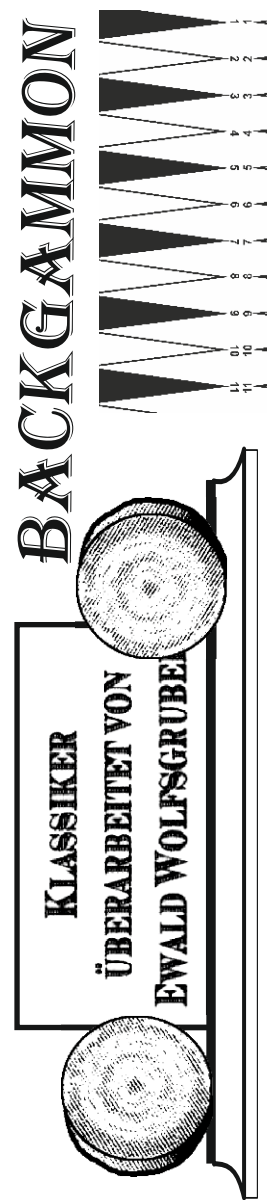
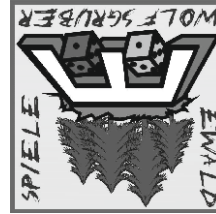


BACKGAMMON

Bastelbogen für DECKEL

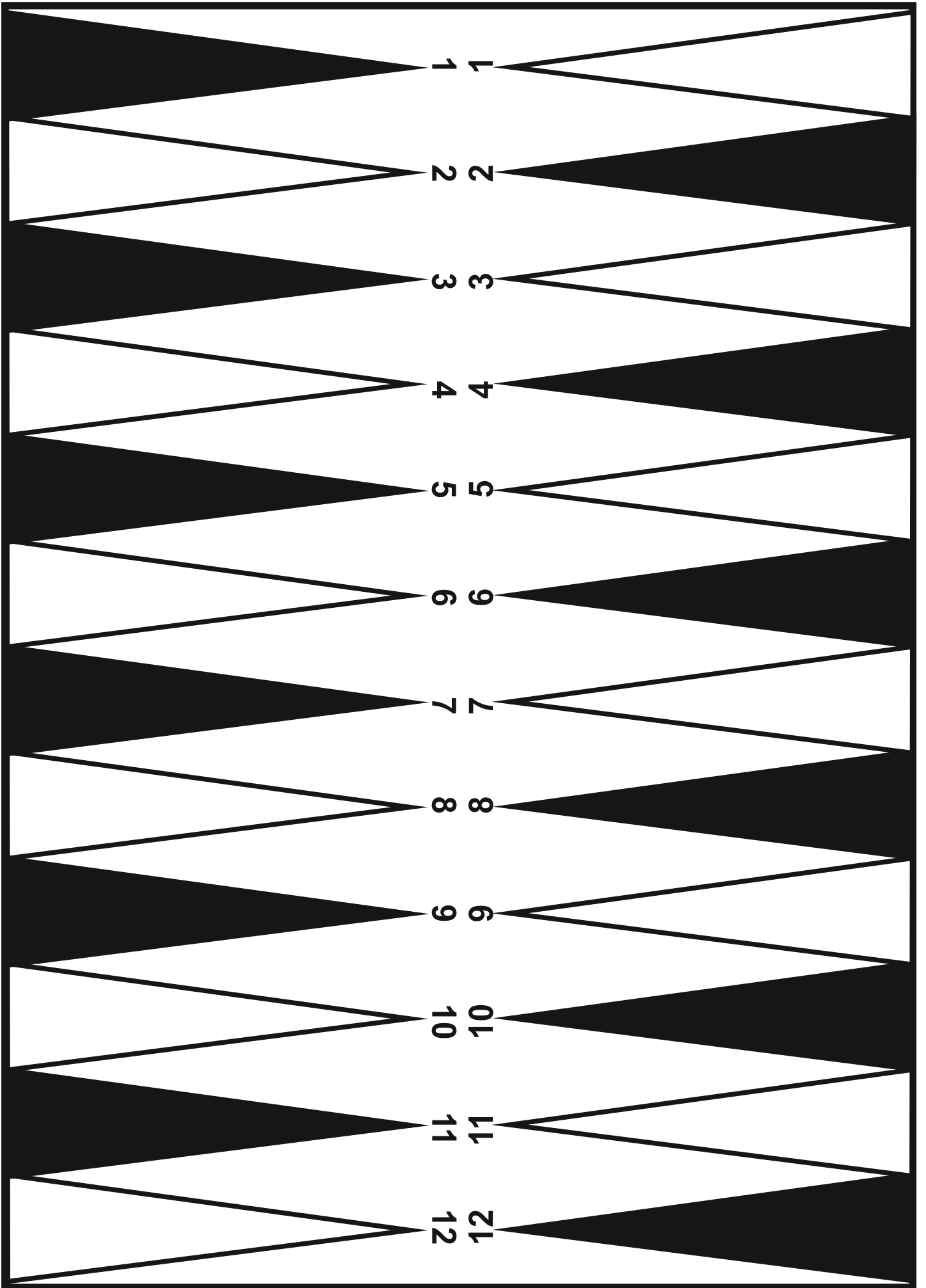


Autorenspele von Ewald Wolfsgruber (<http://bastelspele.jimdo.com>)

