



*Classic Line*

# Backgammon

**24**  
Varianten



Mit extra großen  
Spielfiguren  
aus Holz



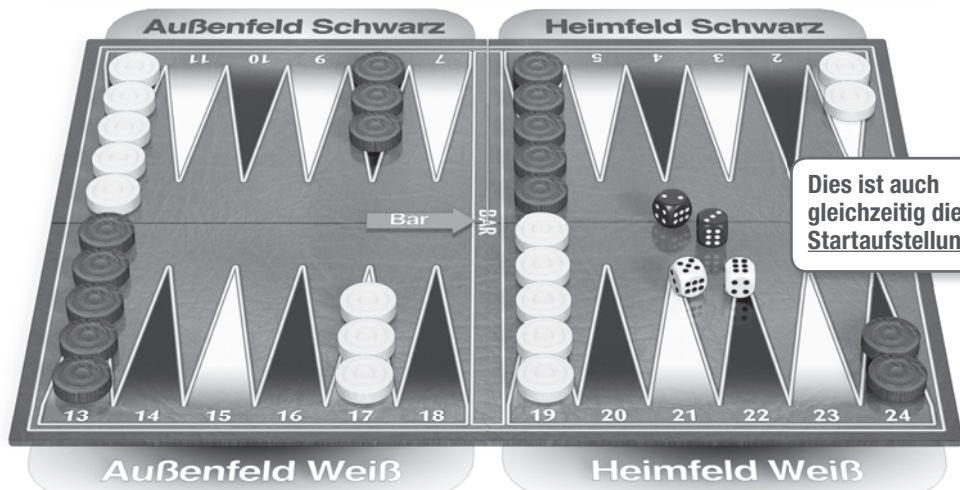
**D** Spielanleitung   **FR** Les règles du jeu   **I** Regole del gioco



# Classic Line Backgammon

## Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 30 Spielsteine (15 schwarz, 15 weiß)
- 4 Würfel (2 schwarz, 2 weiß)
- 1 Dopplerwürfel
- 1 Spielanleitung



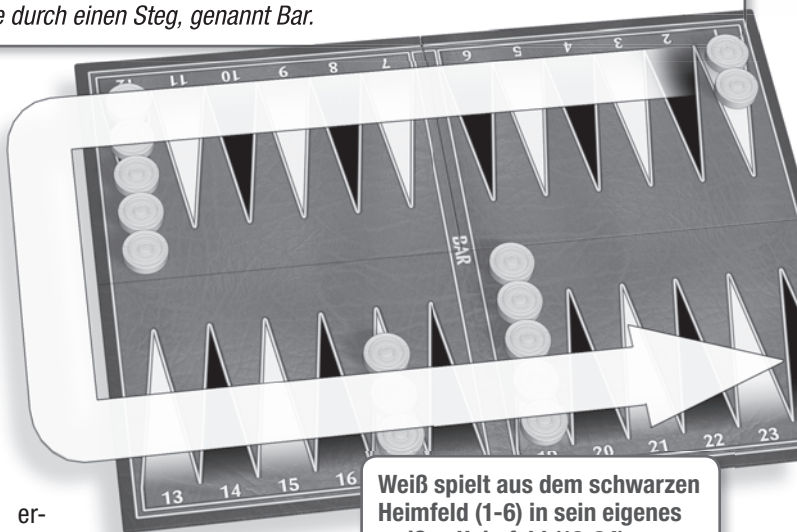
*Backgammon ist ein Spiel für 2 Spieler. Gespielt wird es auf einem Brett, bestehend aus 24 Feldern – dreieckartige Spitzen. Die Spitzen sind aufgeteilt in 4 Gruppen à 6 Felder. Getrennt werden sie in der Mitte durch einen Steg, genannt Bar.*

## Ziel des Spiels

Die Spieler versuchen alle 15 eigenen Steine in ihr Heimfeld zu ziehen und sie als erster aus dem Feld heraus zu würfeln. Der Spieler, der das als erster geschafft hat, gewinnt das Spiel.

## Startspieler ermitteln

Der Startspieler wird ermittelt. Er würfelt mit seinen beiden Würfeln. Im weiteren



**Weiß spielt aus dem schwarzen Heimfeld (1-6) in sein eigenes weißes Heimfeld (19-24), schwarz entgegen gesetzt.**

Verlauf des Spiels würfeln beide Spieler immer abwechselnd mit ihren beiden Würfeln.

## Die Zugweise

Die Würfelauagen zeigen die jeweilige Zugweite der Steine an. Es wird immer vorwärts in

Richtung auf das eigene Heimfeld gezogen. Schwarz im Uhrzeigersinn und Weiß gegen den Uhrzeigersinn. Die einzelnen Würfel müssen vollständig gezogen werden und dürfen nur verfallen, wenn sie nicht gezogen werden können.

### Folgende Regeln sind zu beachten:

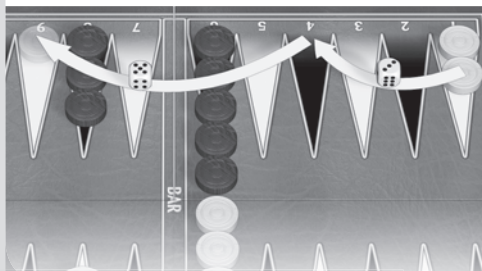
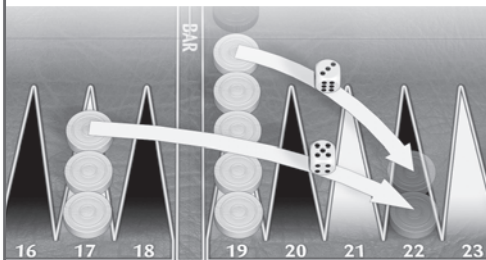
- Gezogen werden darf nur auf ein offenes (freies) Feld. Offen ist ein Feld, wenn
  - kein Stein darauf steht,
  - beliebig viele eigene oder
  - maximal ein gegnerischer Stein darauf steht. Felder mit 2 oder mehr gegnerischen Steinen sind blockiert und können nicht genutzt werden.

- Die beiden Würfel sind **separat** zu betrachten. Folgende Züge sind bei einem Wurf von 3 und 5 möglich:

- Ein Stein zieht 3 Felder weiter auf eine offene Spitze.
- Ein anderer Stein zieht 5 Felder weiter auf eine offene Spitze

oder

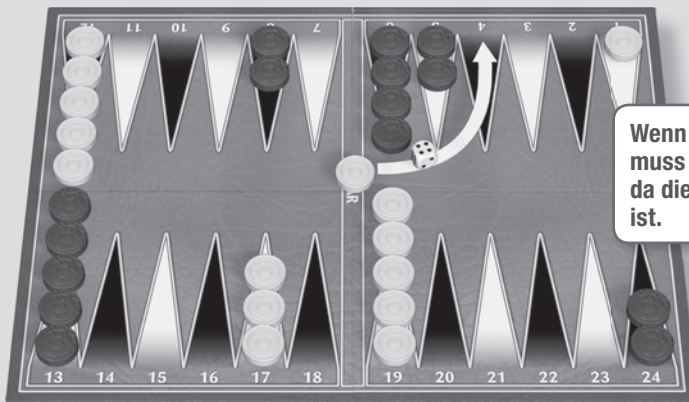
- Ein Stein zieht  $3+5 = 8$  Felder weiter, wobei die Zwischenstation (nach 3 oder 5 Feldern) frei sein muss.



### 2 (von mehreren) Möglichkeiten, wie Weiß den Wurf 3 + 5 nutzen kann.

- Wer einen Pasch (zweimal die gleiche Augenzahl) würfelt, darf ihn doppelt setzen. 6+6 bedeutet, dass 4 Sechsen entsprechend den Regeln beliebig gesetzt werden dürfen.
- Es müssen immer beide Würfel gezogen werden. Sollte dies nicht möglich sein, verfällt der andere (bei Pasch alle, die nicht gezogen werden können).
  - Kann nur der eine **oder** der andere Wurf gesetzt werden, muss der höhere gezogen werden.
- Endet ein Zug auf einem Feld, das von genau einem gegnerischen Stein besetzt ist, wird dieser entfernt und auf die Bar gesetzt. 2 oder mehr gegnerische Steine auf einem Feld blockieren dieses.

- Immer, wenn ein Spieler ein oder mehrere Steine auf der Bar hat, **muss er zunächst** diese/n einwürfeln, bevor er andere Züge auf dem Brett machen darf.
- Eingewürfelt wird immer auf freie Felder des gegnerischen Heimfeldes. Es wird immer, wenn möglich, mit der passenden Zahl eines der beiden Würfel eingesetzt.



Wenn Weiß 4+6 würfelt, muss er mit 4 einsetzen, da die 6-er Spitze besetzt ist.

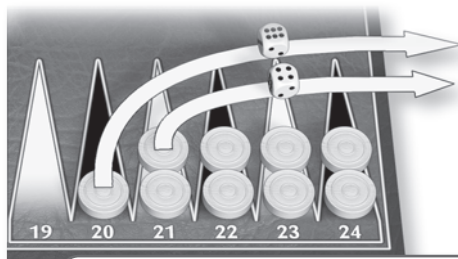
- Kann ein Spieler keinen der beiden Würfel nutzen, um die Bar zu verlassen, verfällt sein Zug.
- Hat ein Spieler mehrere Steine auf der Bar, kann aber nicht alle einsetzen, so muss er so viele wie möglich einsetzen.
- Hat ein Spieler alle Steine von der Bar ins Spiel gebracht, kann er verbleibende Würfel für reguläre Züge nutzen. Dabei steht es ihm frei, entweder gerade eingebrachte Steine oder andere zu ziehen.

## Abtragen

Nachdem ein Spieler alle seine 15 Steine in seinem Heimfeld versammelt hat, darf er diese vom Brett ziehen. Vorher ist das nicht möglich. Das Herausziehen geschieht, indem er einen Stein passend zu einem Würfelwurf vom Brett nimmt. Würfelt er beispielsweise eine 6 + 4, so darf er einen Stein vom Feld entfernen, das 6 Felder vom Rand entfernt ist (für weiß Feld 19, für schwarz Feld 6) und einen, der 4 Felder (weiß Feld 21, schwarz Feld 4) entfernt ist.

Kann ein Spieler keinen Stein abtragen (weil die gewürfelten Werte kleiner sind, als er benötigt), muss er einen anderen regelkonformen Zug machen.

