelne Züge. Ist der erste Zug nicht möglich, kann der gesamte fortgesetzte Zug nicht ausgeführt werden. Der Spieler kann frei entscheiden, in welcher Reihenfolge er die Augenzahl verwendet. Kann er jeweils nur einen der beiden Würfel verwenden, so muss es der höhere Wurf sein. Deshalb darf ein Stein nur dann gezogen werden, wenn die Zunge, auf der er ankommt, unbesetzt bzw. von Steinen der

eigenen Farbe besetzt ist. Ein Zug ist ausserdem möglich, wenn dadurch ein einzelner gegnerischer Stein geschlagen werden kann (siehe Schlagen). Bei einem Pasch darf der Spieler die gewürfelten Augenzahlen doppelt ziehen, d. h. insgesamt 4 mal. Wenn bei einem Pasch nicht alle 4 Züge gezogen werden können, so müssen jeweils alle möglichen Züge gezogen werden; die verbleibenden Zugmöglichkeiten verfallen. Nach einem Pasch wird nicht nochmals gewürfelt.

**Bänder** – Ist eine Zunge mit zwei oder mehr Steinen der gleichen Farbe besetzt, so bilden diese Steine ein sogenanntes Band. Als Band sind die Steine vor dem Geschlagenwerden sicher; die Zunge ist für den Gegenspieler blockiert. Eine Brücke über 6 Zungen kann vom Gegenspieler überhaupt nicht überwunden werden. Weiterziehen ist erst möglich, wenn die Brücke im Verlauf des Spiels wieder aufgelöst wird.

**Schlagen** – Endet ein Zug auf einer Zunge, die von einem einzelnen gegnerischen Stein besetzt ist, so wird dieser Stein geschlagen. Geschlagene Steine werden vom Brett genommen und auf die Schranke gelegt. In einem fortgesetzten Zug können mehrere Steine geschlagen werden (bis zu 4 Steine bei Pasch).

**Einsetzen** – Befinden sich geschlagene Steine eines Spielers auf der Schranke, so muss er zunächst seine Würfe dafür verwenden diese Steine wieder ins Brett einzusetzen. Solange ein Spieler noch Steine auf der Schranke hat, darf er mit seinen übrigen Steinen im Brett keinen Zug ausführen. Das Einsetzen geschieht im 1. Viertel des betreffenden Spielers und muss sich nach den Augenzahlen richten. Sind alle Zungen des letzten Viertels durch eine Brücke blockiert, so gibt es keinen Wurf, mit dem der Spieler seinen Stein ins Brett bringen kann. Man nennt dies ein «Geschlossenes Brett». Selbstverständlich kann beim Einsetzen auch geschlagen werden, wenn man mit dem eingesetzten Stein auf einen einzelnen gegnerischen Stein trifft.

**Ausspielen** – Erst wenn ein Spieler alle 15 Steine in sein letztes Viertel gebracht hat, darf er mit dem Ausspielen der Steine beginnen. Hat er mit dem ersten seiner zwei Züge alle Steine ins letzte Viertel gebracht, so darf er mit dem zweiten Zug bereits mit dem Ausspielen beginnen. Das Ausspielen muss sich ebenfalls nach den Augenzahlen richten. Die Steine werden von den Zungen aus dem Brett genommen, die dem Wurf entsprechen – bei einem Wurf 6/5 also ein Stein von Zunge 6 bzw. 6A und ein Stein von 5 bzw. 5A. Auch beim Ausspielen zählt der Pasch doppelt. Zur Unterscheidung von den geschlagenen Steinen werden ausgespielte Steine neben dem Brett abgelegt. Es wird sich häufig ergeben, dass auf den Zungen, die dem Wurf entsprechen, kein Stein steht. Stehen auch auf den höheren Zungen keine Steine mehr, so werden Steine von der nächstniedereren Zunge ausgespielt. Stehen aber auf einer noch höheren Zunge Steine, so muss der Wurf dafür benützt werden, diese Steine «nachzurücken».