KLASSIKER
BACKGAMMON

Alter	ab 8
Hirn	mittel
Glück	mittel
Zeit	45 min
Spieler	2

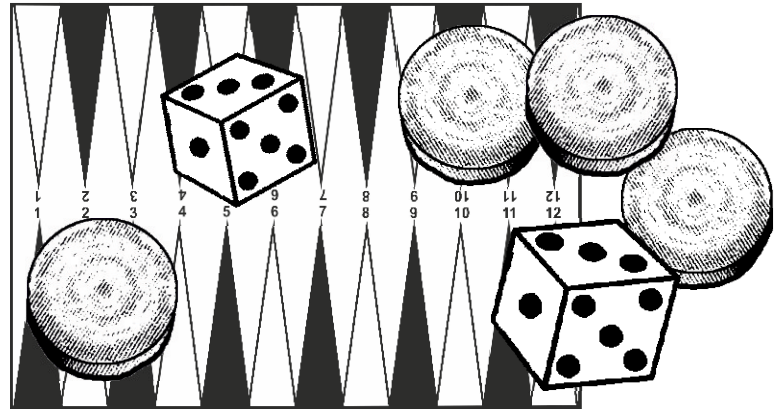
BACKGAMMON





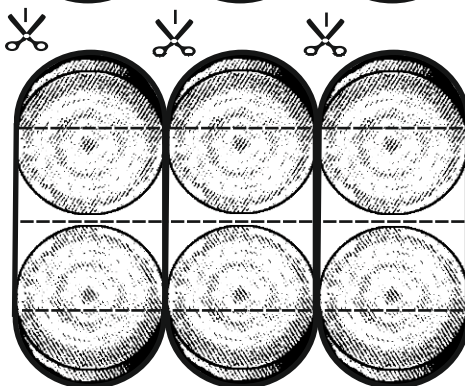
