

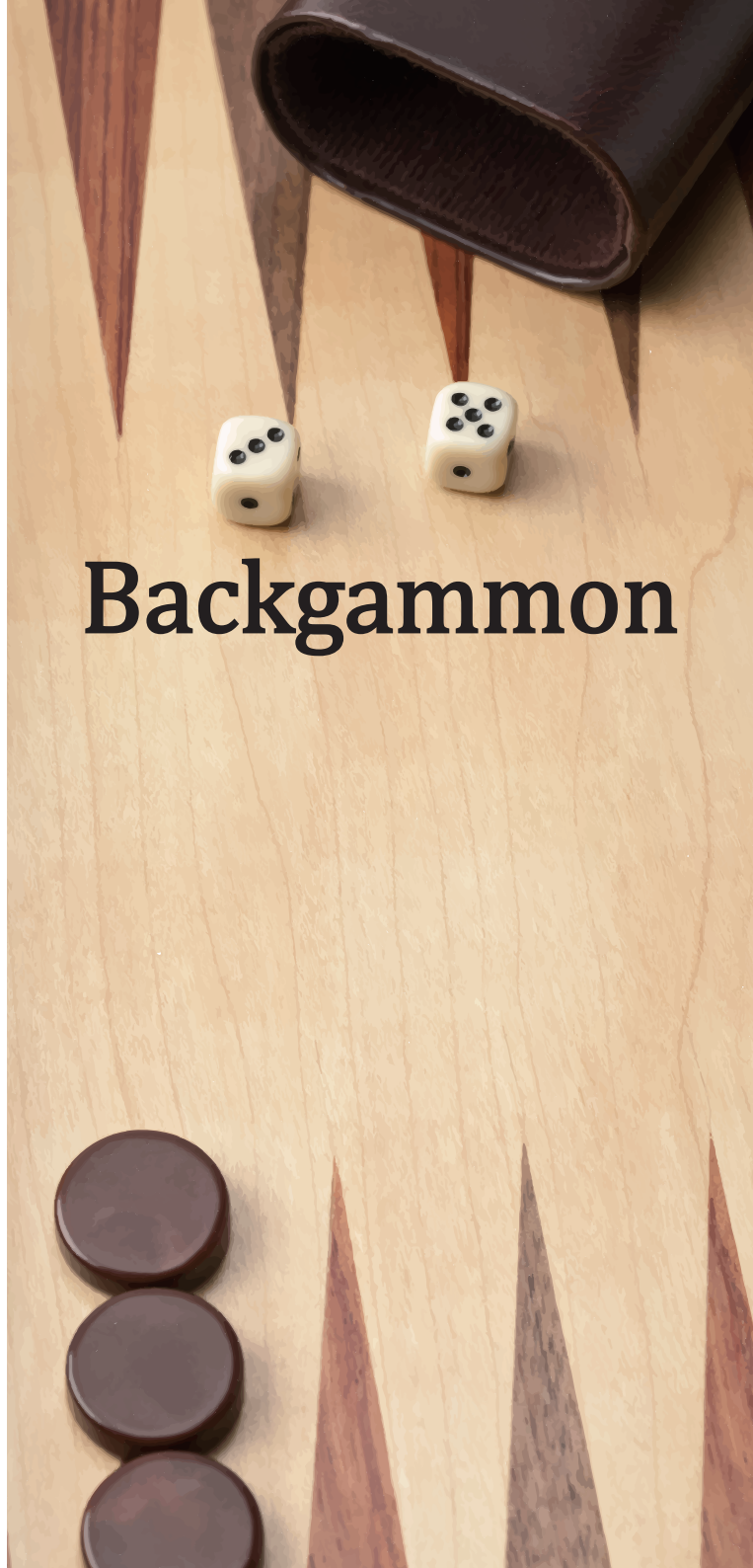


**YELLOW
MOUNTAIN
IMPORTS**

www.ymimports.com

© 2026 Yellow Mountain Imports Inc.

Backgammon



Backgammon

Backgammon ist eines der ältesten Brettspiele, dessen Ursprünge mehrere tausend Jahre zurückreichen. 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.

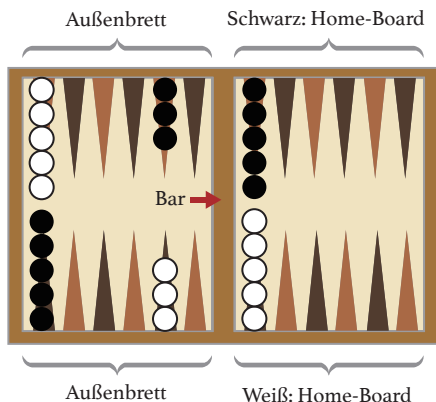
Ausrüstung

Das Spiel wird von zwei Spielerinnen oder Spielern gespielt. Jede Spielerin und jeder Spieler hat fünfzehn Steine der eigenen Farbe.

