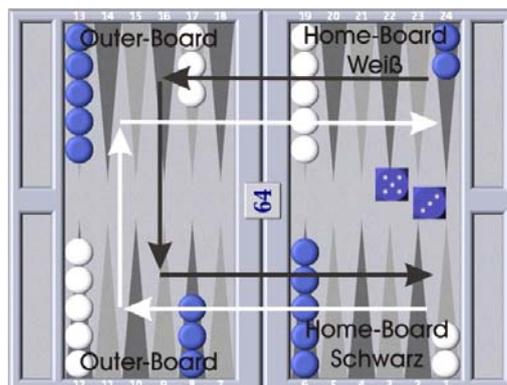


Regeln von Backgammon

(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 sechseitigen 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

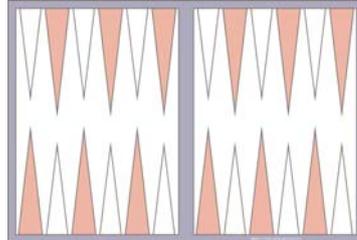
- Jeder Wurf muss verwendet werden, wenn möglich
- Wenn ein Spieler nicht ziehen kann ist der Zug beendet
- Sehr seltener Sonderfall: Falls zwei unterschiedliche Zahlen gewürfelt wurden und nur ein Zug möglich ist muss der höhere Wurf verwendet werden



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

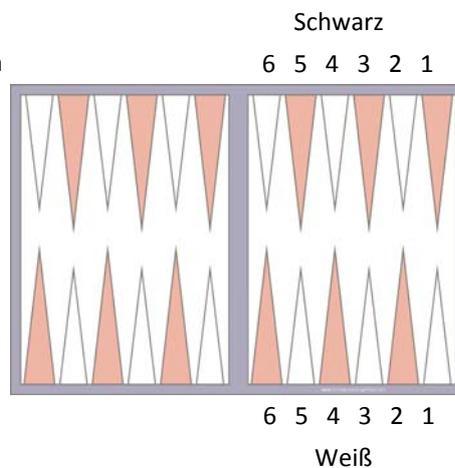
Gültige Züge

- 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.

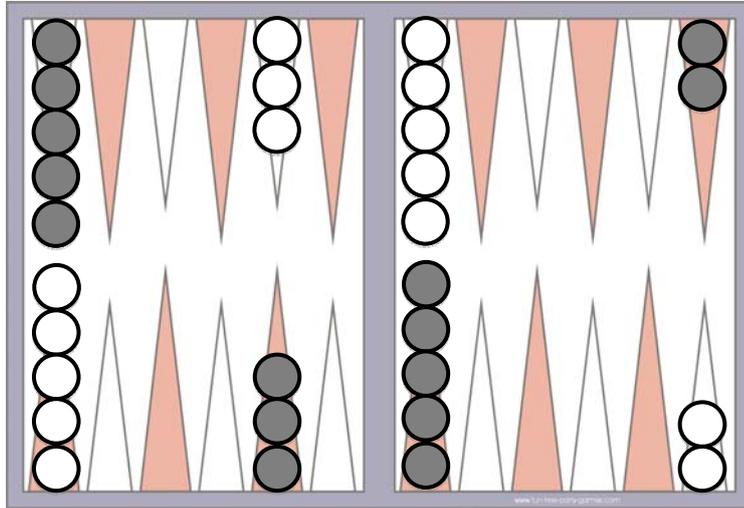


Geworfene Steine

- 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!



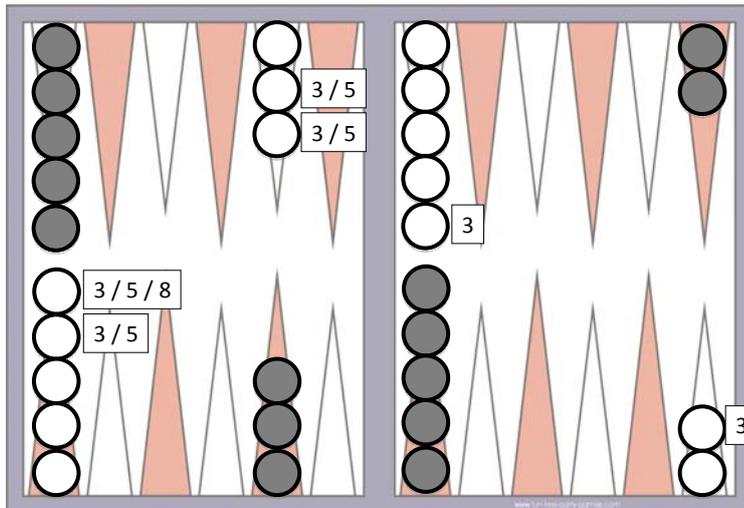
Züge (Beispiele)



Spieler: Weiß

Zugrichtung

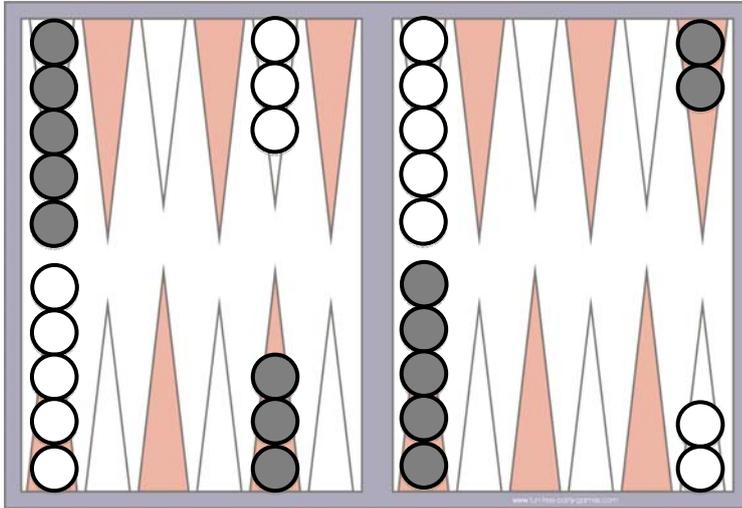
Züge (Beispiele)



Spieler: Weiß

Zugrichtung

Züge (Beispiele)

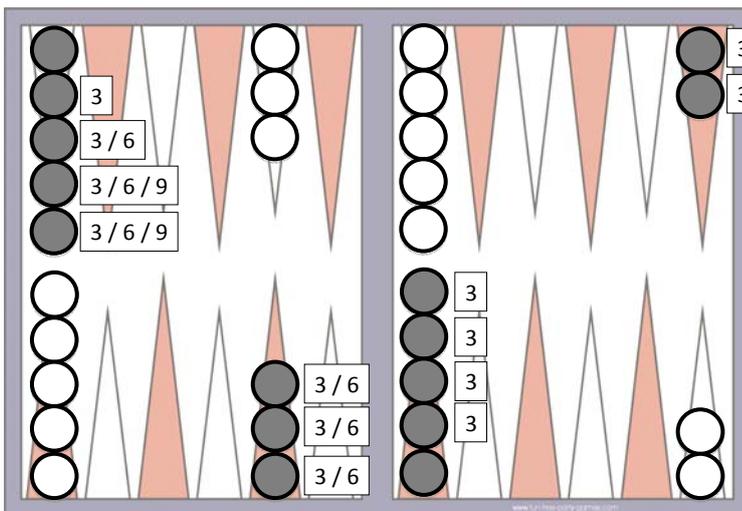


Zugrichtung



Spieler:
Schwarz

Züge (Beispiele)



Zugrichtung

3 / 6 / 9

3 / 6 / 9



Spieler:
Schwarz