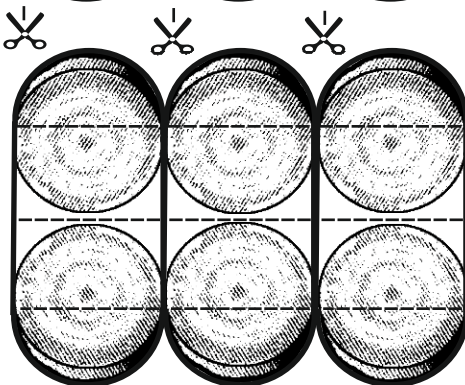
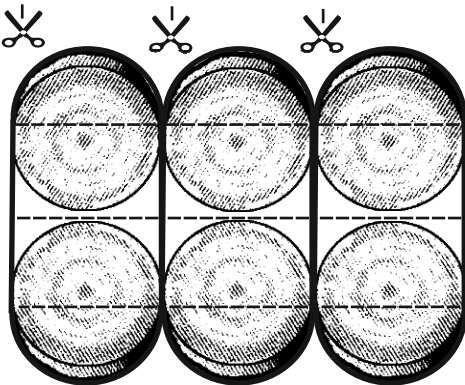
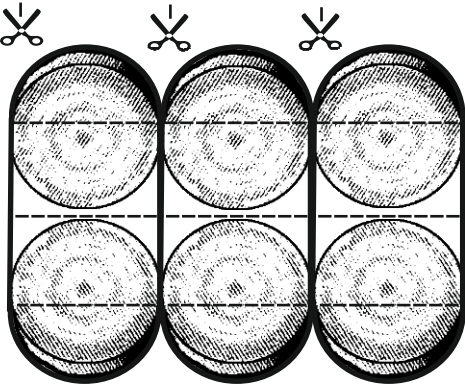
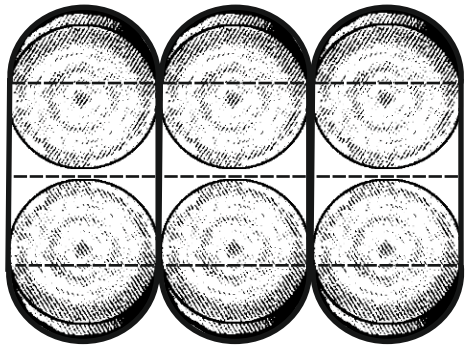
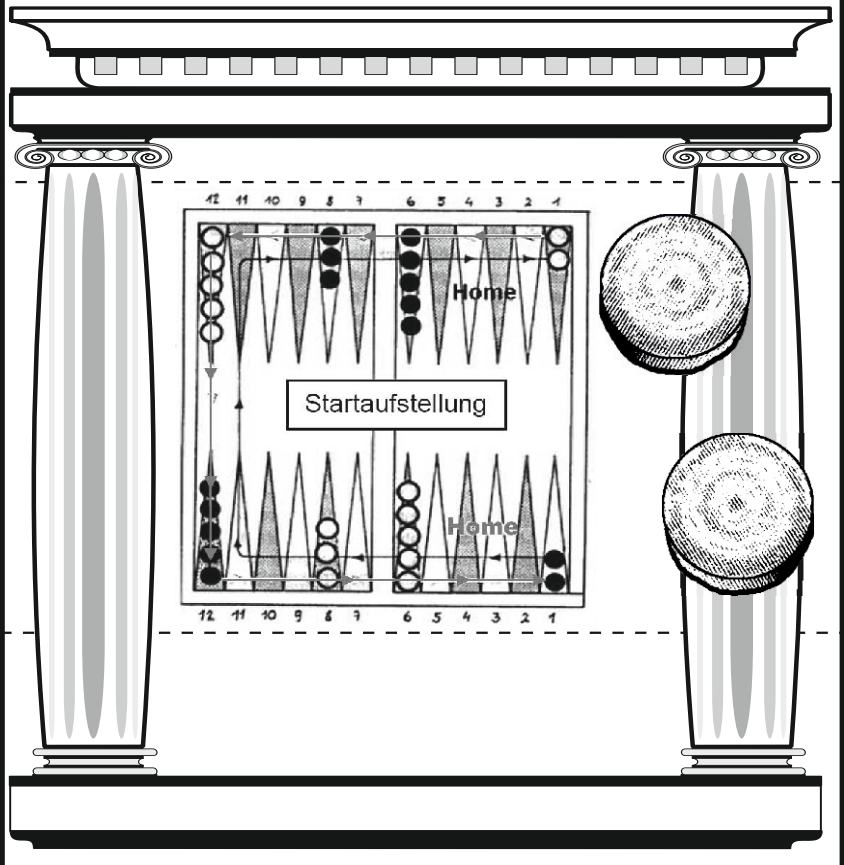
KLASSIKER

