



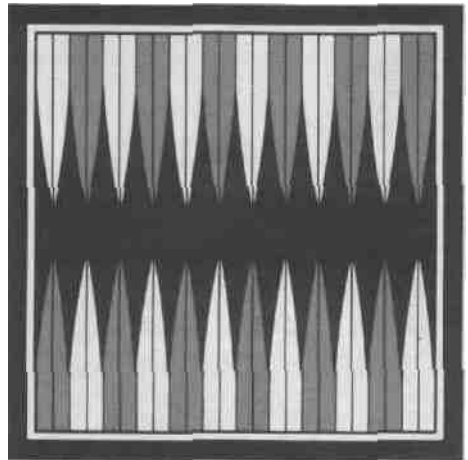
Backgammon

Würfelspiel für 2 Spieler
ab 10 Jahren

Spielmaterial:

Backgammon-Plan
je 15 Steine in 2 Farben
2 Würfel
1 Dopplerwürfel

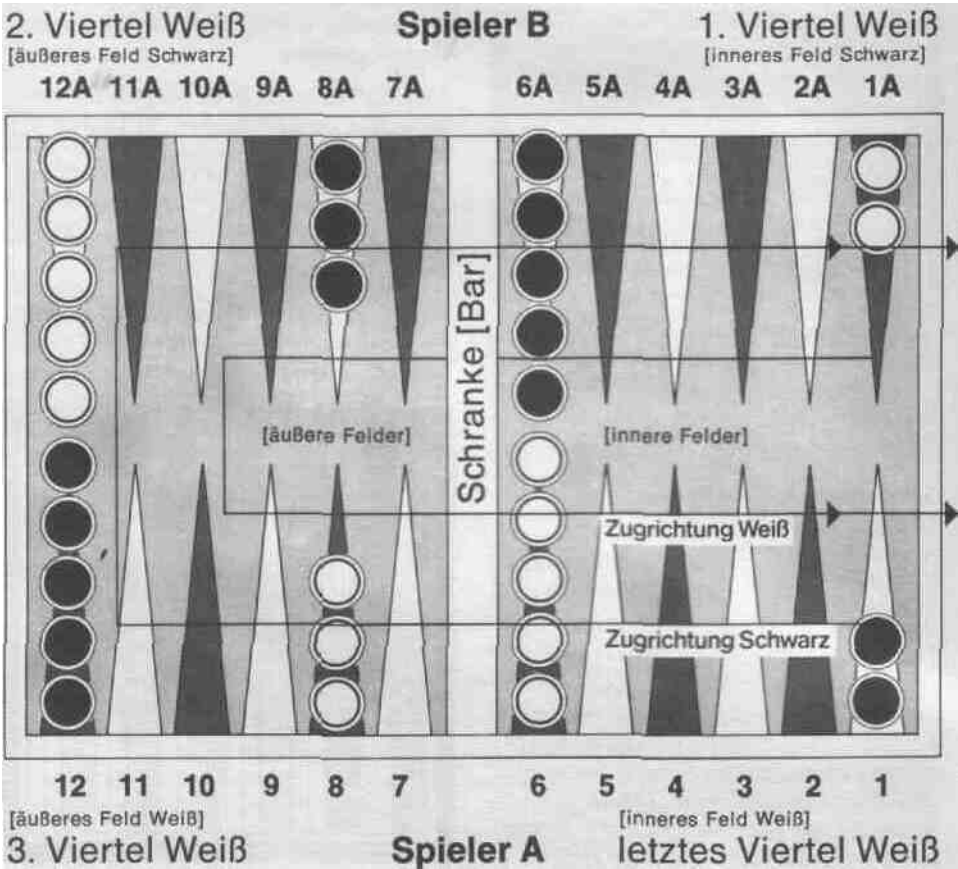
Dieses Spiel gehört zu den ältesten und meistgespielten zugleich. Reste ähnlicher Spiele aus Lapislazuli fand man in den königlichen Gräbern von Ur und in ägyptischen Gräbern. Bei den Römern war es als „Zwölf-Linien-Spiel“ oder „Tabula“ bekannt. Unter dem Namen „Nord“ fand es dann in der gesamten arabischen Welt Ver-





breitung. Im Mittelalter eroberte sich das Spiel die feinste Gesellschaft in ganz Europa; so war es zum Beispiel ebenso das Lieblingsspiel Martin Luthers wie Ludwig des XVI. Sein erster deutscher Name lautete „Wurfzabel“. Später nannte man es „Verkehren“ und schließlich „Puff“, d.h. »Pasch“ (wenn beide Würfel dieselbe Augenzahl haben). In den Englisch sprechenden Ländern ist das Spiel in der Form des „Backgammon“ ganz besonders beliebt. Auch die Astronauten der ersten Raumstation

SKYLAB hatten ein Backgammon an Bord. Die neue Backgammon-Begeisterung in den 70er Jahren ging von den USA aus. In Spielerkreisen werden deshalb heute häufig englische oder direkt vom Englischen abgeleitete Ausdrücke verwendet. Wir geben die wichtigsten in eckigen Klammern an.