Ist sein Wurf höher als er benötigt, darf er den innerhalb des Heimfeldes am weitesten vom Ziel entfernt stehenden Stein abtragen.



Wenn Weiß 4+6 würfelt, kann er die 6 nutzen, um den Stein auf dem Feld 5 (am weitesten vom Ziel entfernt) abzutragen. Die 4 wird regulär genutzt. So trägt Weiß diese Runde 2 Steine ab.

Ein Spieler muss alle im Spiel befindlichen Steine in seinem Heimfeld haben, um abtragen zu können. Wird ein Stein während der Phase des Abtragens vom Gegner geschlagen und auf die

Bar gesetzt, muss dieser Stein erst wieder eingewürfelt und ins Heimfeld gebracht werden, bevor weiter abgetragen werden darf.

Wer zuerst alle Steine abgetragen hat, gewinnt das Spiel.

## Das Verdoppeln

Backgammon wird um Punkte gespielt. Ein Standardsieg zählt einen Punkt.

Wer meint, gute Aussichten auf den Sieg zu haben, kann eine Verdopplung der Punkte anbieten. Dazu legt er dem Gegner den Verdopplungswürfel mit dem nächst höheren Wert (am Anfang mit der 2) vor. Der Gegner kann annehmen oder ablehnen.

Lehnt er ab, verliert er sofort zum alten (anfangs einfachen) Wert. Nimmt er an, legt er den Würfel auf seine Brettseite und das Spiel geht weiter, ab jetzt um 2 Punkte beim Sieg – egal, wer gewinnt.

Derjenige, der den Verdopplerwürfel nun besitzt, kann ihn in seinem Zug ebenfalls zur Verdopplung anbieten. Lehnt sein Gegner nun ab, verliert dieser sofort mit dem alten Wert 2, nimmt er an, wandert der Verdopplerwürfel auf die andere Seite des Brettes und das Spiel geht nun um 4 Punkte.

Verdoppeln kann anfangs jeder. Sobald der Verdoppler im Spiel ist, kann nur der Spieler, auf dessen Brettseite der Würfel liegt, verdoppeln. Verdoppeln kann nur, wer am Zug ist und bevor er gewürfelt hat. Theoretisch sind auch Verdopplungen über 64 hinaus möglich, werden aber in der Praxis nicht vorkommen.

## Gammon/Backgammon

Sobald ein Spieler alle seine Steine abgetragen hat, gewinnt er mit 1 Punkt. Hat der Gegner zu diesem Zeitpunkt **noch keinen Stein abgetragen**, erzielt der Gewinner ein Gammon, das 2 Punkte wert ist. Sollte der seltene Fall eintreten, dass noch ein gegnerischer Stein im Heimfeld des Gewinners oder auf der Bar liegt, zählt der Sieg 3 Punkte (Backgammon). Durch den Verdopplungswürfel können die Werte erheblich steigen.

Wurde beispielsweise auf 4 verdoppelt, so bringt ein Backgammon  $4 \times 3$  Punkte = 12 Punkte.

## Grundsätzliches

- Solange ein Spieler seinem Gegner nicht das Ende des Zuges bekannt gegeben hat, dürfen Züge zurück genommen werden. Probieren ist also ausdrücklich erlaubt.
- Würfelt sein Gegner vorher, ist dessen Wurf ungültig und muss wiederholt werden.
- Landen ein oder beide Würfel an der Brettkante oder an einem Stein (und liegen nicht mehr eben auf der Würfelfläche), wird der Wurf mit beiden Würfeln wiederholt.
- Es ist nicht erlaubt zu passen. Es muss gewürfelt werden und der Zug regelkonform ausgeführt werden.
- Die Anzahl von Steinen auf einer Spitze ist beliebig, ggf. sind die Steine zu stapeln – mehr als 5 sollten nicht nebeneinander liegen.

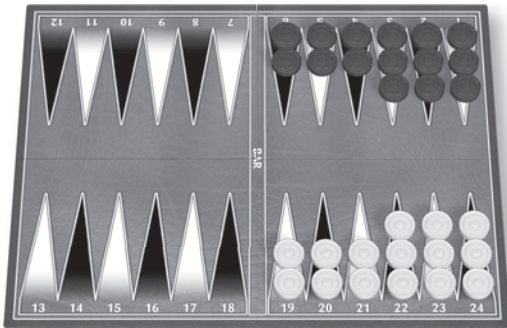
## Zur Taktik

- Schlagen  
Lohnt sich fast immer, denn der geschlagene Stein beginnt seinen Weg von der Bar aus neu. Oft geht allein schon beim Einwürfeln der ein oder andere Zug verloren.
- Blockieren  
Je länger die blockierte Strecke (hintereinander blockierte Spitzen) ist, desto schwerer ist es sie zu überwinden – wieder verfallen der ein oder andere Wurf (6 blockierte Spitzen hintereinander sind unüberwindlich und der Gegner braucht gar nicht erst zu würfeln).
- Flexibel sein  
So attraktiv das Blockieren einerseits ist, sollte der Spieler andererseits darauf achten, nicht zu viele Steine auf einer Spitze zu versammeln. Er schränkt damit seine Zugmöglichkeiten ein, was dann dazu führen kann, dass er taktisch ungeschickte Züge machen muss oder im schlimmsten Fall gar nicht ziehen kann.

# Backgammon-Varianten

## Eureka

Eureka spielen Kinder im Mittleren Osten, um das Abtragen zu lernen. Es ist weitestgehend ein reines Glückspiel.



Die Steine beginnen bereits im Heimfeld, es gibt kein echtes Laufspiel. Gewinner ist, wer zuerst seine Steine nach den Standardregeln abgetragen hat. Wer möchte, kann mit Dopplerwürfel spielen, um den sinnvollen Einsatz bei überschaubaren Situationen zu üben.

Geschlagen wird in dieser Backgammon-Variante nicht. Alle anderen Regeln bleiben bestehen.

## Puff

Puff entspricht im Wesentlichen den Standardregeln. Allerdings gibt es hier keine Startaufstellung, sondern die Steine werden zunächst in das jeweilige Startviertel eingewürfelt – für weiß 24-19, für schwarz 1-6. Dabei müssen beide Würfel auf 2 Steine verteilt werden. D.h. der Wurf 2-4 bringt während der Einsetzphase einen Stein auf Feld 2 bzw. 23 und einen anderen auf 4 bzw. 21.

Sobald alle eigenen Steine im Startviertel stehen, dürfen die beiden Würfel auch für einen Stein genutzt werden.

Eine weitere Besonderheit besteht darin, dass **immer erst der kleinere Wurf gezogen** werden muss. Ist dies nicht möglich, verfällt auch der größere.

Bei einem Pasch werden sowohl die Augenzahlen auf der Oberseite, als auch anschließend die auf der Unterseite gezogen. (Würfelaußen auf gegenüberliegenden Seiten ergänzen sich immer zu 7. D. h. befindet sich oben eine 3 so ist unten die 4 bzw. 1/6, 2/5 und umgekehrt). Kann der obere Wert nicht vollständig gezogen werden, verfällt der untere komplett.

Das Herausspielen entspricht den Regeln des Backgammon: erst wenn alle eigenen Steine im letzten Viertel (Heimfeld) stehen, darf mit dem Herauswürfeln begonnen werden.

## Langes Puff

Beide Spieler würfeln in das gleiche Viertel ein, also z.B. auf die Felder 1-6. Herausgewürfelt werden die Steine von beiden Spielern aus den Feldern 19-24, sobald alle Steine eines Spielers auf den letzten 6 Feldern stehen. Wird er hier geworfen, muss er wie beim Standardspiel erst wieder einwürfeln und den Bereich 19-24 erreichen, bevor er wieder hinauswürfeln darf.

Die restlichen Regeln inklusive Blockieren und Werfen gelten wie bei Puff. Wie der Name verspricht, verlängert sich die Spielzeit erheblich.

## Russisches Puff

Jeder Spieler setzt in seinem Startviertel ein. Dabei kann er, sobald er die ersten beiden Steine eingesetzt hat, bei jedem Wurf entscheiden, ob er weiter einsetzen möchte oder lieber schon in die folgenden Viertel ziehen möchte.

Auch Kombinationen (1 Stein einsetzen, 1 auf dem Brett bewegen) sind möglich. Der niedrigere Wurf muss wie immer zuerst gezogen werden.

## Langes russisches Puff

Beide starten von außerhalb in das gleiche Viertel, dürfen ab dem 2. eingewürfelten Stein jedoch wählen, ob sie einwürfeln oder einen bereits auf dem Brett stehenden Stein bewegen. Hier ist das taktische Abwägen zwischen Startfelder blockieren und selbst schon weiter im Rennen sein, ein wichtiges taktisches Element.

Die Spielzeit ist kürzer als beim Langen Puff.

## Französisches Backgammon 1

Auch hier werden die Steine eingewürfelt. Alle Standardregeln behalten ihre Gültigkeit – mit einer gravierenden Ausnahme: der Wurf eines Paschs.

- Sie würfeln 6-6 und setzen wie gewohnt 4x 6.
- Nun setzen Sie die unten liegenden Augen → 4x 1 (die gegenüberliegenden Seiten eines Würfels addieren sich immer zu 7, also 6+1, 5+2, 4+3).
- Nun würfeln Sie noch einmal.
- Wenn Sie nicht alle Würfe setzen können, fahren Sie mit dem nächsten Schritt fort. Wenn Sie z.B. nur 2 der 4 Sechsen setzen können, dürfen Sie dennoch die 4 Einsen setzen und auch noch einmal würfeln.

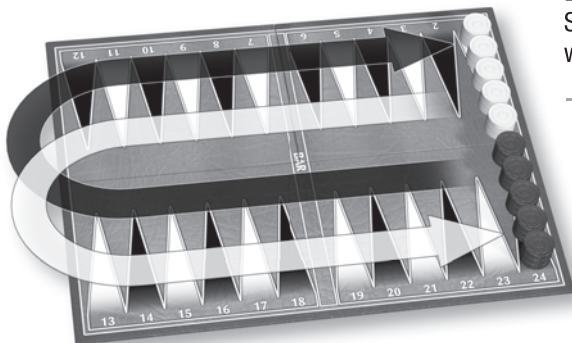
## Russisches Backgammon

Beide Spieler würfeln ihre Steine in das gleiche Viertel ein. Z.B. in die Felder 1-6.

Bei einem Pasch wird wie beim französischen Backgammon 1 zunächst der oben liegende Wert 4x gezogen, dann der auf der Unterseite und anschließend neu gewürfelt.