## Ende des Spiels

Hat Weiss alle Steine ausgespielt, Schwarz aber nur einige, so erringt Weiss einen einfachen Sieg. Beim Spielen um Einsätze wird damit der einfache Einsatz gewonnen. Der Gewinn zählt doppelt (Gammon), wenn der Gegner noch keinen seiner Steine ausgespielt hat und dreifach (Backgammon), wenn sich noch Steine des Gegners in seinem 1. Viertel befinden, oder gar auf der Schranke.

**Verdoppeln** – Bei Spielen um Einsätze kann der Dopplerwürfel (2, 4, 8, ...) eingesetzt werden. Fühlt sich ein Spieler siegessicher, kann er den Dopplerwürfel vor dem Würfeln mit der Zahl 2 obenauf neben das Spielbrett legen. Entweder gibt sein Gegenüber auf und zahlt dem Sieger den einfachen Einsatz aus, oder er akzeptiert diese Erhöhung und es wird um den doppelten Einsatz weitergespielt. Nun liegt die Reihe aber am zweiten Spieler, die nächste Verdoppelung anzukündigen, falls sich die Spiellage aus seiner Sicht verbessert. Der erste Spieler muss dann akzeptieren oder den von ihm bereits geforderten doppelten Einsatz ausbezahlen. Akzeptiert er, wird um den vierfachen Einsatz weitergespielt, und so weiter. Mit jeder Verdoppelung wechselt das Recht zur nächsten Verdoppelung auf den anderen.

# Backgammon



**Jeu de dés pour 2 joueurs dès 8 ans**

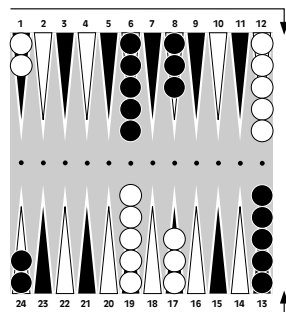
**Matériel:**  
1 damier en bois  
30 pions  
3 dés  
1 règle de jeu

## Principe du jeu

Partant de sa position initiale, chaque joueur essaie de conduire ses 15 dames dans le dernier compartiment en tirant le meilleur parti possible du nombre de points marqué par les dés, puis ensuite de les sortir du jeu. Le joueur y réussissant le premier a gagné. Les joueurs jouent en sens inverse l'un de l'autre et essaient réciproquement d'empêcher la progression de l'adversaire en bloquant les flèches et en capturant les dames.

## Mise en place et sens du jeu

Position initiale selon croquis. Chaque joueur reçoit 15 dames d'une seule et même couleur. Le damier comprend 24 flèches généralement numérotées de 1 à 12 et de 1A à 12A, parfois aussi de 1 à 24. Au milieu, le damier est séparé en deux moitiés par une cloison, ce qui donne 4 compartiments – 1er compartiment, 2e compartiment, 3e compartiment et dernier compartiment – de 6 flèches chacun.



## Le jeu

Le joueur A choisit la couleur blanche. Le sens de son jeu va de 1A à 12A et de 12 à 1. Les flèches 1A–6A représentent son 1er compartiment et les flèches 6–1 son dernier compartiment. Le joueur B choisit la couleur noire. Le sens de son jeu va de 1 à 12 et de 12A à 1A. Les flèches 1–6 représentent son 1er compartiment et les flèches 6A–1A son dernier compartiment. Les joueurs avancent donc leurs dames en sens inverse l'un de l'autre en partant de la position initiale. La couleur blanche progresse dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, la couleur noire dans le sens des aiguilles d'une montre.

**Début du jeu** – Jeter le dé pour savoir qui ouvre la partie. Les deux joueurs lancent chacun un dé. Celui qui obtient le plus de points commence et avance ses dames du nombre de points marqué par les dés. Si les deux joueurs obtiennent le même nombre de points, ils doivent relancer les dés.