Jede Spielerin und jeder Spieler verfügt außerdem über ein eigenes Würfelpaar und einen eigenen Würfelbecher.

Ein Verdopplungswürfel mit den Werten 2, 4, 8, 16, 32 und 64 wird verwendet, um den aktuellen Einsatz des Spiels anzuzeigen.

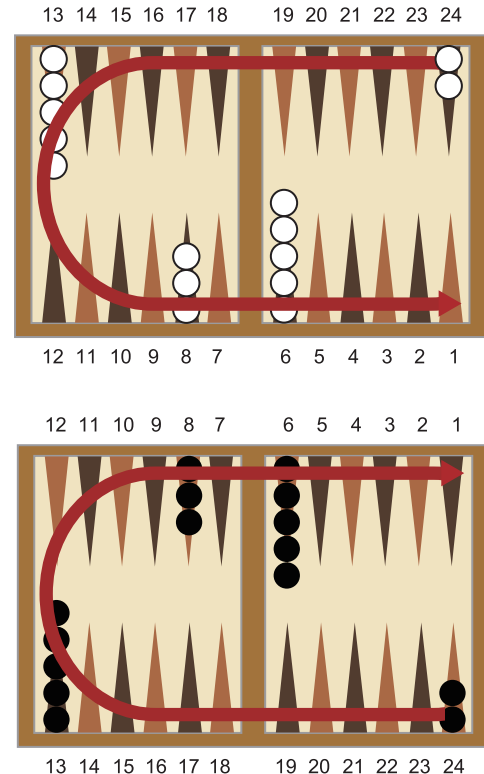
Das Brett besteht aus 24 langen Dreiecken, die Punkte genannt werden. Die Punkte haben abwechselnde Farben und sind in vier Quadranten mit jeweils sechs Punkten unterteilt. Die vier Quadranten sind das Home-Board und das Außenbrett des Spielers sowie das Home-Board und das Außenbrett des Gegners. Die Home-Boards und Außenbretter sind durch eine Trennlinie in der Mitte getrennt, die als Bar bezeichnet wird. Die Ausgangspositionen der Steine sind wie unten gezeigt angeordnet.



Die Punkte sind beginnend bei 24 im Home-Board des Gegners und endend bei 1 im Home-Board des Spielers nummeriert.

Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, alle eigenen Steine in das eigene Home-Board zu ziehen und sie anschließend vollständig vom Brett abzutragen. Dieser Vorgang wird Abtragen genannt. Die Spieler ziehen ihre Steine in entgegengesetzte Richtungen und folgen dabei den abgebildeten Hufeisenpfaden.



Spielweise

Zu Beginn des Spiels würfelt jede Spielerin oder jeder Spieler mit einem einzelnen Würfel. Die Person mit der höheren Zahl zieht zuerst und verwendet dabei beide gewürfelten Zahlen. Wenn beide Personen dieselbe Zahl würfeln, wird erneut gewürfelt, bis unterschiedliche Zahlen gewürfelt werden. Dann wechseln sie sich 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 ein Würfel außerhalb des Spielbretts oder auf einem Spielstein, müssen beide Würfel erneut geworfen werden.

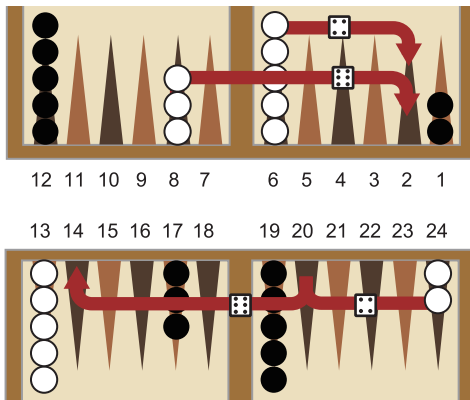
Ziehen

- Jeder Würfel zeigt an, um wie viele Punkte ein Stein gezogen werden darf. Diese Bewegungsdistanz wird auch Pip-Zahl genannt. Ein Stein zieht immer vorwärts entlang des Hufeisenpfads in Richtung des eigenen Home-Boards.