Spielmaterial:

Jeder Spieler erhält 15 Steine einer Farbe.

Für die spezielle Art, in der bei Backgammon auch um Einsätze gespielt wird, verwendet man einen mit Zahlen versehenen Würfel, den sogenannten Dopplerwürfel.

Das Spielbrett zeigt 24 Spitzen, sogenannte Zungen, die abwechselnd verschieden gefärbt sind [Points, Punkte]. Um einen besseren Überblick zu ermöglichen, sind sie von 1-12 und von 1A-12A numeriert. Die Färbung der Zungen hat mit dem Spielverlauf nichts zu tun; sie soll das Auszählen der Spielzüge erleichtern. Das Brett ist durch die sogenannte Schranke [der Bar] in zwei Hälften geteilt; auch dies dient der Übersichtlichkeit. Die Schranke teilt die Spielbahn in Abschnitte von je 6 Zungen. Wir nennen diese Abschnitte in Zugrichtung des betreffenden Spielers „1. Viertel“, „2. Viertel“, „3. Viertel“ und „letztes Viertel“ [inner table, inneres Feld und outer table, äußeres Feld - siehe Abbildung 1].

Ziel des Spiels:

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

Aufstellung und Zugrichtung:

Die Grundaufstellung ist in Abbildung 1 gezeigt.

Spieler A spielt Weiß. Seine allgemeine Zugrichtung ist von 1A über 12A, 12 bis 1. Für Spieler A sind die Zungen 1A-6A sein 1. Viertel und die Zungen 6-1 sein letztes Viertel. Die beiden Steine auf 1A müssen den gesamten Weg über alle 24 Zungen - bis ins letzte Viertel und dann aus dem Brett heraus - zurücklegen. Die 5 Steine auf 12A ziehen von dort über Zunge 12 bis ins letzte Viertel von Spieler A und von dort aus dem Brett heraus. Die restlichen Steine ziehen entsprechend.

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 Gegenuhreigersinn und Schwarz im Uhrzeigersinn. Man sollte sich mit dieser Aufstellung auch bei vertauschten Sitzplätzen vertraut machen. Folgende Faustregel gilt immer: Die dem Spieler gegenüber liegenden zwei letzten Steine sind immer Steine seiner Farbe. Die Zugrichtung für den Spieler ergibt sich daraus, daß dies die zwei am weitesten von seinem letzten Viertel entfernten Steine sind.

Alle weiteren Beispiele dieser Spielregel beziehen sich auf Situationen, die von der Aufstellung nach Abbildung 1 ausgehen. Dem Anfänger empfehlen wir, die Beispiele auf dem Brett nachzusetzen und die Züge nachzuspielen.

Spielbeginn:

Zunächst wird ausgewürfelt, wer das Spiel eröffnet. Dabei würfeln beide Spieler mit 1 Würfel. Wer die höhere Zahl wirft, beginnt. Werfen beide Spieler die-



selbe Augenzahl - man nennt dies einen Pasch [doublet, Dublette] - so müssen beide nochmals würfeln.

Ziehen:

Grundsätzlich führen die Spieler abwechselnd jeweils zwei Züge aus, die sich nach den Würfelzahlen richten müssen. Für die zwei Züge des eröffnenden Spielers gelten die von beiden einzeln erwürfelten Zahlen. Für alle weiteren Züge würfelt jeder Spieler mit zwei Würfeln zugleich. Bei allen Zügen werden die von gegnerischen oder eigenen Steinen besetzten Zungen mitgezählt. Spielfeld ist die ganze Zunge. Es ist jedoch üblich, die Steine an den Brett-rand zu rücken.

Die beiden Züge können mit zwei verschiedenen Steinen durchgeführt werden oder als fortgesetzter Zug mit einem Stein. Auch bei einem fortgesetzten Zug werden die Würfelzahlen 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 Würfelzahlen verwendet. Kann er jeweils nur einen der beiden Würfe verwenden, so muß es der höhere Wurf sein. Ist dies nicht möglich, so darf kein Zug ausgeführt werden und der Gegenspieler kommt an die Reihe. Jede Zunge darf nur von Steinen einer Farbe besetzt 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).