Abweichend von der französischen Variante verfällt allerdings der restliche Zug, sobald der Wurf nicht voll ausgenutzt werden kann. Es wird ohne Dopplerwürfel gespielt.

## Türkisches Backgammon-Gioul



Die beiden Spieler beginnen auf den ersten Spitzen der gegnerischen Heimfelder. Ziel ist es wie immer, als erster aus dem eigenen Heimfeld abzutragen.

Es wird nicht geschlagen, bereits ein einzelner Stein sperrt diese Spitze für den Gegner. Die wahre Besonderheit liegt in der Verwendung der Paschwürfe:

Nachdem regulär der eigentliche Pasch umgesetzt wurde, folgen in aufsteigender Reihenfolge die nächst höheren Werte:

- Pasch 3 → zunächst 4x 3 Augen ziehen.
  - Dann 4x 4 Augen ziehen.
  - Dann 4x 5 Augen ziehen.
  - Abschließend 4x 6 Augen ziehen.

Sobald der Spieler den Zug nicht umsetzen kann, übernimmt der Gegner an der nächsten Position:

- Pasch 3 → zunächst 4x 3 Augen ziehen.
  - Dann 4x 4 Augen ziehen → kann der Spieler nicht vollständig ausführen.
  - Sein Gegner setzt mit 4x 5 Augen fort.
  - Abschließend 4x 6 Augen ziehen. Anschließend führt der Gegner wie gewohnt seinen Zug durch.

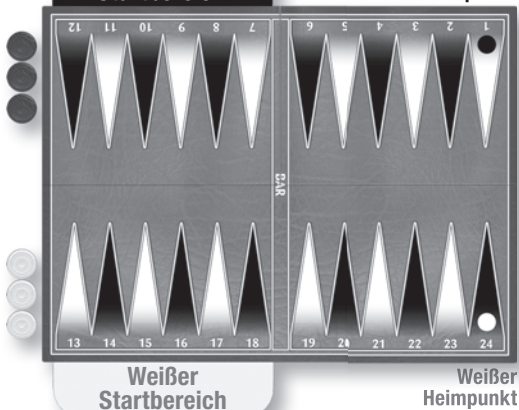
Es wird ohne Verdoppler gespielt. Der einfache Sieg zählt 1 Punkt, hat der Gegner noch gar keinen Stein abgetragen, zählt der Sieg 2 Punkte. Die Spieler vereinbaren vor Beginn, auf wie viel Siegpunkte bzw. wie viele Runden sie spielen wollen.

## Französisches Backgammon 2

In dieser Variante, die aus dem 17. Jahrhundert stammt, spielt jeder nur mit 3 Steinen und nur auf seiner Hälfte. Wer zuerst seine Steine auf seinem Heimpunkt stapeln kann, gewinnt.

## Schwarzer Startbereich

## Schwarzer Heimpunkt



## Weißer Startbereich

## Weißer Heimpunkt

- Die Steine werden eingewürfelt.
- Bereits besetzte Felder dürfen – auch während des Spiels (Ausnahme: Heimpunkt) – nicht betreten werden.
- Die Steine bleiben in ihrer ursprünglichen Reihenfolge, sie dürfen einander nicht überholen.
- Bei einem Pasch wird der Wert nur einmal (1x) gezogen.
- Der Heimpunkt muss passend erreicht werden.
- Wenn Sie nicht alle Werte setzen können, verfallen die anderen.

### Das Schlagen:

Sie schlagen, indem Sie ein Feld betreten, dem gegenüber ein Gegner steht. Dieser muss auf die Bar und zunächst wieder eingewürfelt werden, bevor andere Züge erlaubt sind.

## Acey Deucey



Ein moderner Klassiker ist Acey Deucey, ein Favorit der US Marines.

Die Steine werden eingewürfelt, wobei der Spieler jederzeit entscheiden kann, ob er ein oder zwei neue Steine einsetzt oder auf dem Brett befindliche weiter zieht. Auch die Kombination beider Möglichkeiten ist erlaubt.

Grundsätzlich gelten die Standardzugregeln. Entscheidend ist die Besonderheit – der Wurf 1-2 (Acey Deucey):

- Zunächst wird 1-2 gezogen.
- Dann kann ein beliebiger Pasch gewählt und gespielt werden.
- Nun darf noch einmal gewürfelt und normal gezogen werden.
- Sollte wieder 1-2 (Acey Deucey) gewürfelt werden, wird das Procedere wiederholt.

Sobald ein Teilzug nicht ausgefüllt werden kann, verfällt der Rest des Zuges.

Das Hinauswürfeln erfolgt wie beim klassischen Backgammon. Der Dopplerwürfel wird nicht verwendet, jeder noch auf dem Brett befindliche Stein zählt einen Minuspunkt. Strategisch empfiehlt es sich, ca. die Hälfte seiner Steine aufs Brett zu bringen, um dann Blockaden zu bilden.

Gegenüber dem klassischen Backgammon ist der Glücksanteil größer, dafür besteht durch das starke Acey Deucey bis zum Schluss immer noch die Chance, dass sich das Blatt wendet.

## Mexikanisches Backgammon

Gegenüber den Standardregeln gelten folgende Ausnahmen:

- Es wird immer **zuerst der niedrigere Wert** gezogen. Geht das nicht, verfällt der gesamte Wurf.
- Es dürfen **max. 5 Steine** auf einer Spitze stehen.
- Nach einem (vollständig ausgeführten) Pasch wird erneut gewürfelt.
- Nach dem Wurf eines „Mexikaners“ (1-2) wird ein beliebiger Pasch gewählt und ausgeführt. Anschließend wird regulär gewürfelt. Die Kombination 1-2 wird nicht gezogen!



- Das Abtragen erfolgt mit exakt passenden Werten.
- Es gibt kein Gammon oder Backgammon.
- Es gibt keinen Dopplerwürfel.

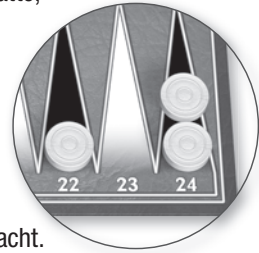
## Old Britain

Es wird mit der Standardstartaufstellung gespielt. Es gibt nur 3 Ausnahmen vom modernen Backgammon:

- Es dürfen nur maximal 5 Steine auf einer Spitze stehen.
- Wenn Sie nicht beide Würfe ausführen können, dürfen Sie auch den niedrigeren Würfel setzen und den anderen verfallen lassen.
- Es wird ohne Dopplerwürfel gespielt.

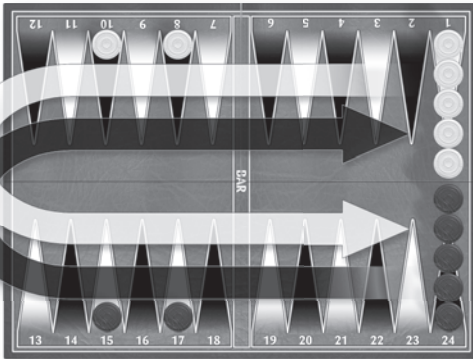
- Felder, die von 2 Steinen besetzt sind, dürfen nicht betreten werden. Dabei ist es egal, ob die beiden Steine einem Spieler oder beiden gehören.
- Es wird ohne Dopplerwürfel gespielt.
- Der Sieger erhält so viele Punkte, wie der Gegner Felder benötigt hätte, um abzutragen:

- 1 Stein 3 Felder = 3 Punkte
- 2 Steine à 1 Feld =  $2 \times 1 = 2$  Punkte
- **insgesamt 5 Punkte**
- Gammon verdoppelt.
- Backgammon verdreifacht.



## Pin

Hier die etwas andere Startaufstellung:



## Catch me

Gespielt wird mit 6 Steinen pro Spieler. Diese werden auf die ersten sechs Felder (weiß 24-19, schwarz 1-6) gesetzt. Gewürfelt wird mit 2 Würfeln, gezogen wird jedoch nur, wenn der Wurf eine 1 oder 6 enthält. Dann wird ein Stein um die Summe der beiden Würfel bewegt. Wie bei Backgammon bewegen sich die Spieler in entgegengesetzten Richtungen.

Ein Pasch wird immer gezogen, zusätzlich darf ein weiteres Mal gewürfelt werden.

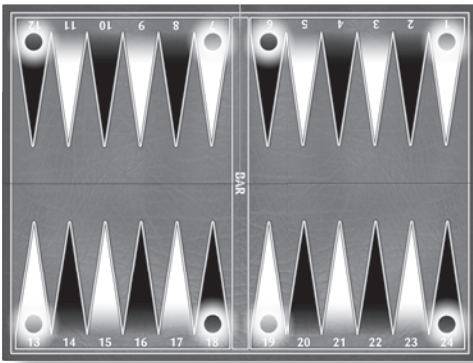
Erreicht ein Spieler ein Feld mit genau einem gegnerischen Stein, wird dieser hinaus geworfen und nicht wieder ins Spiel gebracht. Wird ein Feld erreicht, dass von einem eigenen Stein besetzt ist, zieht der Stein zum nächsten Feld, das entweder frei oder vom Gegner besetzt ist – dieser wird geworfen. D.h. jedes Feld kann nur von einem Stein besetzt sein – einem eigenen oder gegnerischen.

Das Spiel geht immer über die Ränder hinaus im Kreis, bis ein Spieler keine Steine mehr besitzt. Dann hat sein Gegner gewonnen.

Sobald ein Spieler nur noch einen Stein besitzt, ändert sich seine Zugweise: sein Stein zieht sofort auf das nächste Eckfeld (siehe Abb.) – ist dieses besetzt, wird dieser Stein geworfen. Künftig zieht der Spieler mit einer 1 zum nächsten, mit einer 6 zum übernächsten Eckfeld. Somit zieht der letzte Stein immer nur noch von Eckfeld zu Eckfeld.

Folgende  
Regeländerungen gelten:

- Wenn ein Wurf nicht vollständig ausgeführt werden kann, verfällt er komplett.
- Es wird nicht geschlagen. Stattdessen gilt: ziehen Sie auf ein Feld mit einem einzelnen gegnerischen Stein, so ist dieser gefangen, bis Sie das Feld wieder verlassen.