**Progression** – Les joueurs lancent à tour de rôle les deux dés en même temps et exécutent deux coups. A chaque coup, il faut compter les flèches occupées par ses propres dames ou celles de l'adversaire. Les deux coups peuvent être exécutés avec deux dames ou une seule. Même lors du coup continu, les points des deux dés ne sont jamais additionnés, mais comptés séparément comme s'il s'agissait de deux coups séparés. Si le premier coup n'est pas réalisable, le coup continu est impossible. Le joueur est libre de choisir dans quel ordre il joue ses points. S'il ne peut utiliser que les points marqués par un seul dé, il doit toujours prendre le nombre de points supérieur. Aussi ne peut-il avancer une dame que si la flèche sur laquelle il

échoue est libre ou occupée par ses propres dames. Un coup est en outre possible si le joueur peut capturer une dame adverse (voir capture). En cas de doublet, à savoir si les 2 dés présentent le même nombre de points, le joueur peut avancer ses dames du double du nombre de points indiqué, à savoir 4 fois en tout. En cas d'impossibilité d'exécuter les 4 coups du doublet, le joueur doit renoncer aux points dont il ne peut se servir qu'après avoir exploité toutes les possibilités offertes. Après un doublet, on ne relance pas les dés.

**Rubans** – Si une flèche est occupée par 2 ou plusieurs dames, ces dernières forment un ruban. Elles sont ainsi à l'abri des attaques de l'adversaire. L'accès de la flèche est bloqué pour l'adversaire. Un pont (formation de plusieurs rubans les uns à côté des autres) s'étendant sur 6 flèches constitue une barrière insurmontable pour l'adversaire qui ne pourra avancer que si le pont se désagrège au cours du jeu.

**Capture** – Lorsqu'un coup tombe sur une flèche occupée par une seule dame adverse, cette dernière est capturée. Les dames capturées sont retirées du damier et déposées sur la cloison. Il est possible de battre plusieurs dames à la fois lors d'un coup continu (jusqu'à 4 dames pour un doublet).

**Réintroduction** – Les dames capturées doivent être réintroduites dans le jeu. Tant qu'un joueur a encore des dames sur la cloison, il ne peut avancer aucune des dames placées sur le damier. La réintroduction a lieu dans le premier compartiment du joueur concerné et se fait en fonction du nombre de points obtenu au lancer de dés. Si les flèches du dernier compartiment sont toutes bloquées par un pont, le joueur ne pourra réintroduire ses dames dans le jeu. C'est ce qu'on appelle «un tableau fermé». Il est bien entendu possible de battre l'adversaire dès la réintroduction en tombant avec sa dame sur une flèche occupée par une seule dame adverse.

**Retrait** – Ce n'est qu'au moment où un joueur a conduit toutes ses 15 dames dans son dernier compartiment qu'il peut retirer ses dames du jeu. S'il est parvenu, avec le premier de ses deux coups, à placer toutes ses dames dans le dernier compartiment, il pourra se servir du deuxième coup pour procéder au retrait de ses dames du jeu conformément aux points marqués par l'autre dé. Les dames sont retirées des flèches conformément au nombre de points obtenu – pour un lancer 6/5, ce sera une dame de la flèche 6 ou 6A et une dame de 5 ou 5A. Ici aussi le doublet compte double. A la différence des dames capturées, les dames retirées du jeu sont posées à côté du damier. Il arrive souvent que les flèches correspondant au nombre indiqué par les dés soient vides. S'il n'y a plus de dames sur les flèches correspondant aux numéros supérieurs, le joueur retirera les dames des flèches portant le numéro inférieur. S'il reste des dames sur une flèche portant un numéro encore plus élevé, le nombre de points obtenu au lancer de dé servira à «pousser» ces dames.

## Fin du jeu

Si la couleur blanche a retiré toutes ses dames du jeu et la noire quelques-unes seulement, la couleur blanche a gagné une mise simple. La mise est doublée (gammon) si l'adversaire n'a réussi à retirer aucune dame du jeu et triplée (backgammon) si des dames de l'adversaire se trouvent encore dans le premier compartiment, voire même sur la cloison.

