

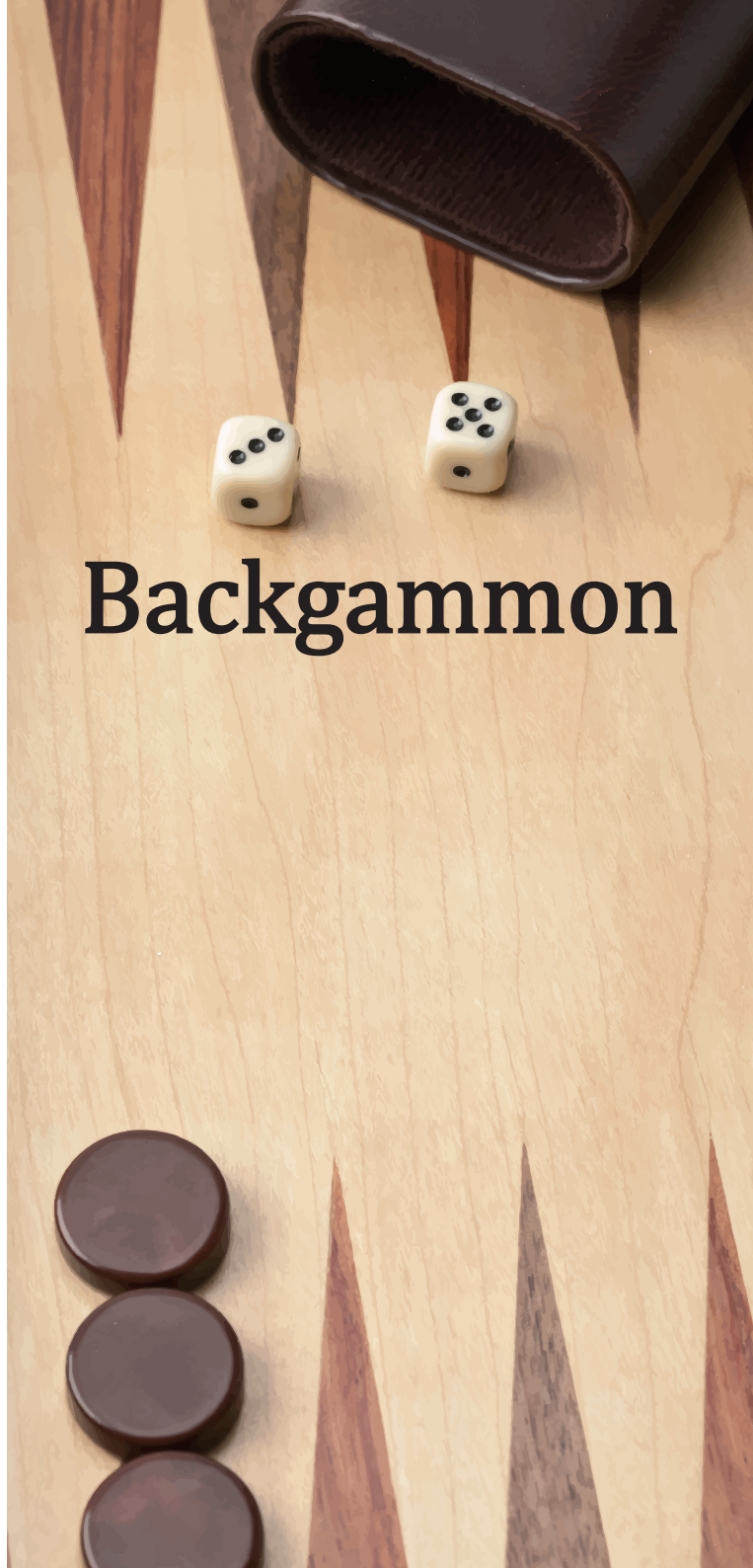


**YELLOW
MOUNTAIN
IMPORTS**

www.ymimports.com

© 2025 Yellow Mountain Imports Inc.