Gestaltet von Ewald Wolfsgruber



KLASSIKER

BACKGAMMON

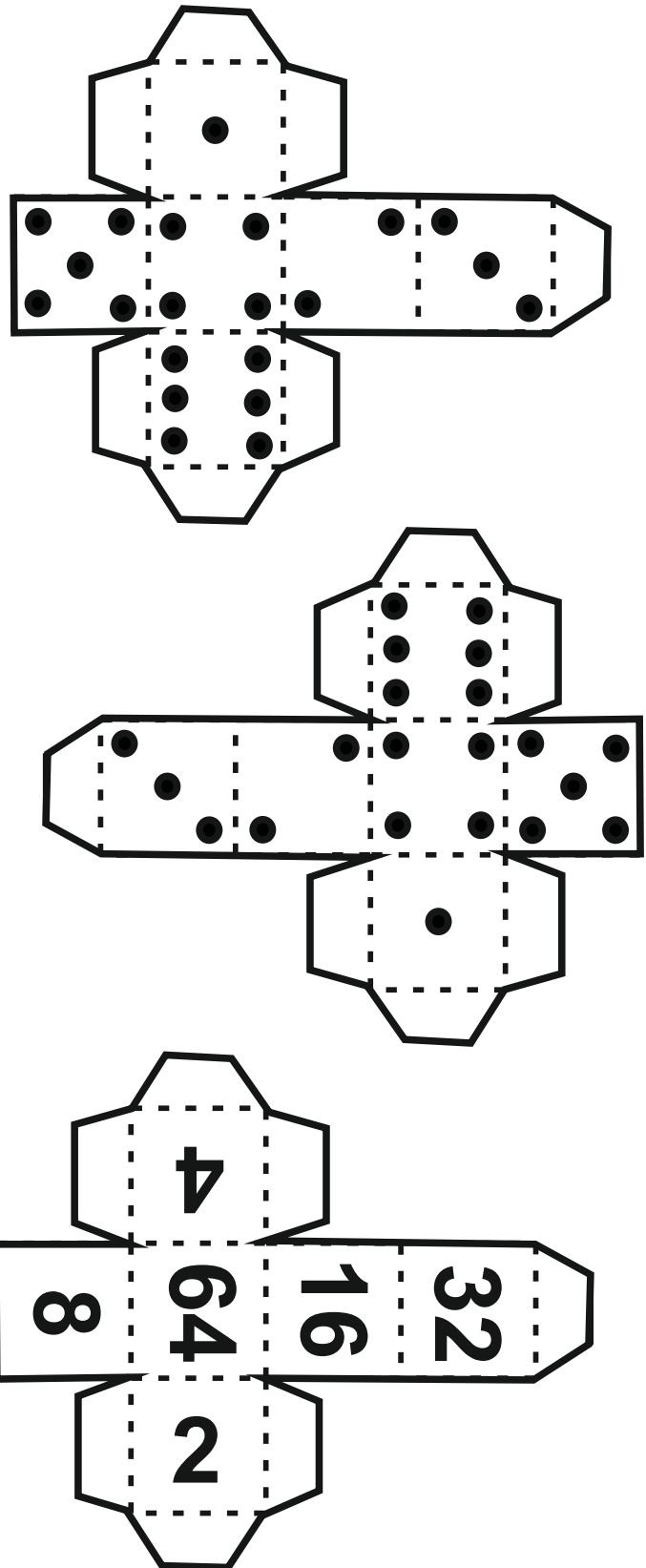
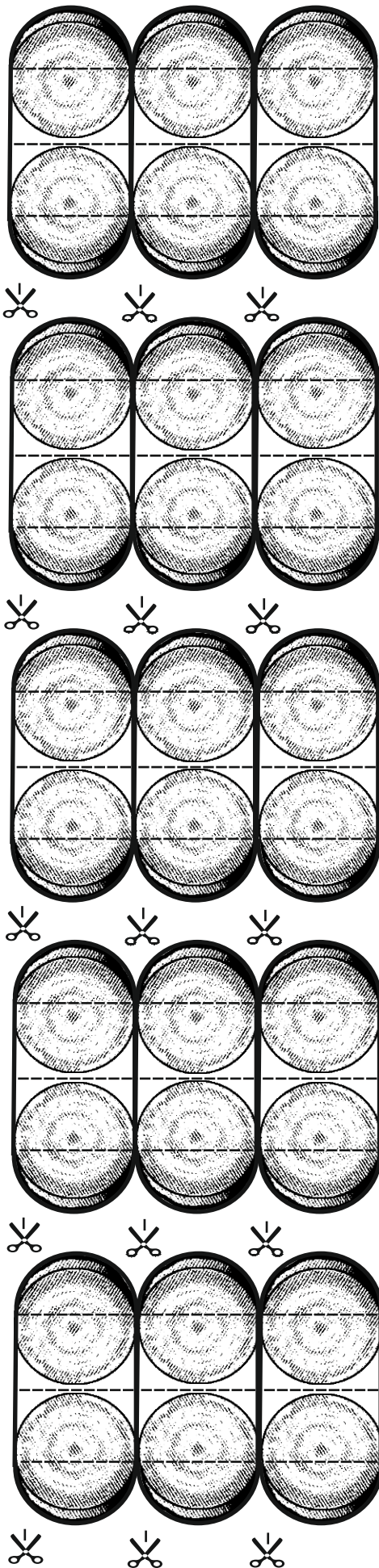


