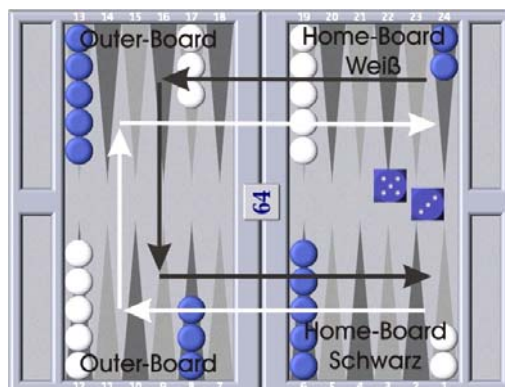


# Regeln von Backgammon

(basierend auf <http://en.wikipedia.org/wiki/Backgammon>)

## Das Spielfeld

- 24 Points / Dreiecke / "Zungen"
- Bar in der Mitte trennt Outer- und Home-Boards
- Jeder Spieler hat 15 Steine
- Schwarz zieht gegen den Uhrzeigersinn, Weiß zieht im Uhrzeigersinn
- Ziel des Spiels ist alle Steine ins eigene Home-Board zu bringen und dann hinauszuwürfeln



Quelle: <http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Datei:Backgammon.jpg>

## Züge

- Gespielt wird mit zwei sechsseitigen Würfeln
- Zu Beginn wird mit einem Würfel bestimmt welcher Spieler beginnt
- Wenn ein Spieler am Zug ist, würfelt er mit beiden Würfeln
- Jeder Würfel kann zum Ziehen eines Spielsteins verwendet werden (auch beide für denselben Stein)
- bei einem Pasch (zwei gleiche Zahlen) werden die verfügbaren Züge verdoppelt. Ein Sechserpasch erlaubt also vier Züge um sechs Felder



Quelle: <http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Datei:Dice.jpg>

## Züge II

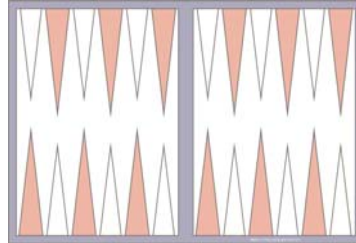
- Jeder Wurf muss verwendet werden, wenn möglich
- Wenn ein Spieler nicht ziehen kann ist der Zug beendet
- Sehr seltener Sonderfall: Falls zwei unterschiedliche Zahlen gewürfelt wurden und nur ein Zug möglich ist muss der höhere Wurf verwendet werden



Quelle: <http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Datei:Dice.jpg>

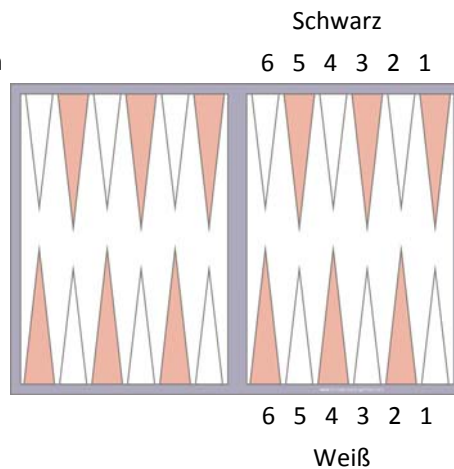
## Gültige Züge

- Spielsteine dürfen auf freie Felder oder Felder mit eigenen Steinen gesetzt werden
- Liegen auf dem Zielfeld zwei oder mehr gegnerische Spielsteine ist der Zug nicht möglich
- Liegt auf dem Zielfeld nur ein gegnerischer Stein wird dieser geworfen.

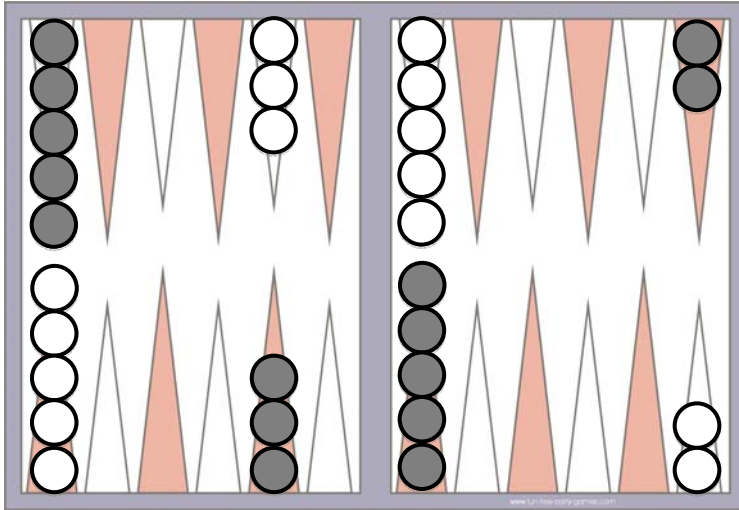


## Geworfene Steine

- Geworfene Steine werden aus dem Spiel genommen und müssen vom betroffenen Spieler wieder hineingewürfelt werden, bevor er das Spiel fortsetzen kann.
- Beim Hineinwürfeln werden die Würfe auf das Home-Board des Gegners gemappt:  
Eine 1 zählt für den ersten Point, eine 2 für den zweiten etc.
- Dabei gelten die normalen Regeln für gültige Züge: Der Gegner kann also das Hineinwürfeln blockieren!