Backgammon



Backgammon

Backgammon ist eines der ältesten Brettspiele mit Ursprüngen Es ist ein Glücks- und Strategiespiel und auf der ganzen Welt beliebt. Es ist leicht zu erlernen und macht Spaß. Kein Wunder also, dass es sich über die Jahre gehalten hat und von so vielen Menschen gespielt wird.

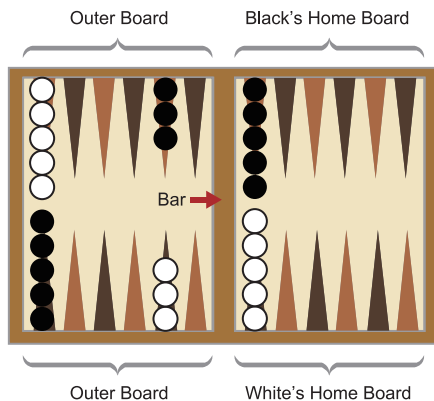
Ausrüstung

Das Spiel wird von jeweils zwei Spielern mit fünfzehn **Steinen** seiner eigenen Farbe gespielt.

Jeder Spieler verfügt außerdem über ein eigenes Würfelpaar und einen eigenen Würfelbecher.

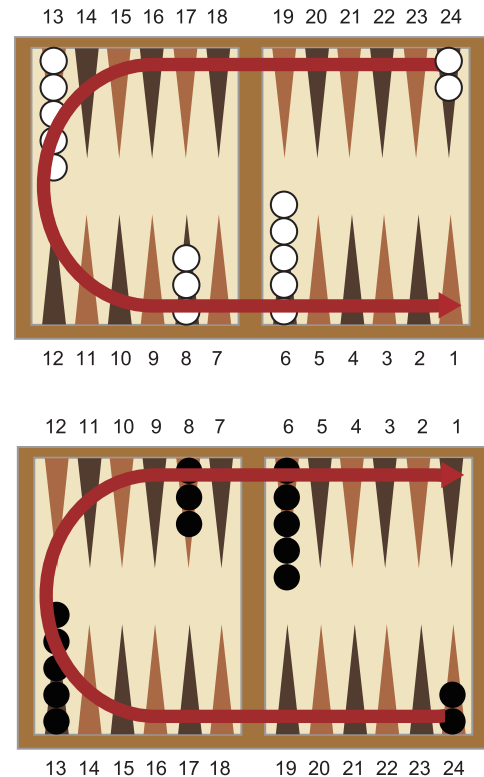
Es wird ein Verdopplungswürfel mit den Zahlen 2, 4, 8, 16, 32, 64 verwendet zur Verfolgung der Einsätze der Runde.

Das Brett besteht aus 24 langen Dreiecken, die **Punkte** oder **Pips** genannt werden. Die Dreiecke haben abwechselnde Farben und sind in vier Quadranten mit jeweils sechs Dreiecken unterteilt. Die vier Quadranten sind das **Heimbrett** und **Außenbrett** des Spielers und das Heimbrett und Außenbrett des Gegners. Die Heimbretter und Außenbretter sind durch eine Trennlinie in der Mitte getrennt, die als **Takt**. Die Ausgangspositionen der Stücke sind wie folgt angeordnet.



Die Punkte sind beginnend bei 24 im Heimfeld des Gegners und endend bei 1 im Heimfeld des Spielers nummeriert.

Ziel des Spiels ist es, alle eigenen Steine zu bewegen zum Home-Board und entfernen dann die Steine vollständig vom Board. Die Spieler ziehen ihre Steine in entgegengesetzte Richtung und folgt einem Hufeisenpfad, wie abgebildet.



Spielweise

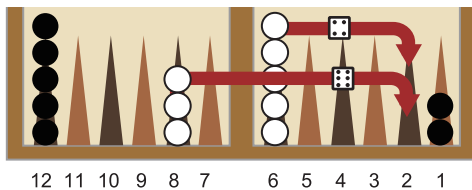
Zu Beginn des Spiels würfelt jeder Spieler mit einem einzelnen Würfel und der Spieler mit der höheren Zahl zieht zuerst mit beiden gewürfelten Zahlen. Wenn beide Spieler dieselbe Zahl würfeln, wird erneut gewürfelt, bis unterschiedliche Zahlen gewürfelt werden. Dann wechseln sich die Spieler ab und würfeln zu Beginn jeder Runde mit zwei Würfeln. Die Würfel müssen immer zusammen geworfen werden und flach auf der rechten Seite des Spielbretts landen. Landet der Würfel außerhalb oder auf einem Spielstein, muss erneut gewürfelt werden.