- Ein Stein darf nur auf einem offenen Punkt landen. Ein offener Punkt ist ein Punkt, der leer ist, von eigenen Steinen besetzt ist oder von genau einem gegnerischen Stein besetzt ist. Ein Stein darf nicht auf einem Punkt landen, der von zwei oder mehr gegnerischen Steinen besetzt ist.

- Die beiden Würfel werden als zwei separate Züge gespielt. Wenn eine Spielerin oder ein Spieler beispielsweise eine 6 und eine 4 würfelt, kann ein Stein 6 Punkte und ein anderer Stein 4 Punkte gezogen werden.

Dieselbe Spielerin oder derselbe Spieler kann auch beide Würfel verwenden, um denselben Stein zweimal zu ziehen, solange jeder einzelne Zug auf einem offenen Punkt landet.



- Wenn ein Pasch gewürfelt wird, wird die gewürfelte Zahl viermal gespielt. Wenn eine Spielerin oder ein Spieler beispielsweise zwei Fünfen würfelt, darf sie oder er vier Züge zu je 5 Punkten ausführen, in beliebiger legaler Kombination mit den eigenen Steinen.

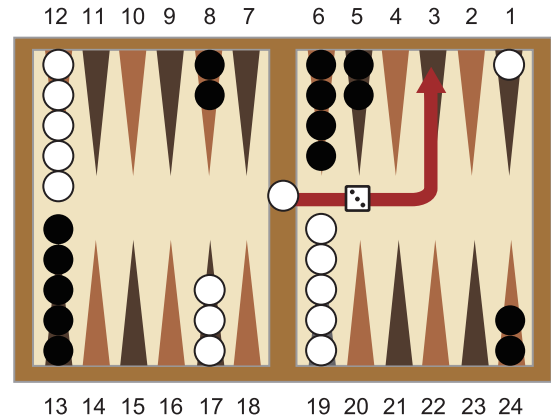
- Eine Spielerin oder ein Spieler muss beide gewürfelten Zahlen verwenden, wenn dies möglich ist; bei einem Pasch müssen alle vier Züge verwendet werden, wenn dies möglich ist. Wenn nur eine Zahl gespielt werden kann, muss diese Zahl gespielt werden. Wenn eine der beiden Zahlen gespielt werden kann, aber nicht beide, muss die höhere Zahl gespielt werden. Wenn keine Zahl gespielt werden kann, verliert die

Spielerin oder der Spieler den Zug. Wenn bei einem Pasch nicht alle vier Züge gespielt werden können, müssen so viele Züge wie möglich gespielt werden.

Schlagen

Ein Punkt, auf dem sich genau ein gegnerischer Stein befindet, wird Blot genannt. Wenn ein Stein auf einen Blot gezogen wird, wird der gegnerische Stein geschlagen und auf die Bar gelegt.

Wenn eine Spielerin oder ein Spieler einen oder mehrere Steine auf der Bar hat, müssen diese Steine zuerst wieder in das Home-Board des Gegners eingesetzt werden, bevor ein anderer Stein gezogen werden darf.



Ein Stein wird eingesetzt, indem eine gewürfelte Zahl verwendet wird, um den Stein von der Bar auf den entsprechenden Eintrittspunkt im Home-Board des Gegners zu setzen. Eine 1 setzt auf dem ersten Punkt ein, eine 2 auf dem zweiten Punkt und so weiter bis zur 6. Der Eintrittspunkt muss offen sein.

Wenn der Stein oder die Steine auf der Bar nicht auf einen offenen Punkt eingesetzt werden können, verliert die Spielerin oder der Spieler den Zug und die Steine bleiben auf der Bar. Wenn alle Steine von der Bar eingesetzt wurden und noch eine ungenutzte Würfelzahl übrig ist, muss diese Zahl gespielt werden, wenn dies möglich ist. Wenn einige, aber nicht alle Steine von der Bar eingesetzt werden können und kein weiterer legaler Einsatz möglich ist, endet der Zug.