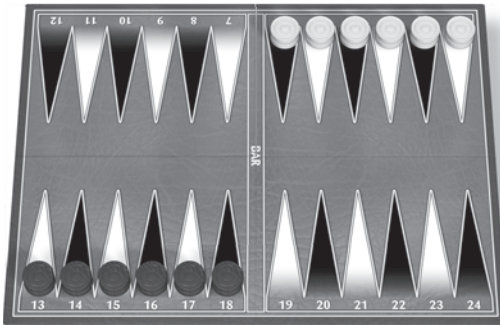
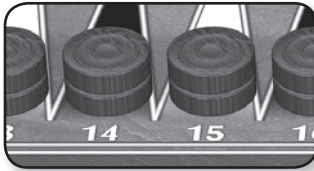


Ein Pasch aus 1 oder 6 wird entsprechend gezogen, andere Pasch sind nicht verwendbar, es darf jedoch erneut gewürfelt werden.

## Doubletten

Eine Variante, die auch heute noch auf Island gespielt wird. Es handelt sich um kein Laufspiel, die Steine wechseln nicht die Felder!

12 Steine pro Spieler werden wie folgt aufgestellt:



Zunächst müssen alle Steine „entstapelt“, dann wieder gestapelt und dann endlich ausgespielt werden.

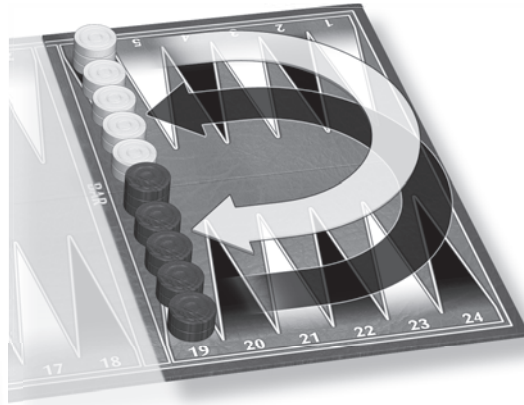
Gewürfelt wird abwechselnd mit beiden Würfeln. Wird beispielsweise 3-6 gewürfelt, wird sowohl der Turm auf der 3 als auch auf der 6 aufgelöst und die Steine nebeneinander gesetzt.

Ist ein Turm bereits aufgelöst, verfällt dieser Würfel. Bei einem Pasch wird der Wert nur 1x gesetzt, es darf aber noch einmal gewürfelt werden.

Sobald alle Türme aufgelöst sind, werden sie nach dem gleichen System wieder zusammen gesetzt. Die Steine ziehen also nicht von Feld zu Feld, sondern bleiben auf den Feldern. Sobald auch dies gelungen ist, können sie nach dem ebenfalls gleichen System heraus gewürfelt werden. Auch hier wird der Pasch nur einfach genutzt.

## Ludus Lumbadorum

Diese Variante wird nur auf einem halben Brett gespielt, mit einer abweichenden Nummerierung und Zugrichtung – siehe Abb.



Die Zugweise, das Schlagen, das Einsetzen und das Hinausspielen entsprechen dem klassischen Backgammon, nur der Pasch wird nur einmal gezogen.

Die Besonderheit sind die Blockademöglichkeiten: Spitzen werden durch 2 gegnerische Steine blockiert. Allerdings darf schwarz in der obigen Abb. die gegnerischen Felder 3, 4 und 5 nicht blockieren, für weiß gilt analog das Gleiche. Das Gleiche gilt für den eigenen Startpunkt – obwohl Sie mit mehreren Steinen dort starten, dürfen Sie dort nur einsetzen, wenn alle anderen Steine diese Spitze 1 verlassen haben.

Diese Regelungen erfordern völlig andere Taktiken, erlauben aber ein sehr schnelles Spiel.

## Einige Kurz-Varianten

Es gelten immer die Originalregeln, bis auf die folgenden Ausnahmen:

### ■ **Rückwärts**

Jeder Spieler kann jederzeit seine Würfe **auch für Züge rückwärts** nutzen.

### ■ **Straight**

Beide Spieler spielen in die gleiche Richtung, ausgehend von der Originalstartaufstellung. D. h. weiß klassisch von 1 und über 24 wird herausgezogen. Auch schwarz zieht über die 24 hinaus (ist für den schwarzen Spieler schwieriger, deshalb sollte der stärkere Spieler diese Rolle übernehmen oder für die Revanche die Rollen tauschen!).

### ■ **Fester Wurf**

Der Eröffnungswurf gilt für beide Spieler das gesamte Spiel über. Das bedeutet, dass nur einmal zu Beginn des Spieles gewürfelt wird, danach wird immer von beiden mit diesem Wurf gespielt. Sehr taktisch und ziemlich anspruchsvoll, da alle Züge theoretisch planbar.

### ■ **Schlagfrei**

Wer seinen Gegner schlägt, verliert.

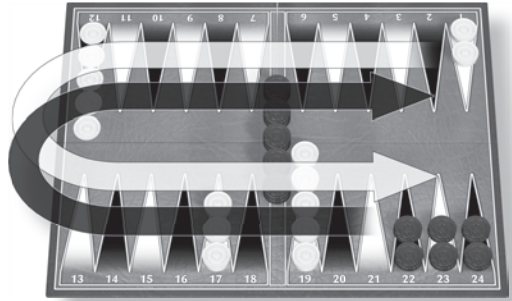
### ■ **Offener Wurf**

Bevor Sie Ihren Zug machen, würfelt Ihr Gegner und Sie können seine Optionen in Ihrem Zug berücksichtigen. Benötigt deutlich längere Spieldauer, wird sehr viel taktischer.

### ■ **Verkehrt**

Alle Standardregeln gelten, nur das Spielziel ändert sich: es gewinnt, wer **zuletzt** seinen letzten Stein abträgt.

ausgewogen, auch wenn es zunächst anders aussieht.



### ■ **Doppelt gegen freie Wahl**

Sehr spannend wird es, wenn ein Spieler statt zu würfeln, jede beliebige Würfelkombination frei wählen und ziehen darf – mit Ausnahme von Pasch-Würfen. Der andere Spieler darf im Gegenzug 2x regulär nacheinander würfeln und ziehen. Auch ein Pasch wird normal gespielt, ggf. auch 2x.

---

## Spiele mit unterschiedlichen Voraussetzungen

### ■ **Schlange**

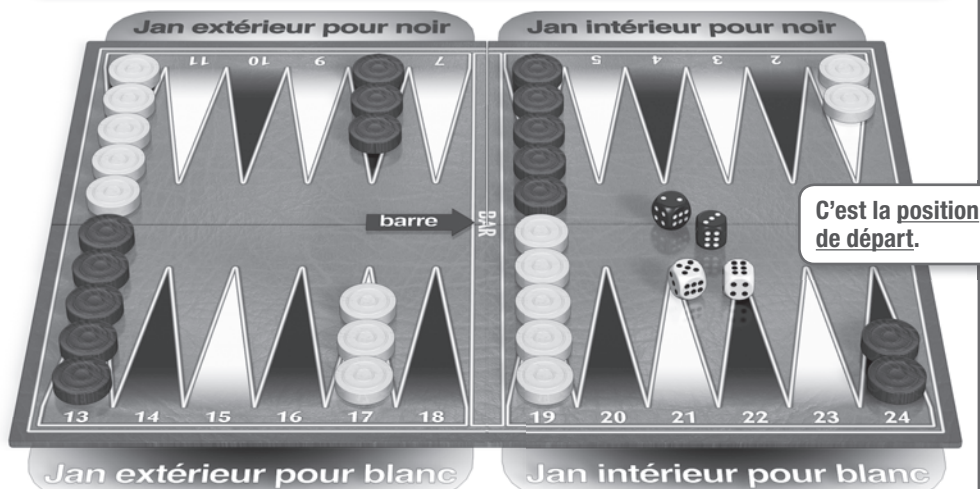
Abgesehen von der ungewöhnlichen Ausgangssituation gelten alle Standardregeln. Diese Backgammon-Variante ist gut geeignet als Übung für scheinbar aussichtslose Spiele und erstaunlich



# Classic Line Backgammon

## Matériel

- 1 plateau de jeu
- 4 dés (2 noirs, 2 blancs)
- 30 pions (15 noirs, 15 blancs)
- 1 videau (dé doubleur)
- 1 règle du jeu



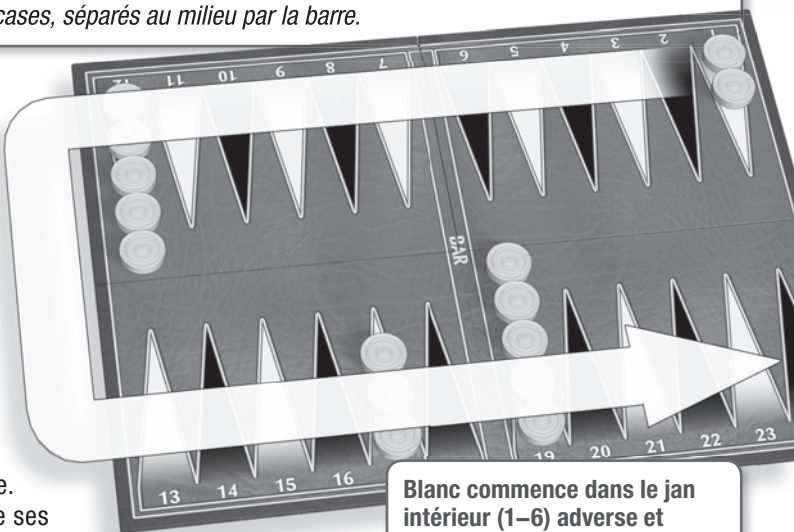
« Backgammon » est un jeu pour deux joueurs. On joue sur un plateau de jeu qui se compose de 24 flèches (pointes en forme de triangles, appelées aussi « cases »). Les cases sont divisées en quatre groupes de six cases, séparés au milieu par la barre.

## But du jeu

Les joueurs essaient d'amener leurs 15 propres pions dans leur jan intérieur pour les sortir du plateau de jeu. Le premier à y parvenir gagne la partie.

## Déterminer le premier joueur

On tire au sort pour déterminer qui commence. Le premier joueur lance ses deux dés. Au cours du reste de la partie, les deux joueurs lancent



Blanc commence dans le jan intérieur (1–6) adverse et amène ses pions dans son propre jan intérieur (19–24). Noir joue dans le sens opposé.

leurs deux dés toujours à tour de rôle.