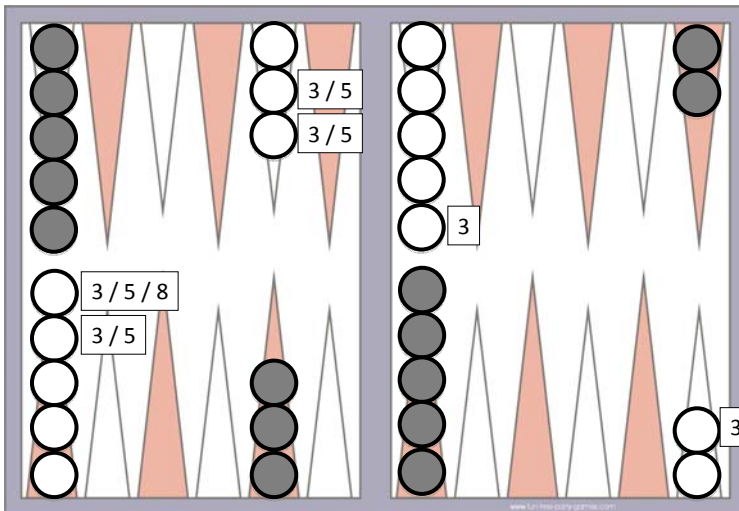
## Züge (Beispiele)



Spieler: Weiß

Zugrichtung

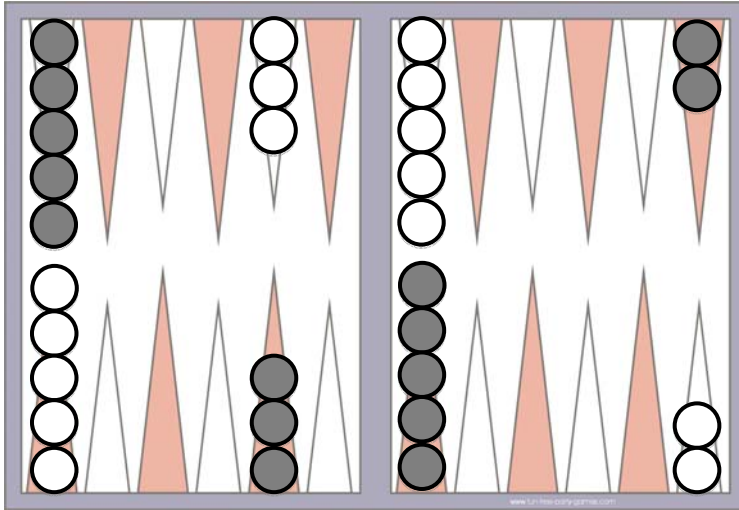
## Züge (Beispiele)



Spieler: Weiß

Zugrichtung

## Züge (Beispiele)

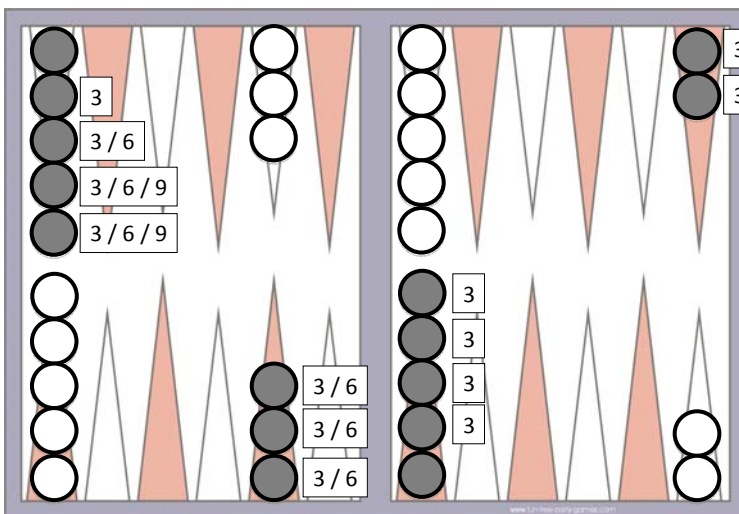


Zugrichtung



Spieler:  
Schwarz

## Züge (Beispiele)



Zugrichtung

Spieler:  
Schwarz

# Endspiel

- Sobald alle eigenen Steine im Home-Board sind, können sie rausgewürfelt werden

- Dabei müssen die Spielsteine über das Spielfeld hinaus gezogen werden – es wird also ein Wurf gleich der Point-Nr. (s. rechts) benötigt

- Sollten auf einem Point keine Steine mehr sein, können entsprechende Würfe auch für Züge mit kleinerer Nummer verwendet werden (z.B. 6-Point ist leer, Spieler 6er-Pasch. Diese Würfe können für beliebige kleinere Züge verwendet werden)