BACKGAMMON

Bastelbogen für Einlage
und 15 Spielfiguren

BACKGAMMON

Bastelbogen für Einlage,
15 Spielfiguren, 2 Würfel
und Dopplerwürfel



Backgammon Spielanleitung

Das Ziel des Spieles: Das Spielziel besteht darin, seine eigenen Steine in das eigene Heimfeld zu bringen und sie dann von dort abzutragen. Hier muss die auf der Abbildung vorgegebene Laufrichtung beachtet werden (man darf nie in die entgegengesetzte Richtung ziehen). Gewonnen hat der Spieler, der am schnellsten seine Spielsteine vom Brett gebracht hat.

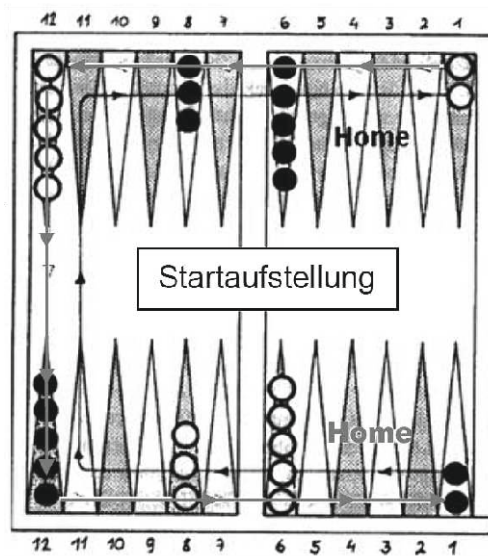
Die Ausgangsposition: Es gibt verschiedene Arten von Backgammon, wir erklären hier die gebräuchlichste Version, so wie sie auch an allen internationalen Turnieren gespielt wird. Die Startposition eines jeden Spieles ist unten abgebildet. Weiß spielt in diesem Fall von oben rechts nach unten links (in sein Heimfeld), Bunt (oder Schwarz) von unten rechts nach oben links (ebenfalls in sein Heimfeld).

Der Spielbeginn: Zu Beginn des Spieles wird um den Start gewürfelt. Jeder Spieler darf hierbei mit nur einem Würfel würfeln. Der Spieler, der die höhere Zahl gewürfelt hat, beginnt. Er muss für seinen ersten Zug die beiden Augenzahlen verwenden, die er und sein Spielpartner gewürfelt haben. Falls beide Spielpartner die gleiche Zahl würfeln, muss der Vorgang so lange wiederholt werden, bis verschiedene Augenzahlen auf den Würfeln erscheinen.

Der Spielverlauf: Nun dürfen für jeden Wurf zwei Würfel verwendet werden. Die beiden Spieler würfeln und ziehen abwechselnd.

Das Würfeln: Die strengen Backgammonregeln schreiben vor, dass jeder Spieler auf dem Brett zu seiner rechten Hand würfelt. Der Wurf muss wiederholt werden, wenn

- ein Spieler nicht auf dem Brett zu seiner Rechten gewürfelt hat (der Gegner kann aber darauf bestehen, dass der Wurf trotzdem ge-zogen werden muss).
- wenn einer der beiden Würfel nicht Flach auf dem Brett liegt (brennende Würfel)
- wenn ein Spieler würfelt, bevor sein Spielpartner die Würfel vom Brett genommen hat (auch hier kann der Gegner darauf bestehen, dass der Wurf gezogen werden muss).