Beispiele: Weiß eröffnet, und ihm steht dafür der Wurf 6/4 zur Verfügung. Neben vielen anderen sind dann beispielsweise folgende Züge möglich (Grundaufstellung siehe Abb. 1):

1 Stein von 1A auf 7A (= 6er-Wurf) und 1 Stein von 1A auf 5A (= 4er-Wurf).
Kurznotierung W 6/4 = 1A- 7A und 1A-5A.

Oder: 1 Stein von 6 auf 2 (= 4er-Wurf) und 1 Stein von 8 auf 2 (= 6er-Wurf).
Kurznotierung W 6/4 = 6-2 und 8-2.

Oder: 1 Stein von 12A auf 9 und derselbe Stein von 9 weiter auf 3. Kurznotierung W 6/4 = 12A-9-3.

Züge bei Pasch:

Bei einem Pasch-Wurf darf der Spieler die Augenzahl viermal ziehen. So können z.B. bei einem 3er-Pasch folgende Züge ausgeführt werden:

- 1 Stein in viermal fortgesetztem Zug insgesamt 12 Zungen weiter.
- 4 Steine je 3 Zungen weiter; kommen mehrere Steine vom selben Ausgangspunkt, so werden sie praktisch zusammen 3 Zungen weitergezogen.
- 2 Steine jeweils in einem fortgesetzten Zug 6 Zungen weiter.
- 1 Stein in einmal fortgesetztem Zug 6 Zungen weiter und 2 weitere Steine je 3 Zungen weiter.
- 1 Stein in zweimal fortgesetztem Zug 9 Zungen weiter und ein Stein 3 Zungen weiter.

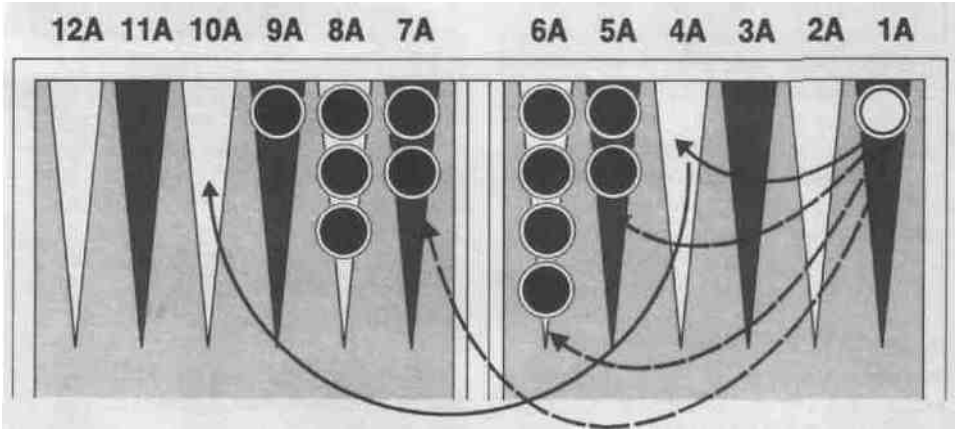
Wenn bei einem Pasch nicht alle 4 Züge gezogen werden können, so müssen jedenfalls alle möglichen Züge gezogen werden; die verbleibenden Zugmöglichkeiten verfallen. Nach einem Pasch wird nicht nochmals gewürfelt.



Bänder:

Ist eine Zunge mit zwei oder mehr Steinen besetzt, so bilden diese Steine ein sogenanntes Band [a block, to make a point, einen Point machen]. Als Band

sind die Steine vor dem Geschlagen werden sicher; die Zunge ist für den Gegenspieler blockiert. Hierzu folgendes Beispiel:



Weiß will seinen Stein von 1A ziehen; er wirft 5/4. Weiß dürfte zwar $5+4=9$ Zungen weiter auf 10A ankommen, darf aber weder auf 5A noch auf 6A ziehen. Könnte er mit anderen Steinen ebenfalls keinen Zug ausführen, so müsste er aussetzen und Schwarz käme an die Reihe. Wenn Weiß in der gleichen Situation 6/3 wirft (ebenfalls = 9), so darf er zunächst auf 4A und dann auf 10A ziehen. In umgekehrter Reihenfolge ist der Zug nicht möglich, da 7A blockiert ist.