## Déplacement

Les dés indiquent de combien de cases le joueur peut déplacer ses pions. On les déplace toujours en avant vers son propre jan intéri-

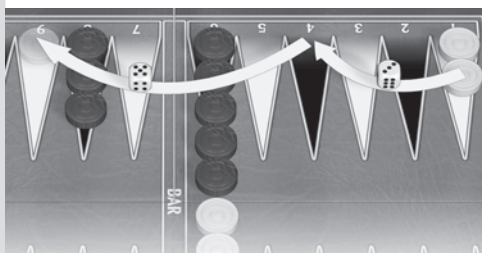
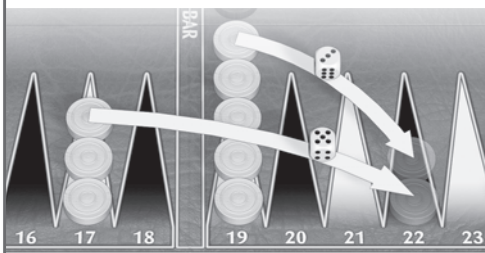
eur, c'est-à-dire que le joueur noir déplace ses pions en suivant le sens des aiguilles d'une montre, tandis que le joueur blanc fait avancer ses pions dans le sens opposé. Le joueur doit utiliser tous les points des deux dés séparés, à moins que ce ne soit pas possible.

### On doit respecter les règles suivantes :

- On ne peut déplacer des pions que sur une case libre. Une case est libre au moment où
  - il n'y a pas de pions,
  - il y a un nombre quelconque de pions à soi
  - il y a au maximum un seul pion adverse. Les cases avec deux ou plusieurs pions adverses sont bloquées : on ne peut pas les utiliser.
- On considère les deux dés **séparément**. Si les deux dés indiquent 3 et 5, par exemple, les déplacements suivants sont possibles :
  - Un pion avance de 3 cases et atteint une case libre.
  - Un autre pion avance de 5 cases et atteint une case libre.

Ou

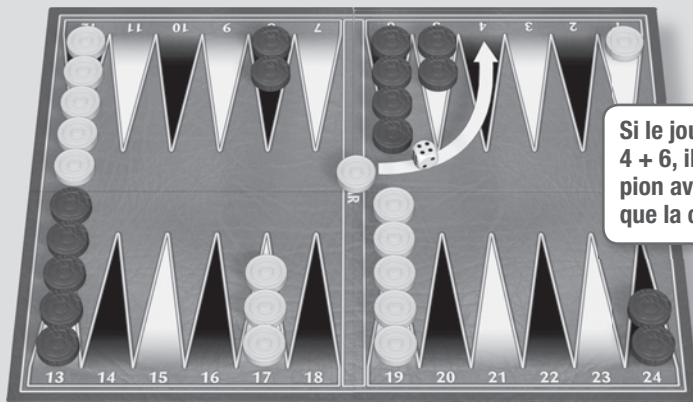
- Un pion avance de  $3 + 5 = 8$  cases ; la halte (après 3 ou 5 cases) doit aussi être libre.



### Deux (de plusieurs) options pour la manière dont le joueur blanc peut utiliser son résultat 3 + 5.

- Si un joueur obtient un doublet (c'est-à-dire les deux dés indiquent le même nombre de points), il peut jouer chaque dé deux fois. Le résultat  $6 + 6$  signifie donc qu'on peut utiliser 4 six en respectant les règles.
- Si un joueur a la possibilité de jouer les deux dés, il est obligé de le faire. Au cas où ce n'est pas possible, l'un d'eux n'est pas considéré (et en cas de doublet, tous les nombres qu'on ne peut pas utiliser).
  - Si un joueur ne peut utiliser que l'un **ou** l'autre dé, il doit utiliser le nombre plus haut.
- Si un déplacement termine sur une case occupée par un seul pion adverse, celui-ci est retiré du plateau de jeu et placé sur la barre. Les cases avec deux ou plusieurs pions adverses sont bloquées.

- Chaque fois qu'un joueur a un ou plusieurs pions sur la barre, il **doit d'abord** le/s remettre en jeu avant de pouvoir déplacer ses autres pions.
- Un pion sur la barre se remet en jeu dans le jan intérieur de l'adversaire. Si possible, le pion rentre en utilisant un résultat correspondant indiqué sur l'un des deux dés.



**Si le joueur blanc obtient 4 + 6, il doit remettre son pion avec le 4, étant donné que la case 6 est occupée.**

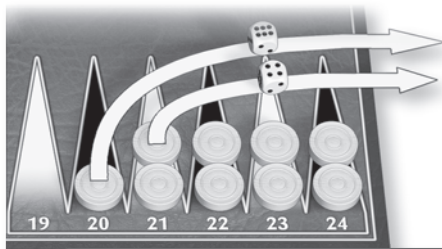
- Si un joueur ne peut utiliser aucun des deux dés pour quitter la barre, il doit passer son tour.
- Au cas où un joueur a plusieurs pions sur la barre, mais qu'il ne peut pas tous les rentrer sur le plateau de jeu, il doit remettre en jeu le plus de pions possible.
- Une fois qu'un joueur a remis en jeu tous ses pions de la barre, il peut utiliser les dés restants pour des déplacements normaux. Il peut aussi bien déplacer des pions nouvellement rentrés que d'autres pions.

## Sortir des pions

C'est seulement une fois qu'un joueur a rassemblé ses 15 pions dans son jan intérieur qu'il peut les sortir du plateau de jeu. On peut sortir un pion si un dé indique un nombre correspondant à la case de ce pion. Si le joueur obtient 6 + 4, par exemple, il peut sortir un pion de la case située à une distance de 6 cases du bord extérieur du plateau de jeu (pour le joueur blanc, c'est la case 19; pour le joueur noir, c'est la case 6) et un pion situé à une distance de 4 cases (blanc : case 21, noir : case 4).

Au cas où le joueur ne peut pas sortir de pion (les résultats obtenus sont plus petits que nécessaire), il doit exécuter un autre déplacement conformément aux règles.

Si le résultat est plus haut que nécessaire, il peut sortir le pion du jan intérieur qui se trouve le plus loin du but.



**Si le joueur blanc obtient 4 + 6, il peut utiliser le 6 pour sortir le pion de la case 5 (c'est le pion le plus loin du but). Puis, il utilise le 4 conformément aux règles.**

**Le joueur blanc peut donc sortir deux pions pendant son tour actuel.**

On doit avoir amené tous ses pions dans son propre jan intérieur pour pouvoir commencer à les sortir du plateau de jeu. Si, lors de la phase de « sortie », l'adversaire prend un pion et le place sur

la barre, le joueur **doit d'abord** le ramener dans son jan intérieur avant de sortir d'autres pions.

Le premier à sortir ses 15 pions du plateau de jeu gagne la partie.

## Le dé doubleur

Dans « Backgammon », il s'agit de gagner des points. Une victoire normale rapporte un point.

Si on pense avoir de bonnes chances de réussir, on peut proposer un doublement des points. À cette fin, on place le videau (dé doubleur) devant l'adversaire sur la table, avec le nombre immédiatement supérieur en haut. (Au début, le 2 est en haut.) L'adversaire peut accepter ou refuser.

S'il refuse, il perd la partie immédiatement avec la valeur précédente (au début, c'est 1 point). Au cas où il accepte, il place le videau sur sa moitié du plateau de jeu. La partie continue et le joueur qui gagne reçoit 2 points – quel que soit le vainqueur.

Lors de son tour, le joueur qui détient maintenant le videau peut aussi offrir une multiplication par deux. Si l'adversaire refuse, il perd immédiatement avec la valeur précédente (2 points) ; s'il accepte, il place le videau sur sa moitié du plateau de jeu et le gagnant reçoit 4 points.

Au début, chacun des joueurs peut doubler. Dès que le videau est en jeu, c'est seulement le joueur qui détient le videau dans sa moitié du plateau de jeu qui peut proposer une multiplication par deux. On ne peut proposer un doublement que lors de son propre tour et **avant** de lancer ses dés. Théoriquement, on peut aussi doubler au-delà de 64 mais, dans la pratique, cela n'arrive pas.

## Gammon/Backgammon

Dès qu'un joueur a sorti tous ses pions, il reçoit 1 point. Si l'adversaire **n'a sorti aucun de ses pions** jusqu'alors, le gagnant a un « Gammon » qui vaut 2 points. Dans le cas rare où il y a encore un pion adverse dans le jan intérieur du gagnant ou sur la barre, la victoire vaut 3 points (« Backgammon »). Le videau peut considérablement faire monter cette valeur.

Si un joueur a doublé sur 4, par exemple, un Backgammon vaut  $4 \times 3 = 12$  points.

## Règles générales

- Tant qu'un joueur n'a pas annoncé la fin de son tour à son adversaire, il peut revenir sur ses déplacements. Il est donc expressément permis d'essayer.
- Si l'adversaire lance ses dés avant que le joueur dont c'est le tour ait terminé, son lancer est nul et doit être répété.
- Si un ou les deux dés ne reposent pas bien à plat, s'ils se trouvent partiellement sur le bord du plateau de jeu ou sur un pion, on répète le lancer avec les deux dés.
- On n'a pas le droit de passer son tour. On doit lancer les dés et exécuter son tour conformément aux règles.
- Il peut y avoir un grand nombre de pions sur une même case ; le cas échéant, on doit empiler les pions ; il ne devrait pas y avoir plus de cinq pions l'un à côté de l'autre.

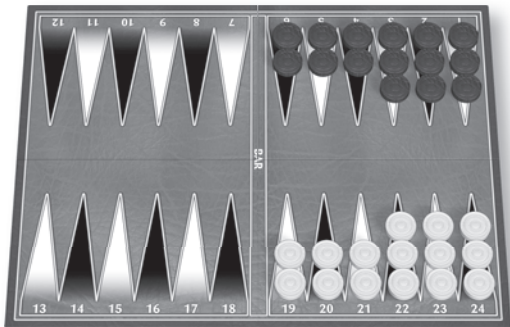
## La tactique

- **Prendre**  
Cela vaut presque toujours la peine, étant donné que les pions pris doivent commencer de nouveau en partant de la barre. L'adversaire a souvent besoin de plusieurs tours pour les faire rentrer en jeu.
- **Bloquer**  
Plus la distance bloquée est longue (cases bloquées à la suite, l'une après l'autre), plus il est difficile de la franchir – de sorte qu'on a peut-être besoin de plusieurs lancers pour réussir. (Il est impossible de franchir six cases bloquées de suite ; le joueur concerné n'a même pas besoin de lancer les dés.)
- **Rester flexible**  
D'un côté, il est attractif de bloquer des cases, mais de l'autre, on devrait prendre garde à ne pas placer trop de pions sur une seule case ; sinon, on restreint ses déplacements possibles. On risque alors de se trouver obligé d'exécuter des tours imprudents ou de ne pas pouvoir se déplacer du tout, dans le pire des cas.