Das Ziehen: Das Ziehen der Steine kann erfolgen, indem man die angegebenen Augenzahlen der beiden Würfel mit einem Stein zieht. Man kann aber auch zwei Steine mit den zwei verschiedenen Augenzahlen der Würfel bewegen. Falls man mit einem Stein zieht, dürfen die Augenzahlen nicht einfach zusammengezählt werden. Es muss ein - den Augenzahlen entsprechender - Zwischenhalt möglich sein. Da der Zwischenhalt von gegnerischen Spielsteinen besetzt sein kann, werden so einige (sonst mögliche) Züge ausgeschlossen. Beispiel: Weiß würfelt eine 3 und eine 4. Es steht dem Spieler nun frei, mit einem Stein 3+4 oder 4+3 Punkte oder mit zwei verschiedenen Steinen jeweils 3 und 4 Punkte zu ziehen. ACHTUNG: Beim Ziehen können alle Punkte, ausser diejenigen auf denen zwei oder mehrere gegnerische Steine stehen, besetzt werden.

- Sonderform des Ziehens: Grundsätzlich müssen beide Zahlen, die die beiden Würfel anzeigen auch gezogen werden. Sollte nur das Ziehen der einen oder der anderen Zahl möglich sein, muss die höhere der beiden Zahlen gezogen werden. Die niedrigere Zahl verfällt.

Falsches Ziehen: Wenn ein Spieler einen Stein falsch gesetzt hat, darf der Spielpartner die Korrektur seines Irrtums verlangen. Diese Korrektur darf nur dann erfolgen, wenn er selbst noch nicht gewürfelt hat. Hat er bereits gewürfelt, darf keine Korrektur mehr erfolgen.

Den gegnerischen Stein schlagen oder "einen Hit machen": Ein Spieler kann einen Stein des Gegners schlagen, wenn er beim Ziehen auf einem Punkt landet (oder einen Zwischenhalt einlegt), wo nur ein Stein des Gegners steht. Dieser geschlagene Stein wird auf die Bar gestellt und muss wieder ganz von vorne beginnen. Einen Stein wieder ins Spiel bringen: Der Spieler, der einen oder mehrere Steine auf der Bar stehen hat, muss diese wieder ins Spiel bringen, bevor er mit den anderen Steinen weiterziehen darf. Der Stein muss immer vom Heimfeld des Gegners aus eingesetzt werden. Beispiel: wenn nur der 2er und 3er Punkt im Heimfeld des Gegners leer sind, und am 5er Punkt der Gegner einen Stein hat, kann der Spieler mit den Augenzahlen 2, 3 oder 5 wieder ins Spiel kommen. Falls er die 5 würfelt, landet er sogar seinerseits einen Hit. Pasch: Ein Pasch ist ein Wurf, bei dem beide Würfel die gleiche Augenzahl zeigen. Bei diesem darf die gezeigte Augenzahl 4-mal gezogen werden. Das Ziehen erfolgt nun nach den bereits bekannten Regeln. Beispiel: Ein Spieler würfelt zweimal die 3. Er kann nun mit einem Stein viermal 3 Punkte vorrücken. Er kann auch mit einem Stein dreimal 3 Punkte und mit einem anderen Stein einmal 3 Punkte ziehen. Es besteht auch die Möglichkeit mit zwei verschiedenen Steinen zweimal 3 Punkte vorzurücken. Schließlich gibt es noch die Möglichkeit mit vier verschiedenen Steinen jeweils 3 Punkte zu ziehen. Das Abtragen: Es darf erst mit dem Abtragen begonnen werden, wenn sich alle 15 Steine im eigenen Heimfeld befinden. Dies geschieht, indem man seine Steine nach draußen würfelt. Beispiel: Wenn 2 Steine auf dem 3er Punkt, 2 Steine auf dem 2er Punkt und 1 Stein auf dem 1er Punkt stehen, kann man zum Beispiel mit dem Wurf 5-2 einen Stein vom 3er Punkt und einen Stein vom 2er Punkt herausnehmen. Man kann aber auch die 5-2 anders spielen, zum Beispiel einen Stein vom 3er Punkt rausnehmen und die 2 vom 3er Punkt auf den 1er Punkt spielen. Dies ist vor allem dann wichtig, wenn der Gegner noch einen Spielstein einspielen muss.

Falls man beim Ausspielen der Steine von einem gegnerischen Stein geschlagen wird, muss man diesen wieder im gegnerischen Heimfeld ins Spiel bringen. Man kann erst wieder mit dem Abtragen der Steine beginnen, wenn der Stein wieder im eigenen Heimfeld ist.

Gewinnstufen oder Siegpunkte:

Der einfache Sieg: Sieger ist, wer alle Steine abgetragen hat, bevor der Gegner seinen letzten Stein abgetragen hat (der Sieger gewinnt den einfachen Einsatz oder einen Siegpunkt).