Gelingt es einem Spieler mehrere Bänder auf nebeneinander liegenden Zungen zu machen, so nennt man dies eine Brücke. Im Gegensatz zum üblichen Zweck einer Brücke ist eine solche Stellung ein großes Hindernis für das Fortkommen des Gegenspielers. Eine Brücke über 6 Zungen [a prime] kann vom Gegenspieler überhaupt nicht überwunden werden.

Er kann die Steine, die so festgehalten werden, erst weiterziehen, wenn die Brücke im Verlauf des Spiels wieder aufgelöst wird.

Schlagen:

Wird ein Stein so gezogen, daß er einzeln auf einer Zunge steht, so ist er für den Gegner schlagbar [to leave a blot, eine Blot machen]. Endet ein Zug auf einer Zunge, die von einem einzelnen gegnerischen Stein besetzt ist, so wird dieser Stein geschlagen [to hit a blot, einen Hit machen]. In einem fortgesetzten Zug können mehrere Steine geschlagen werden (bis zu 4 Steine bei Pasch). Beispiel: In der Situation von Abbildung 2 kann Weiß mit dem Wurf 5/3 den einzelnen schwarzen Stein auf 9A schlagen; er zieht von 1A auf 4A und von dort auf 9A. Geschlagene Steine werden vom Brett genommen und auf die Schranke



gelegt. Diese Steine müssen anschließend den gesamten Durchlauf neu beginnen.

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 Würfelzahlen richten.

Beispiel: Weiß hat zwei Steine auf der Schranke; er wirft 6/3. Ein Stein muß nun auf 6A und der zweite auf 3A eingesetzt werden. Ist 3A blockiert, so kann nur ein Stein (auf 6A) eingesetzt werden; der 3er-Wurf verfällt und kann nicht für Züge im Brett verwendet werden. Ist die Zunge 6A durch ein Band blockiert, so kann Weiß keinen der beiden Steine einsetzen, da der höhere Wurf gezogen werden muß, wenn nicht beide Würfe gezogen werden können.

Gelingt es Schwarz, alle Zungen seines letzten Viertels durch eine Brücke zu blockieren, während Weiß einen Stein auf der Schranke hat, so gibt es keinen Wurf, mit dem Weiß seinen Stein wieder ins Brett bringen könnte. Man nennt dies ein „Geschlossenes Brett“ [closed board]. Weiß braucht überhaupt nicht zu würfeln und setzt so lange aus, bis die Brücke von Schwarz wieder aufgelöst wird.

Selbstverständlich kann beim Einsetzen auch geschlagen werden, wenn man mit dem eingesetzten Stein auf einen einzelnen gegnerischen Stein trifft.

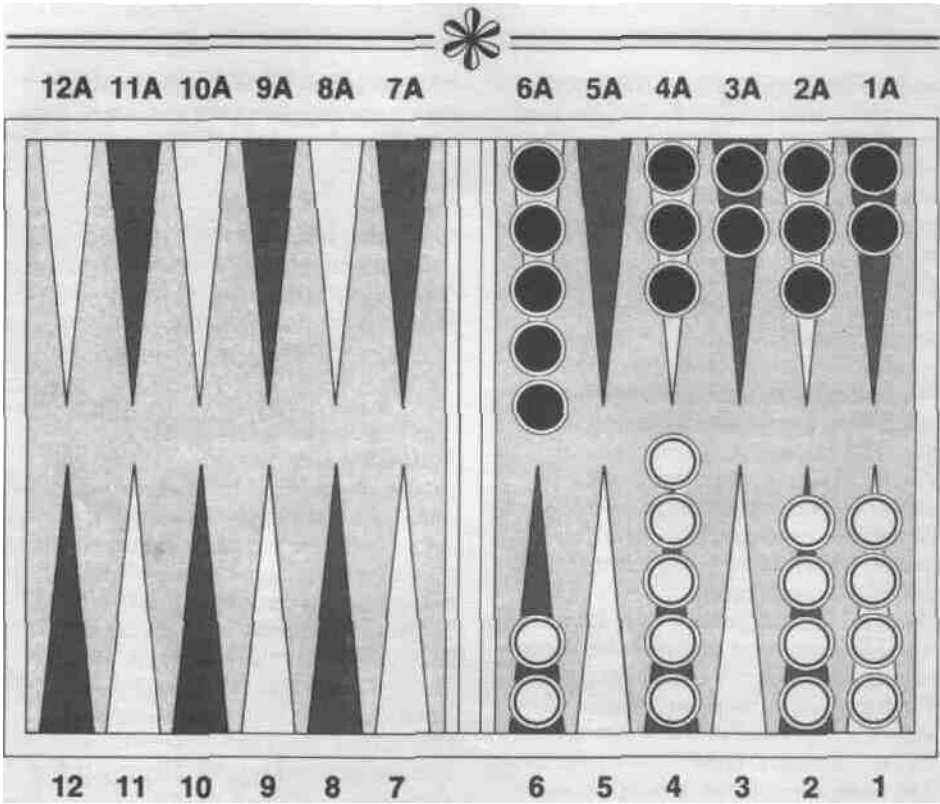
Ausspielen:

Erst wenn ein Spieler alle 15 Steine in sein letztes Viertel gebracht hat, darf er mit dem Ausspielen [bearing off. Abtragen] 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 Würfelzahlen 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 (Weiß) bzw. 6A (Schwarz) und ein Stein von 5 bzw. 5A. Auch beim Ausspielen zählt der Pasch doppelt. Ausgespielte Steine werden neben dem Brett abgelegt. Das Ausspielen ist kein Zwang; man zieht es manchmal vor, Steine nachzurücken, z.B. mit einer 5 von 6 auf 1.

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 nächstniederen Zunge ausgespielt. Stehen aber auf einer noch höheren Zunge Steine, so muß der Wurf dafür benützt werden, diese Steine „nachzurücken“. Hierzu folgendes Beispiel;

Weiß beginnt mit dem Ausspielen. Würfelt Weiß 6/4, so spielt er einen Stein von Zunge 6 und einen von Zunge 4 aus. Würfelt er 6/5, so spielt er einen Stein von Zunge 6 aus, kann aber von Zunge 5 keinen Stein ausspielen, da diese nicht besetzt ist. Stattdessen muß er den auf 6 verbleibenden Stein um 5 Zungen auf 1 nachrücken. Würfelt Weiß 5/3, so muß er 2 Steine nachrücken, da diese beiden Zungen unbesetzt sind. Wir nehmen nun an, daß in der hier



gezeigten Situation die Steine auf Zunge 6 bereits ausgespielt wurden. Würfelt Weiß nun 5/4, so spielt er einen Stein von Zunge 4 aus, da auf seinen höheren Zungen keine Steine mehr stehen. Außerdem spielt Weiß entsprechend dem 2. Wurfeinen weiteren Stein von 4 aus. Bei einem 6er-Pasch oder 5er-Pasch würde Weiß in diesem Fall 4 Steine von Zunge 4 ausspielen. Wenn ein weißer Stein geschlagen wird, während Weiß bereits am Ausspielen ist, so muß Weiß diesen Stein erst wieder einsetzen und bis zum letzten Viertel vorrücken, bevor er das Ausspielen fortsetzen kann.

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 ersten Viertel befinden, oder gar auf der Schranke.

Verdoppeln:

Beim Spielen um Einsätze werden Spieler, die den Reiz eines erhöhten aber



wohlkalkulierten Risikos schätzen, zum Dopplerwürfel greifen. Zu Beginn liegt der Würfel mit der Zahl 64 obenauf neben dem Spielbrett. Nach der Eröffnung ist jeder der beiden Spieler berechtigt, die erste Verdoppelung anzukündigen. Man wird dies tun, wenn man glaubt, gegenüber dem Partner im Vorteil zu sein. Eine Verdoppelung muß jeweils vordem Würfeln angekündigt werden.

Wenn Weiß die erste Verdoppelung ankündigt, legt er den Dopplerwürfel mit der Zahl 2 obenauf neben die Brethälfte von Schwarz. Schwarz muß nun entweder die Verdoppelung annehmen oder das Spiel unverzüglich als verloren aufgeben. Im letzteren Fall gewinnt Weiß den einfachen Einsatz.

Da sich bei Backgammon das Blatt rasch wenden kann, wird Schwarz die Verdoppelung annehmen, wenn er glaubt, daß Weiß nur geringfügig im Vorteil ist.

Schwarz legt dann den Dopplerwürfel direkt vor sich. Das Spiel wird jetzt um den zweifachen Einsatz fortgesetzt.

Weiß sollte im Auge behalten, daß das Recht zur nächsten Verdoppelung nun bei Schwarz liegt! Will Schwarz im Verlauf des Spiels die zweite Verdoppelung ankündigen, so legt er Weiß den Dopplerwürfel mit der Zahl 4 obenauf vor.