Ziehen um

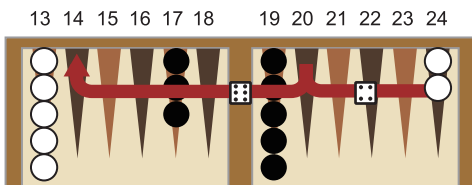
- Der Würfelwurf bestimmt, um wie viele Punkte der Spieler seine Spielsteine bewegen darf. Der Spielstein bewegt sich immer vorwärts und folgt dabei dem Hufeisenpfad in Richtung des Heimfelds des Spielers.

- Ein Punkt, der nicht von zwei oder mehr gegnerischen Steinen besetzt ist, ist ein offener Punkt. Beim Ziehen eines Steins kann dieser nur auf einem offenen Punkt landen.

- Die beiden Würfel stellen zwei separate Bewegungen dar. Wenn ein Spieler beispielsweise eine 6 und eine 4 würfelt, kann er einen Stein 6 Felder weit auf einen freien Punkt und einen anderen Stein 4 Felder weit auf einen freien Punkt bewegen.



Der Spieler kann auch den gleichen Stein zweimal ziehen, solange jeder Zug auf einen offenen Punkt geht.



- Wenn ein Pasch gewürfelt wird, werden die Zahlen auf den Würfeln zweimal gespielt. Wenn ein Spieler beispielsweise zwei Fünfen würfelt, darf er seine Steine mit fünf Punkten, die viermal in beliebiger Kombination auf offenen Punkten landen.

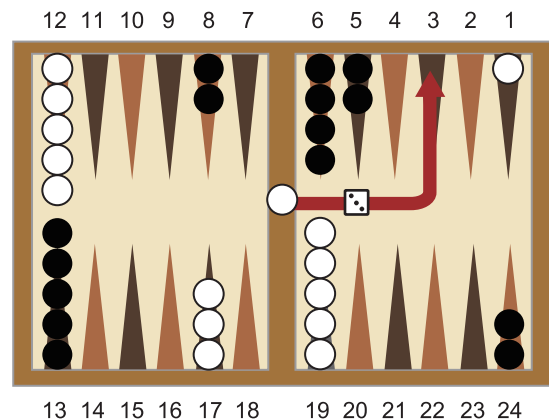
- Ein Spieler muss, wenn möglich, beide gewürfelten Zahlen ziehen (vier Zahlen, wenn ein Pasch gewürfelt wird). Wenn nur eine der Zahlen gespielt werden kann, weil nur ein offener Punkt verfügbar ist, muss der Spieler diese Zahl spielen. Wenn eine der Zahlen gespielt werden kann, aber nicht beide, muss die höhere Zahl gespielt werden.

Wenn keine der Zahlen gespielt werden kann, verliert der Spieler seinen Zug. Wenn ein Spieler bei einem Doppel nicht alle vier Zahlen spielen kann, muss er so viele Zahlen wie möglich spielen.

Schlagen

Ein offener Punkt, auf dem sich ein gegnerischer Stein befindet, ist ein **Blot**. Wenn ein Stein auf einen Blot gezogen wird, wird der Blot **geschlagen** und der geschlagene gegnerische Stein wird auf die Bar gelegt.

Wenn ein Spieler einen oder mehrere Steine auf der Bar hat, muss er diese zunächst wieder auf das Home-Board des Gegners setzen. Ein Stein setzt ein, indem er zwei Würfel wirft und ihn auf den entsprechenden Punkt einer der Zahlen auf dem Home-Board des Gegners setzt.