**Doublage** – En jouant pour gagner une mise, les joueurs peuvent se servir du dé à doubler (2, 4, 8, ...). Lorsqu'un joueur s'estime dans une position avantageuse, il peut placer le dé à doubler avec le chiffre 2 au-dessus à côté du damier. Soit alors son adversaire renonce et paie au vainqueur la mise simple, soit il accepte ce doublage, et la partie continue avec la double mise. Il revient à présent au deuxième joueur d'annoncer le prochain doublage en cas d'amélioration selon lui de sa situation dans le jeu. Le premier joueur doit alors accepter ou verser la double mise exigée. S'il accepte, la mise est quadruplée et ainsi de suite. Avec chaque doublage, le droit au prochain doublage passe à l'autre.

# Backgammon



**Gioco a dadi per 2 giocatori dagli 8 anni in poi**

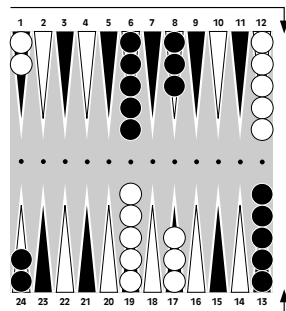
**Contenuto:** 1 tavola da gioco di legno  
30 pedine  
3 dadi  
1 regole del gioco

## Scopo del gioco

Partendo dalla disposizione iniziale delle pedine i giocatori avanzeranno uno verso l'altro, cercando di giungere con le 15 pedine nell'ultimo settore e susseguentemente di toglierle dal tavoliere, sfruttando convenientemente il punteggio conseguito di volta in volta coi due dadi. Vince il primo che toglie tutte le sue 15 pedine dal tavoliere. Durante la partita i giocatori cercheranno di ostacolare le mosse dell'avversario, bloccando le frecce o mettendo fuori gioco le sue pedine.

## Disporre le pedine e muoverle

Le pedine verranno collocate come indicato nell'illustrazione. Ogni giocatore riceve 15 pedine del medesimo colore. Il tavoliere è suddiviso in 24 frecce, per lo più contraddistinte dai numeri 1-12 e 1A-12A oppure 1-24. Il tavoliere è suddiviso al centro in due metà dalla cosiddetta «barriera». Ogni metà contiene 6 frecce sui due lati, detti 1° settore, 2° settore, 3° settore e ultimo settore.



## Il gioco

Il giocatore A riceve le pedine bianche e le muove dalla freccia 1A passando per 12A e successivamente da 12 fino a 1. Le frecce da 1A a 6A costituiscono il suo 1° settore, quelle da 6 a 1 il suo ultimo settore. Il giocatore B riceve le pedine nere e le muove dalla freccia 1 passando per 12 e successivamente da 12A fino a 1A. Le frecce da 1 a 6 costituiscono il suo 1° settore, quelle da 6A a 1A il suo ultimo settore. Partendo dalla disposizione iniziale, i giocatori muovono quindi le pedine in senso inverso, più precisamente il bianco in senso antiorario, il nero in senso orario.

**Inizio della partita** – All'inizio i giocatori lanciano un dado. Chi consegue il punteggio più alto inizia la partita ed effettua due mosse uguali secondo il punteggio ottenuto. Se i giocatori conseguono lo stesso punteggio, dovranno rilanciare il dado.

**Mosse** – In seguito i due giocatori lanceranno a turno i due dadi ed effettueranno due mosse a seconda del punteggio. Al momento di effettuare le mosse si dovranno sempre contare le frecce occupate dalle proprie pedine e da quelle dell'avversario. Le due mosse potranno venir effettuate con due pedine oppure con una sola pedina (mossa continuata). In quest'ultimo caso la pedina non verrà mossa secondo la somma del punteggio conseguito ma in base ai punteggi separati dei due dadi. Se, ad esempio, non è possibile effettuare la prima mossa con uno dei due punteggi, il giocatore non potrà spostare la pedina. I giocatori possono scegliere l'uno o l'altro punteggio per effettuare la mossa. Se si ha la possibilità di usare un solo

punteggio, è obbligatorio effettuare la mossa secondo quello più alto. È possibile muovere una pedina solo se si arriva in una freccia libera oppure occupata da altre pedine dello stesso colore. E pure possibile giungere in una freccia occupata da una sola pedina avversaria, che in tal caso verrà tolta dal gioco (v. voce: mangiare). Se coi dadi si consegue una pariglia, il punteggio vale il doppio e si potranno quindi effettuare 4 mosse. Se non si ha la possibilità di effettuarle tutte, si dovrà rinunciare solo a quelle che non si possono fare. Dopo una pariglia i dadi non vengono lanciati una seconda volta.