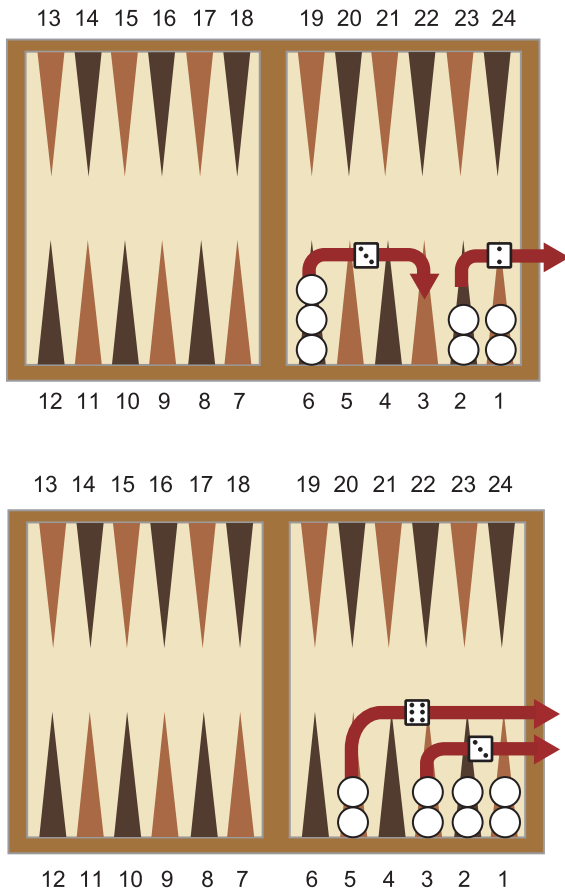
Abtragen

Wenn sich alle Steine einer Spielerin oder eines Spielers im eigenen Home-Board befinden, darf sie oder er mit dem Abtragen beginnen. Beim Abtragen werden Steine vom Brett entfernt.

Eine Spielerin oder ein Spieler darf einen Stein abtragen, indem die Zahl gewürfelt wird, die dem Punkt entspricht, auf dem der Stein liegt. Mit einer 5 darf zum Beispiel ein Stein vom 5-Punkt abgetragen werden.

Wenn sich auf dem Punkt der gewürfelten Zahl kein Stein befindet, muss mit einem Stein von einem höheren Punkt ein legaler Zug ausgeführt werden, wenn dies möglich ist. Wenn die gewürfelte Zahl höher ist als jeder besetzte Punkt, muss ein Stein vom höchsten besetzten Punkt abgetragen werden.

Wenn ein Stein während des Abtragens geschlagen wird, muss dieser Stein zuerst von der Bar wieder eingesetzt und zurück ins eigene Home-Board gezogen werden, bevor weiter abgetragen werden darf.



Verdoppelung

Mit einem Verdopplungswürfel kann der Einsatz des aktuellen Spiels erhöht werden. Zu Beginn des Spiels wird der Verdopplungswürfel in die Mitte, meist auf die Bar, gelegt. Die 64 zeigt nach oben, um anzuzeigen, dass der Würfel noch keiner Spielerin und keinem Spieler gehört.

Vor dem eigenen Wurf darf eine Spielerin oder ein Spieler anbieten, den aktuellen Einsatz zu verdoppeln. Die Gegnerin oder der Gegner kann die Verdoppelung annehmen oder ablehnen. Wird die Verdoppelung abgelehnt, verliert die ablehnende Person das aktuelle Spiel mit dem aktuellen Einsatz.

Wird die Verdoppelung angenommen, wird der Würfel auf 2 gedreht. Die Person, die die Verdoppelung angenommen hat, wird Eigentümerin oder Eigentümer des Würfels. Danach darf nur noch die Eigentümerin oder der Eigentümer des Würfels die nächste Verdoppelung, auch Redouble genannt, anbieten.

Wird ein Redouble angenommen, geht der Besitz des Würfels auf die Person über, die das Redouble angenommen hat. Der Würfel wird dann auf den nächsten Wert gedreht: 4, 8, 16, 32 oder 64.

Für das Spiel zu Hause sollten die Spielerinnen und Spieler vor Beginn vereinbaren, ob Würfelwerte über 64 erlaubt sind.

Gammon und Backgammon

Wenn am Ende des Spiels eine Spielerin oder ein Spieler alle fünfzehn eigenen Steine abgetragen hat und die Gegnerin oder der Gegner mindestens einen Stein abgetragen hat, gewinnt die Spielerin oder der Spieler den aktuellen Einsatz.

Wenn die Gegnerin oder der Gegner keinen einzigen Stein abgetragen hat, verliert sie oder er ein Gammon. Ein Gammon zählt das Doppelte des aktuellen Einsatzes.

Wenn die Gegnerin oder der Gegner keinen einzigen Stein abgetragen hat und noch einen oder mehrere Steine auf der Bar oder im Home-Board der Gewinnerin oder des Gewinners hat, verliert sie oder er ein Backgammon. Ein Backgammon zählt das Dreifache des aktuellen Einsatzes.



**YELLOW
MOUNTAIN
IMPORTS**

www.ymimports.com

Version 1-35

© 2026 Yellow Mountain Imports Inc.