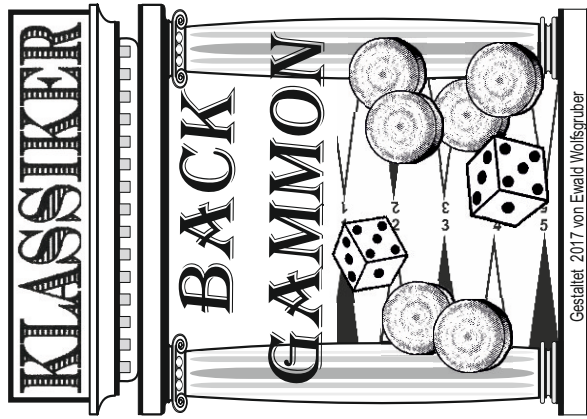
Der Gammon Gewinn: Der Sieger hat alle Steine abgetragen, der Gegner noch keinen einzigen (der Sieger gewinnt den doppelten Einsatz oder zwei Siegpunkte).

Der Backgammon Gewinn: Der Sieger hat alle Steine abgetragen, der Gegner noch keinen einzigen. Außerdem befindet sich der Gegner noch mit einem oder mehreren Steinen auf der Bar oder im Heimfeld des Siegers (der Sieger gewinnt den dreifachen Einsatz oder drei Siegpunkte).

BACKGAMMON

Bastelbogen für BODEN

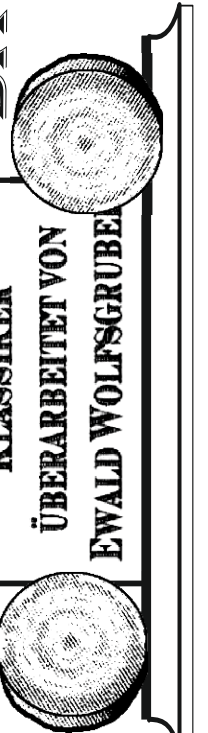
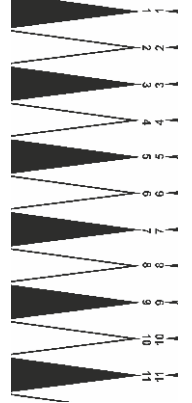
KLASSIKER BACKGAMMON



Gestaltet 2017 von Ewald Wolfsgruber

Alter	ab 8
Hirn	mittel
Glück	mittel
Zeit	45 min
Spieler	2

KLASSIKER
BACKGAMMON



KLASSIKER
ÜBERARBEITET VON
EWALD WOLFSGRUBER

BACKGAMMON – IMMER WIEDER NEU GESPIELT

Die Vorväter von unserem bekannten Würfelbrettspiel Backgammon z.B. Duodecim scripta, Ludus duodecim scriptorum oder Tabula sind sehr alt.

Wie viele anderen kulturellen Errungenschaften entstammt auch unser Vorfänger von Backgammon vermutlich der Hochkultur Mesopotamiens, der Wiege unserer Zivilisation, zwischen Euphrat und Tigris gelegen, dort, wo sich der heutige Irak befindet.

Von den Briten dürften wir den Namen "Backgammon" übernommen haben. Das Wort könnte ursprünglich aus dem Walisischen stammen ("back" = klein, "cammon" = Schlacht), oder es kommt vom angelsächsischen "bac gamen", was übersetzt so viel wie Rückspiel heißt.

Die letzte entscheidende Veränderung war die Einführung des Verdoppelungswürfels. In den 1920er Jahren wurde in einem New Yorker Spielclub das Verdoppeln erfunden, was einerseits sehr die Erhöhung der Spannung und andererseits eine Einschränkung des Faktors Glück bewirkte.

Die Regeln des modernen Backgammon stammen vom Card and Backgammon Committee des New Yorker Raquet and Tennis Club aus dem Jahre 1931.



Autorenspiele von Ewald Wolfsgruber (<http://bastelspiele.jimdo.com>)

KLASSIKER
BACKGAMMON

Alter	ab 8
Hirn	mittel
Glück	mittel
Zeit	45 min
Spieler	2



Gestaltet 2017 von Ewald Wolfsgruber