Weiß muß das Spiel entweder sofort aufgeben, wobei er aufgrund seiner eigenen Verdoppelung den doppelten Einsatz verliert, oder annehmen. In diesem Fall wird das Spiel um den vierfachen Einsatz fortgesetzt. Das Recht zur dritten Verdoppelung liegt nun wieder bei Weiß.

Es ist besonders wichtig, immer wieder abzuschätzen, wie weit man gegenüber dem Gegenspieler im Vor- oder Nachteil ist. Sollte der Gegenspieler eine Verdoppelung anbieten, so muß man genau darüber im Bilde sein, ob man annehmen

oder aufgeben sollte. Da die Einsätze enorm steigen, ist es selten ratsam, mehr als zweimal zu verdoppeln.

Strategie:

Im Prinzip handelt es sich bei Backgammon um ein wohlorganisiertes Rückzugsgefecht. Die am weitesten entfernten Steine auf 1A bzw. 1 sind am meisten gefährdet. Es ist wichtig, diese Steine in Sicherheit zu bringen und gleichzeitig Stellungen aufzubauen, die den Gegenspieler behindern.

Man sollte kein einseitiges Risiko eingehen, wenn man Steine vereinzelt und damit dem Schlagen aussetzt. Ein solcher Zug ist nur sinnvoll, wenn er für die folgenden Züge wichtige Vorteile verspricht, und das Schlagen dieses Steines sollte dem Gegenspieler auf lange Sicht Nachteile bringen. Obwohl Backgammon mit Würfeln gespielt wird, ist es durchaus kein reines Glücksspiel. Der Erfolg hängt mindestens ebenso sehr von der geschickten Ausrührung der Züge ab.

Die Eröffnungszüge werden bei völlig gleichverteilten Chancen durchgeführt. Es hängt deshalb vom Geschick des Spielers ab, ob er den vorliegenden Wurf richtig nützt. Wir geben im folgenden eine Liste der empfehlenswerten Eröffnungszüge. (Für Pasch-Züge können Empfehlungen nur bedingt gegeben werden, da immer die Eröffnungszüge vorausgegangen sind):

$$6/6 = 2 \times 1A - 7A \text{ und } 2 \times 12A - 7$$

$$5/5 = 2 \times 12A - 8 - 3$$

$$4/4 = 2 \times 1A - 5A \text{ und } 2 \times 12A - 9$$

$$3/3 = 2 \times 1A - 4A \text{ und } 2 \times 8 - 5$$

$$2/2 = 2 \times 1A - 3A - 5A$$

$$1/1 = 2 \times 8 - 7 \text{ und } 2 \times 6 - 5$$

$$6/5 = 1A - 7A - 12A$$

$$6/4 = 1A - 5A \text{ und } 1A - 7A$$



$$6/3 = 1A - 4A \text{ und } 1A - 7A$$

$$6/2 = 1A - 3A \text{ und } 1A - 7A$$

$$6/1 = 12A - 7 \text{ und } 8 - 7$$

$$5/4 = 1A - 5A \text{ und } 12A - 8$$

$$5/3 = 8 - 3 \text{ und } 6 - 3$$

$$5/2 = 12A - 8 \text{ und } 12A - 11$$

$$5/1 = 1A - 2A - 7A$$

$$4/3 = 12A - 10 \text{ und } 12A - 9$$

$$4/2 = 8 - 4 \text{ und } 6 - 4$$

$$4/1 = 1A - 2A \text{ und } 12A - 9$$

$$3/2 = 12A - 10 \text{ und } 12A - 11$$

$$3/1 = 8 - 5 \text{ und } 6 - 5$$

$$2/1 = 1A - 3A - 4A$$

$$\text{oder } 12A - 11 \text{ und } 6 - 5$$

Obwohl vom Gegner blockierte Zungen immer neue Situationen schaffen, ist es nützlich, sich mit der mathematischen Wahrscheinlichkeit der erzielbaren Würfe vertraut zu machen. Die Möglichkeiten zum gezielten Ausbau von Stel-

lungen und die Gefahr, geschlagen zu werden, hängen weniger vom Gesamtwert der Würfe ab, als von der durchschnittlichen Häufigkeit der möglichen Einzelzüge. Die folgende Aufstellung zeigt diese Möglichkeiten:

Entfernung von einer bestimmten Zunge:

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

mögliche passende Würfe:

11 12 14 15 15 17 6 6 5 3 2 3

Häufigkeit in %:

31 33 39 42 42 47 17 17 14 8 6 8