# Variantes de Backgammon

## Eureka

Au Moyen-Orient, les enfants jouent à « Eureka » pour apprendre à sortir les pions du plateau de jeu. C'est surtout un jeu de hasard.



Au début, les pions se trouvent dans le jan intérieur. Dans cette variante, la phase de déplacement n'existe pas. Le premier à sortir tous ses pions conformément aux règles connues gagne la partie. On peut aussi, si on le souhaite, utiliser le videau pour s'exercer à son fonctionnement dans des situations claires.

Dans cette variante, on ne prend pas de pions adverses. Pour le reste, les règles de cette variante sont identiques à celles de la partie normale.

## Puff

Pour l'essentiel, « Puff » suit les règles du jeu de base. En revanche, il n'y a pas de position de départ ; on doit d'abord faire entrer les pions dans le quart de départ correspondant : pour le joueur blanc, ce sont les cases de 24 à 19 ; pour le joueur noir, ce sont les cases de 1 à 6. On doit répartir les deux dés entre deux pions – c'est-à-dire avec le résultat 2 + 4, par exemple, on peut placer un pion sur la case 2 ou 23, respectivement, et un autre pion sur la case 4 ou 21.

Dès qu'on a entré tous ses propres pions dans son quart de départ, on peut aussi utiliser les deux

dés pour déplacer un seul pion.

En outre, le joueur doit toujours **commencer par la valeur la plus petite**. Si ce n'est pas possible, il ne peut pas non plus utiliser la valeur plus grande.

Dans le cas d'un doublet, on ne déplace pas seulement les valeurs de la partie supérieure des dés, mais aussi, ensuite, les valeurs de la partie inférieure. (Les valeurs des faces opposées ont toujours une somme égale à 7. C'est-à-dire que s'il y a un 3 en haut, la face opposée indique un 4 ; les autres paires sont 1 + 6 et 2 + 5, et vice versa.) Si on ne peut pas utiliser complètement les valeurs supérieures, la valeur de la partie inférieure est nulle.

Les règles pour sortir des pions correspondent au jeu de base. C'est seulement quand un joueur a rassemblé ses 15 pions dans son jan intérieur qu'il peut commencer à les sortir du plateau de jeu.

## Puff long

Les deux joueurs entrent leurs pions dans le même quart du plateau de jeu – c'est-à-dire sur les cases de 1 à 6, par exemple. À la fin, les deux joueurs sortent leurs pions des cases de 19 à 24, dès qu'un joueur a rassemblé ses 15 pions sur les six cases de ce quart. Si l'adversaire prend l'un de ses pions dans ce quart, le joueur doit d'abord le rentrer en jeu (sur les cases de 19 à 24) avant de pouvoir continuer à sortir des pions.

Pour le reste, les règles de cette variante sont identiques à celles de « Puff ». Le titre du jeu laisse déjà supposer que la durée d'une partie de « Puff long » est plus longue.

## Puff russe

Chaque joueur entre ses pions dans son quart de départ. Dès qu'il a placé ses deux premiers pions, il peut décider, après chaque lancer, s'il veut continuer à entrer des pions ou plutôt avancer des pions sur le plateau de jeu.

Des combinaisons (entrer 1 pion et déplacer 1 pion) sont possibles. Comme d'habitude, on doit utiliser d'abord la valeur la plus petite.



## Puff russe long

Les deux joueurs entrent leurs pions dans le même quart du plateau de jeu. Dès qu'un joueur a placé ses deux premiers pions, il peut décider, après chaque lancer, s'il veut continuer à entrer des pions ou plutôt avancer des pions sur le plateau de jeu. Dans cette variante, on devrait bien peser sa décision entre bloquer les cases de départ et avancer soi-même.

Une partie ne dure pas aussi longtemps que dans la variante « Puff long ».

## Backgammon français 1

Dans cette variante, les joueurs entrent également leurs pions en lançant leurs dés. Pour le reste, les règles de cette variante sont identiques à celles de la partie normale – avec une exception importante : le doublet.

- Si un joueur obtient 6 + 6, il utilise quatre fois le 6, comme d'habitude.
- Ensuite, il utilise les valeurs de la partie inférieure des dés, c'est-à-dire quatre fois le 1. (Les valeurs des faces opposées ont toujours une somme égale à 7, c'est-à-dire 6 + 1, 5 + 2 et 4 + 3.)
- Maintenant, le joueur relance les dés.
- Si le joueur ne peut pas utiliser tous les nombres, il continue avec l'étape suivante. (Au cas où le joueur ne peut utiliser que deux de ses quatre 6, il a quand même le droit d'utiliser les quatre 1 et de relancer les dés.)

## Backgammon russe

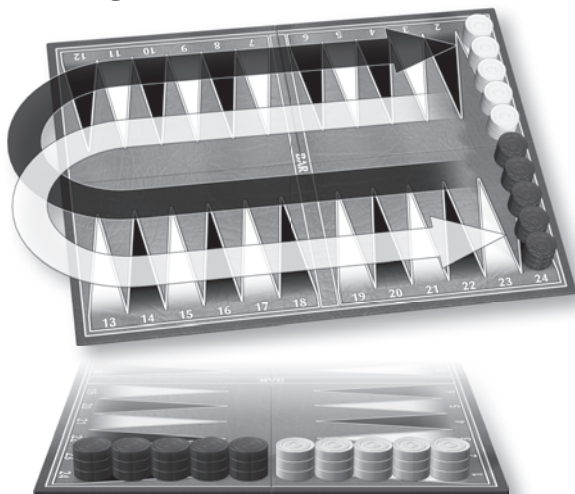
Les deux joueurs lancent les dés pour entrer leurs pions dans le même quart du plateau de jeu, par exemple sur les cases de 1 à 6.

Comme dans la variante « Backgammon français 1 », dans le cas d'un doublet, le joueur utilise d'abord quatre fois la valeur indiquée, puis la valeur de la partie inférieure des dés et relance ensuite les dés.

Contrairement à la variante française, on ne peut plus profiter du tour restant si on ne peut pas

utiliser complètement tous les nombres. On joue sans videau.

## Backgammon-Gioul turc



Les deux joueurs commencent sur la première case du jan intérieur adverse. Comme d'habitude, chacun essaie d'être le premier à sortir ses pions de son propre jan intérieur.

On ne prend jamais de pion : un seul pion adverse bloque déjà la case. L'utilisation des doublets est la particularité de cette variante :

Après avoir utilisé le doublet conformément aux règles du jeu de base, les nombres immédiatement supérieurs suivent dans l'ordre croissant :

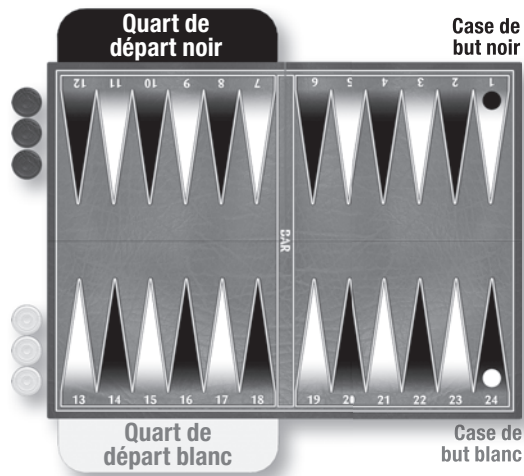
- Doublet 3 -> d'abord utiliser quatre fois le 3.
  - Ensuite utiliser 4 x le 4.
  - Ensuite utiliser 4 x le 5.
  - Finalement utiliser 4 x le 6.

Dès que le joueur dont c'est le tour ne peut plus utiliser des nombres, son adversaire continue avec l'étape suivante :

- Doublet 3 -> d'abord utiliser quatre fois le 3.
  - Ensuite utiliser 4 x le 4.
    - > Le joueur ne peut pas profiter de ces nombres complètement.
  - Son adversaire continue avec 4 x le 5.
  - Finalement il utilise 4 x le 6. Ensuite, c'est au tour de l'adversaire de lancer les dés.

On joue sans videau. La victoire simple rapporte 1 point; si à ce moment-là l'adversaire n'a encore sorti aucun de ses pions, la victoire vaut 2 points. Avant la partie, les joueurs se mettent d'accord sur le nombre de points ou de manches qu'ils veulent jouer.

## Backgammon français 2



Dans cette variante du 17ème siècle chacun ne joue qu'avec trois pions et seulement dans sa propre moitié du plateau de jeu. Le premier à pouvoir empiler ses pions sur sa case de but gagne la partie.

- On entre les pions en lançant les dés.
- On ne peut jamais marcher sur des cases déjà occupées (exception : case de but).
- On doit garder l'ordre initial des pions; ils ne peuvent pas se doubler.
- En cas de doublet, on n'utilise la valeur qu'une seule fois.
- On doit exactement atteindre la case de but.
- Si on ne peut pas utiliser tous les nombres, les autres perdent leur valeur.

### Prendre:

On prend un pion adverse en marchant sur la case opposée à celle occupée par ce pion. Le pion adverse est placé sur la barre. L'adversaire doit le rentrer à nouveau (en lançant les dés) avant de pouvoir exécuter d'autres tours.

## Acey Deucey

Acey Deucey est un jeu classique très apprécié des Marines des États-Unis.



On entre les pions en lançant les dés. Le joueur peut toujours décider s'il veut entrer un ou deux nouveaux pions ou déplacer des pions qui se trouvent déjà sur le plateau de jeu. Il peut aussi combiner ces deux options.

Cette variante suit les mêmes règles que la partie normale, mais ici, on doit respecter une règle spéciale pour le résultat 1 + 2 (Acey Deucey) :

- D'abord, on utilise le 1 et le 2, comme d'habitude.
- Ensuite, on peut choisir n'importe quel doublet et l'utiliser.
- Puis on peut relancer les dés et utiliser le résultat conformément aux règles.
- Si on obtient de nouveau 1 + 2 (Acey Deucey), on suit encore une fois la procédure détaillée ci-dessus.

Dès qu'on ne peut pas utiliser une des étapes de cette procédure, le reste du tour est perdu.