**Cordoni** – Due o più pedine dello stesso colore in una freccia formano un cosiddetto cordone. Le pedine del cordone non possono venire mangiate e la freccia rimane preclusa per l'avversario. Una serie di 6 cordoni consecutivi posti in altrettante frecce costituisce, ovviamente, una barriera invalicabile per l'avversario che potrà proseguire solo se nel corso della partita la barriera, detta «ponte», si disgrega.

**Mangiare** – Il giocatore che termina la mossa in una freccia occupata da una sola pedina avversaria toglierà dal gioco la pedina e la porrà sulla barriera del tavoliere. Nel corso di una mossa continuata, quindi, si possono mangiare più pedine avversarie (fino a quattro se si consegue una pariglia).

**Rimessa in gioco** – Chi ha pedine fuori gioco sulla barriera dovrà prima rimetterle in gioco e non potrà quindi muovere le altre. Il giocatore deve rimettere le pedine in gioco nel suo 1° settore a seconda del punteggio conseguito. Se le 6 frecce del suo 1° settore sono occupate da un ponte (6 cordoni consecutivi) dell'avversario, il giocatore non potrà rimettere le pedine in gioco. In questo caso si parla di «tavoliere chiuso». Al momento di rimettere in gioco le pedine si possono mangiare le pedine avversarie se, effettuata la mossa, la pedina rimessa in gioco arriva in una freccia occupata da una sola pedina avversaria.

**Uscita delle pedine** – Quando un giocatore ha portato le sue 15 pedine nel suo ultimo settore, potrà iniziare a toglierle dal tavoliere. Se con la prima mossa porta l'ultima pedina nel suo ultimo settore, potrà usare la seconda mossa per far uscire le pedine. Si potranno togliere di volta in volta le pedine solo con un punteggio esatto. Se si consegue ad esempio il punteggio 6/5 si potranno togliere dal gioco una pedina sulla freccia 6 o 6A e un'altra sulla freccia 5 o 5A. Se non è possibile togliere dal gioco alcuna pedina, si potrà usare il punteggio per spostare in avanti le pedine poste sulle frecce col numero più alto.

## Fine del gioco

Se, ad esempio, il bianco ha fatto uscire tutte le sue pedine e il nero ne ha ancora in gioco, il bianco consegue una vittoria semplice. Se i giocatori effettuano puntate, il bianco vincerà la puntata semplice che verrà raddoppiata (gammon) se il nero non ha tolto dal gioco nessuna pedina e triplicata (backgammon) se il nero ha ancora pedine nel suo 1° settore oppure fuori gioco sulla barriera del tavoliere.

**Raddoppiare** – Se si gioca per una posta si dovrà usare lo speciale dado coi numeri (2, 4, 8, ...). Se un giocatore è convinto di vincere, prima di lanciare i dadi pone il dado di raddoppio col 2 visibile vicino al tavoliere. L'avversario può ritirarsi dal gioco, e paga in tal caso al vincitore la posta semplice, oppure accettare la sfida, e il gioco continua con la posta doppia. Toccherà poi al secondo giocatore raddoppiare la posta in gioco se nel corso della partita le sorti cambiano in suo favore. In tal caso l'avversario potrà accettare oppure pagare allo sfidante la doppia posta in gioco che aveva preteso la prima volta. Se accetta, il gioco continua con la posta quadruplicata. Toccherà poi nuovamente al primo giocatore raddoppiare la posta e così via. In altre parole, dopo che un giocatore ha annunciato di raddoppiare la posta in gioco, il diritto di raddoppiare passa all'avversario qualora i due continuino a giocare.