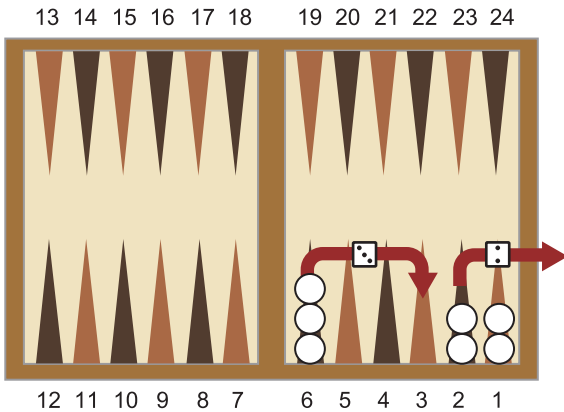
Wenn der/die Stein(e) auf der Bar nicht in eine offene Punkt, verliert der Spieler seinen Zug und die Steine bleiben auf der Bar. Ein Spieler kann keine andere Figur bewegen, bis alle seine Steine sind von der Bar entfernt. Wenn ein Spieler einige, aber nicht alle seiner Steine von der Bar entfernen kann, ist sein Zug beendet. Wenn die Steine eines Spielers von der Bar entfernt wurden, muss jede nicht verwendete Zahl gespielt werden.

Abtragen

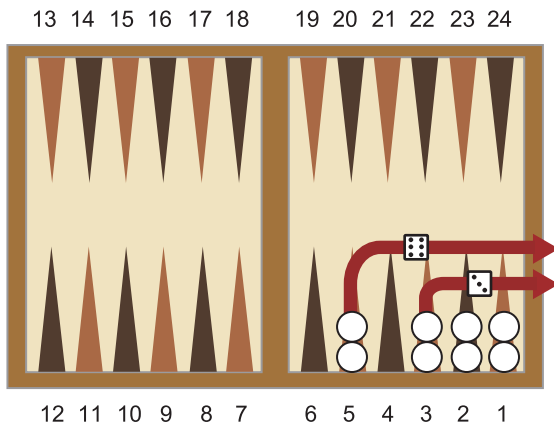
Wenn sich alle Steine eines Spielers auf seinem Heimfeld befinden, kann er mit dem Vorgang des Abtragens beginnen. Dies geschieht durch das Würfeln einer Zahl, die einem

Punkt entspricht mit einem darauf befindlichen Checker.

Wenn kein Stein mit der gewürfelten Zahl abtragen kann, muss der Spieler einen gültigen Zug mit einem Stein aus einem höheren Punkt.



Liegen keine Steine auf den höherwertigen Punkten, so trägt der Spieler mit einem Stein vom nächsthöheren Punkt ab.



Verdoppelung

Mit einem Verdopplungswürfel kann der Einsatz zu jedem Zeitpunkt des Spiels erhöht werden. Zu Beginn des Spiels wird der Verdopplungswürfel mit der 64 nach oben auf die Bar gelegt. Vor dem Wurf kann ein Spieler vorschlagen, den aktuellen Einsatz zu **verdoppeln**. Der Gegner akzeptiert

(nimmt) den verdoppelten Einsatz oder gibt auf **(wirft)** und verliert das Spiel und den aktuellen Einsatz. Nimmt der Gegner, wird er Eigentümer des Würfels und der Würfel wird umgedreht, so dass die 2 nach oben zeigt. Danach hat nur noch der Eigentümer des Würfels das Recht, eine erneute Verdoppelung des Einsatzes vorzuschlagen **(Redouble)**. Wenn der Gegner nimmt, geht der Besitz des Würfels auf ihn über und dieser Prozess kann von 4 bis 8 fortgesetzt werden und ab. Es gibt keine Begrenzungen für Redoubles, auch wenn die höchste Zahl auf dem Würfel 64 ist, es, auch wenn die Die höchste Zahl auf dem Würfel ist 64.

Gammon und Backgammon

Wenn am Ende des Spiels ein Spieler alle fünfzehn seiner Steine abgetragen hat und der Gegner mindestens einen Stein abgetragen hat, verliert er ein Gammon und das Doppelte des aktuellen Einsatzes. Wenn der Gegner keine Steine abgetragen hat, verliert er ein Backgammon und das Dreifache des aktuellen Einsatzes.