Les joueurs sortent leurs pions conformément aux règles du jeu de base. On n'utilise pas le videau, mais chaque pion qui se trouve encore sur le plateau de jeu à la fin rapporte un point négatif. Stratégiquement, il est raisonnable d'entrer à peu près la moitié de ses pions pour ensuite bloquer des cases.

Comparé au Backgammon classique, cette variante est plus liée au hasard, mais grâce à l'Acey Deucey, on a encore des chances de réussir jusqu'à la fin de la partie.

## Backgammon mexicain

Par rapport au jeu de base, on doit respecter les exceptions suivantes :

- Les joueurs doivent toujours **commencer par la valeur plus petite**. Si ce n'est pas possible, tout le tour est perdu.
- **Cinq pions au maximum** peuvent se trouver sur une même case.
- Après qu'on a (complètement) utilisé un doublet, on relance les dés.
- Si on obtient un « mexicain » (1 + 2), on choisit n'importe quel doublet et on l'utilise. Ensuite, on relance les dés. On n'utilise jamais la combinaison 1 + 2 pour déplacer ses pions !
- On sort les pions avec des valeurs exactes.
- Il n'y a pas de « Gammons » ou « Backgammons ».
- On joue sans videau.

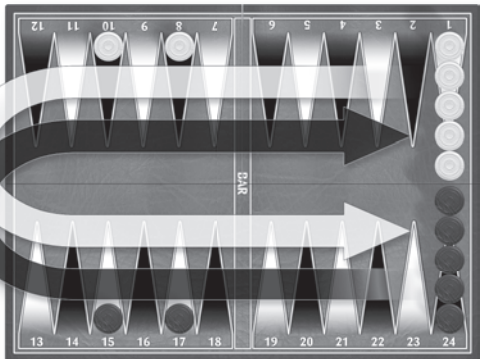
## Old Britain

On place les pions sur le plateau de jeu selon les règles du jeu de base. Il n'y a que trois exceptions par rapport au « Backgammon » classique :

- Cinq pions au maximum peuvent se trouver sur une même case.
- Si un joueur ne peut pas utiliser ses deux dés, il peut aussi utiliser la valeur plus petite et ignorer l'autre nombre.
- On joue sans videau.

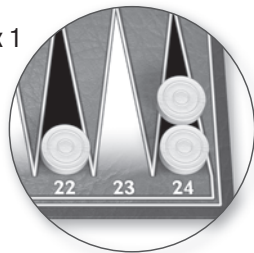
## Pin

On prépare la partie comme indiqué sur l'illustration ci-dessous :



On doit respecter la modification suivante des règles :

- Si un joueur ne peut pas complètement utiliser le résultat des dés, il perd son tour.
- On ne prend pas de pions adverses. Au lieu de cela, si un joueur atteint une case avec un seul pion adverse, celui-ci est immobilisé jusqu'à ce que le joueur quitte la case à nouveau.
- On ne peut pas se déplacer sur une case occupée par deux pions – que les deux pions appartiennent à un même joueur ou aux deux.
- On joue sans videau.
- Le gagnant obtient autant de points que nécessaires à son adversaire pour sortir ses pions restants :
  - 1 pion situé à 3 cases de la sortie = 3 points
  - 2 pions à 1 case = 2 x 1 = 2 points
  - -> **total : 5 points**
  - Un « Gammon » double les points.
  - Un « Backgammon » triple les points.



## Catch me

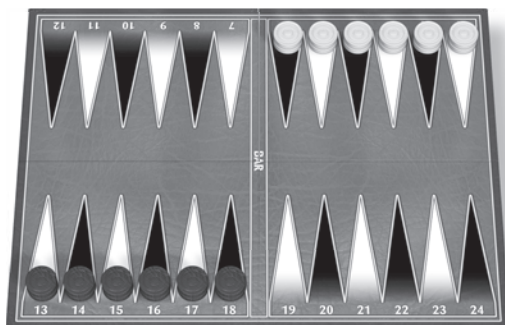
Chaque joueur a 6 pions qu'il place sur les six premières cases (blanc : 24–19, noir : 1–6). On lance les deux dés, mais on ne déplace ses pions que si le résultat comporte un 1 ou un 6. Dans ce cas-là, le joueur déplace un pion d'autant de cases que la somme obtenue aux dés. Comme dans le jeu de base, les pions se meuvent dans les sens opposés.

On utilise chaque doublet pour des déplacements normaux ; en outre, on peut relancer les dés.

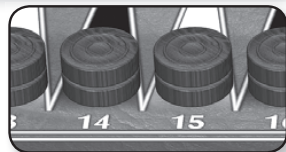
Au cas où un joueur atteint une case sur laquelle se trouve un seul pion adverse, celui-ci est retiré du jeu et n'entre plus sur le plateau de jeu. Si on atteint une case occupée par un propre pion, on place son pion sur la case suivante libre ou occupée par l'adversaire – et on jette dehors ce dernier. Un seul pion (propre ou adverse) peut donc se trouver sur une même case.

La partie continue toujours en cercle au-delà des bords du plateau de jeu, jusqu'à ce qu'un joueur n'ait plus de pions. Dans ce cas, son adversaire gagne la partie.

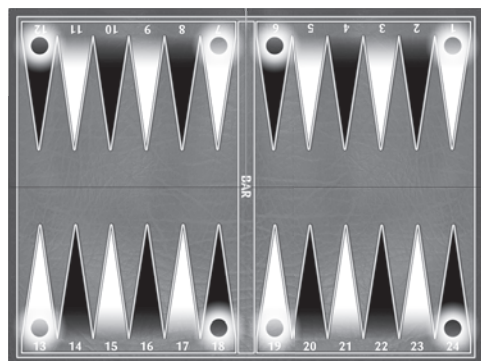
Dès qu'un joueur n'a qu'un seul pion restant, son déplacement est modifié : il place son pion immédiatement sur le case de coin suivant (voir l'illustration) ; si celle-ci est occupée, le pion qui s'y trouve est retiré du jeu. Désormais, si le joueur obtient un 1, il place son pion sur la case de coin suivant, et s'il a un 6, il le place sur la case de coin après la suivante. Le dernier pion saute donc d'une case de coin à l'autre.



Les joueurs jouent à tour de rôle en lançant les deux dés. Si on obtient 3 + 6, par exemple, on dissout la pile sur la case 3 et la pile sur la case 6 : on place les pions l'un à côté de l'autre. Au cas où une pile est déjà dissoute, on ne peut pas utiliser le résultat de ce dé. Si on obtient un doublet, on n'utilise la valeur qu'une seule fois, mais on peut relancer les dés.



Dès que toutes les piles sont dissoutes, on les empile à nouveau de la même manière. C'est-à-dire les joueurs ne déplacent pas leurs pions, mais que ceux-ci restent sur leur case. Dès qu'un joueur a réussi à empiler ses pions à nouveau, il peut les sortir de la même manière. Comme auparavant, si on obtient un doublet, on n'utilise la valeur qu'une seule fois.



On utilise un doublet de 1 ou 6 de la même manière. Il n'est pas possible d'utiliser d'autres doublets, mais ils permettent de relancer les dés.

## Doublets

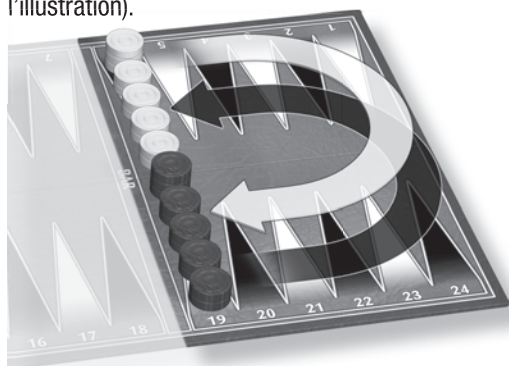
C'est une variante encore populaire à l'Islande. Ici, les joueurs ne déplacent pas les pions !

Au début, on place 12 pions par joueur sur le plateau de jeu de la manière suivante.

D'abord, les joueurs doivent dissoudre ses piles de pions, avant de les empiler à nouveau pour les sortir.

## Ludus Lumbadorum

Pour cette variante, les joueurs n'utilisent qu'une moitié du plateau de jeu. La numérotation et la direction de déplacement sont différentes (voir l'illustration).



La méthode de déplacement, prendre, entrer et sortir un pion – tout cela suit les mêmes règles que dans le jeu de base. Seul exception : si on obtient un doublet, on n'utilise la valeur qu'une seule fois.

La particularité de cette variante, ce sont les possibilités de bloquer. S'il y a deux pions adverses sur une case, celle-ci est bloquée. Néanmoins, dans l'illustration ci-dessus, le joueur noir n'a pas le droit de bloquer les cases adverses 3, 4 et 5 ; pour le joueur blanc, la même règle est applicable analogiquement. Même chose pour la case de départ : bien qu'un joueur y commence avec plusieurs pions, il peut seulement entrer un pion sur la case de départ quand tous les autres pions ont déjà quitté cette case.

Ces règles exigent une tactique tout à fait différente, mais elles permettent une partie très rapide.

## Quelques variantes en bref

On suit toujours les règles du jeu de base – avec les exceptions suivantes :

### ■ À l'arrière

Chaque joueur peut toujours utiliser ses lancers pour déplacer ses pions **en arrière**.

### ■ Straight

En partant de la position de départ normale, les deux joueurs jouent dans la même direction. C'est-à-dire que le joueur blanc part de la case 1 et sort ses pions par la case 24, comme d'habitude ; le joueur noir sort ses pions aussi par la case 24. (C'est plus difficile pour le joueur noir. Pour cette raison, le meilleur joueur devrait jouer avec les pions noirs ou les deux joueurs jouent une deuxième partie avec des couleurs inverses.)

### ■ Lancer fixe

Le premier lancer vaut pour les deux joueurs et pendant toute la partie. C'est-à-dire qu'on ne lance les dés qu'une seule fois au début de la partie ; ensuite, les joueurs doivent toujours utiliser ce résultat. C'est une variante très tactique et ambitieuse puisque, théoriquement, on peut anticiper tous les tours.

### ■ Sans prendre

Si un joueur prend un pion adverse, il perd la partie.

### ■ Lancer prématuré

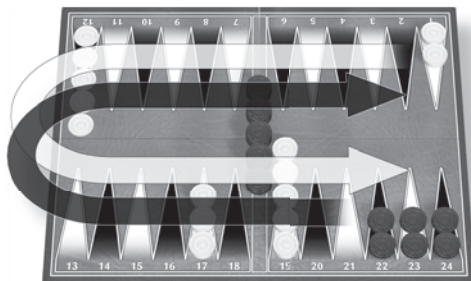
Avant que le joueur n'exécute son tour, son adversaire lance les dés de manière à ce que le joueur puisse tenir compte des options de ce dernier. Cela entraîne une durée de jeu beaucoup plus longue et la partie devient clairement plus tactique.

### ■ À l'envers

Les règles de cette variante sont identiques à celles de la partie normale, mais ici, le but du jeu est modifié : le **dernier** à sortir son dernier pion gagne la partie.

## Des parties aux conditions différentes

### ■ Le serpent



À part la position de départ extraordinaire, les règles de cette variante sont identiques à celles de la partie normale. Cette variante de Backgammon convient comme exercice pour des parties apparemment vouées à l'échec. Il est étonnant qu'elle soit équilibrée, alors que tout se passe comme si elle ne l'était pas.

### ■ Deux tours contre le libre choix

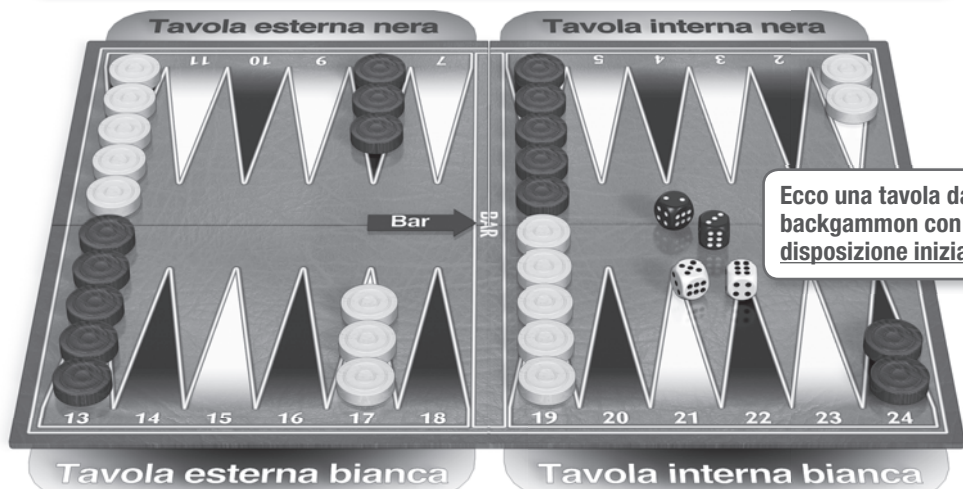
Le jeu devient très captivant si un joueur, plutôt que de lancer les dés, peut choisir et utiliser n'importe quelle combinaison de valeurs – à l'exception des doublets. En retour, pendant son tour, son adversaire peut lancer les dés deux fois et utiliser les résultats obtenus. Pour les doublets, les règles normales du jeu de base sont applicables, même deux fois de suite, le cas échéant.



# Classic Line Backgammon

## Contenuto

- 1 tavola
- 30 pedine (15 nere, 15 bianche)
- 4 dadi (2 neri, 2 bianchi)
- 1 cubo del raddoppio
- 1 regolamento



Ecco una tavola da backgammon con la disposizione iniziale.

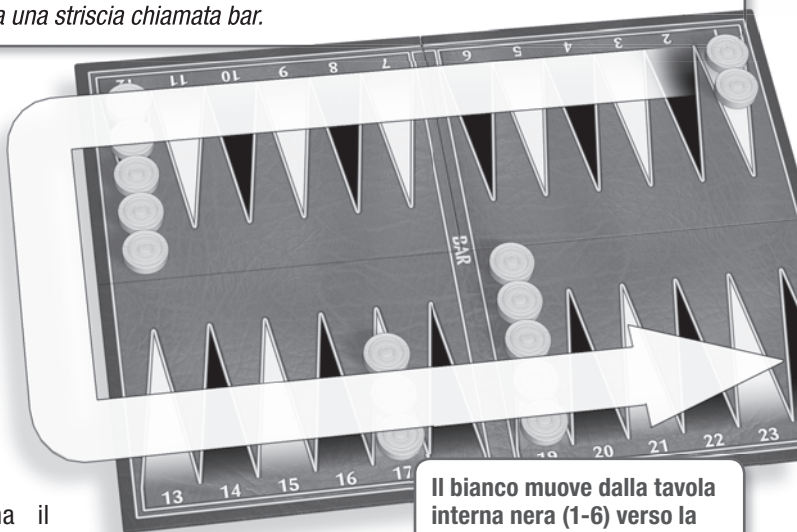
*Backgammon è un gioco per 2 persone. Si gioca su una tavola composta di 24 caselle – punte a triangolo. Le punte sono raggruppate in 4 quadranti, composti di 6 punte ognuno. Al centro della tavola sono separati da una striscia chiamata bar.*

## Scopo del gioco

Ogni giocatore tenta di portare tutte le sue 15 pedine nella propria tavola interna e poi portarle fuori il primo. Il giocatore che ci riesce per primo vince la partita.

## Determinare il giocatore di partenza

All'inizio si determina il giocatore di partenza che comincia e tira entrambi i suoi dadi.



Il bianco muove dalla tavola interna nera (1-6) verso la propria tavola interna bianca (19-24), il nero al contrario.

Durante l'intera partita entrambi i giocatori si alterneranno a tirare la propria coppia di dadi.

## Il movimento delle pedine

I numeri ottenuti con i dadi indicano la rispettiva distanza da percorrere con le pedine. Si

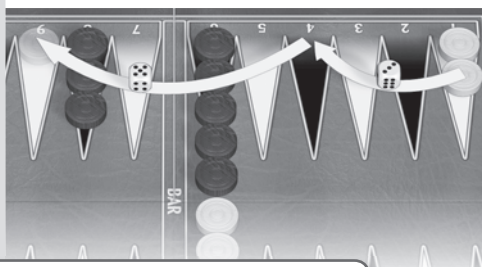
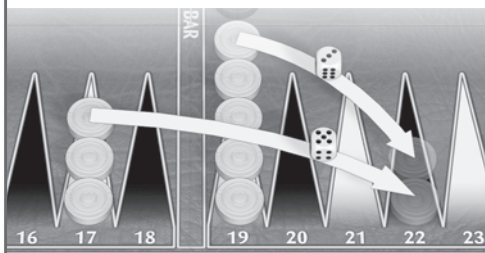
muove sempre in avanti, in direzione verso la propria tavola interna. Il nero muove in senso orario e il bianco in senso antiorario. I numeri dei singoli dadi devono essere giocati per intero e possono scadere soltanto se le rispettive mosse non sono possibili.

### Vanno rispettate le regole seguenti:

- È concesso muovere soltanto su una punta aperta (libera). Una punta è aperta se
  - non vi è nessuna pedina su di essa,
  - vi sono delle proprie pedine oppure
  - vi è al massimo una pedina avversaria sulla punta. Punte con 2 o più pedine avversarie sono bloccate e non possono essere utilizzate.
- I due dadi costituiscono due mosse **separate**. Avendo tirato un 3 e un 5 sono possibili le mosse seguenti:
  - Una pedina muove 3 punte in avanti su una punta aperta.
  - Un'altra pedina muove 5 punte in avanti su una punta aperta oppure.

oppure

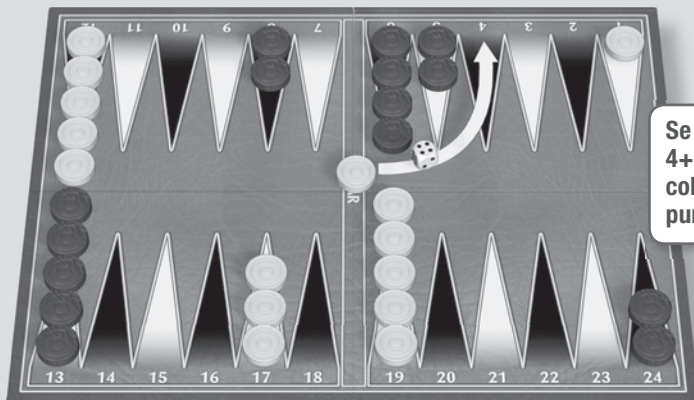
- Una pedina muove  $3+5=8$  punte in avanti, ma soltanto se la punta intermedia (dopo 3 o 5 punte) è libera.



2 (di diverse) possibilità di come il bianco può utilizzare il lancio 3 + 5.

- Chi ottiene due numeri uguali (una pariglia) può muovere il doppio. 6+6 significa che si possono giocare a piacere 4 sei, sempre secondo le regole.
- Bisogna giocare sempre entrambi i dadi. Se ciò non è possibile, scade quello non eseguibile (in caso di due numeri uguali tutti i numeri non eseguibili).
  - Se si può giocare soltanto o l'uno o l'altro numero, allora bisogna giocare il numero più alto.
- Se una mossa termina su una punta occupata da una sola pedina avversaria, questa va "mangiata" e posta sul bar. 2 o più pedine avversarie su una punta la bloccano invece.

- Ogni volta che un giocatore ha una o più pedine sul bar, è **obbligato, come prima mossa**, a farla/farle rientrare, prima di poter svolgere altre mosse sulla tavola.
- Una pedina può rientrare soltanto sulle punte libere della tavola interna dell'avversario. Se possibile, essa rientra sempre col numero corrispondente di uno dei dadi.



Se il bianco tira 4+6, deve rientrare col 4, perché la punta 6 è occupata.

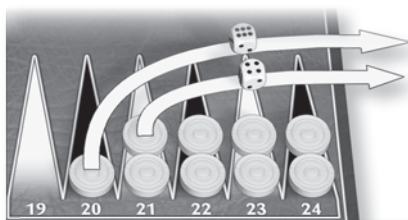
- Se il giocatore non può utilizzare nessuno dei due dadi per lasciare il bar, allora perde il suo turno.
- Se un giocatore ha più pedine sul bar, ma non può farle rientrare tutte, è obbligato a far rientrare più pedine possibile.
- Non appena un giocatore avrà fatto rientrare tutte le sue pedine dal bar, potrà utilizzare eventuali numeri restanti per le mosse regolari. Può decidere liberamente se muovere con le pedine appena entrate oppure con altre.

## Portare fuori le pedine

Una volta che un giocatore ha portato tutte le sue 15 pedine nella sua tavola interna, può portarle fuori dalla tavola. Non è permesso farlo prima. Il giocatore porta fuori le sue pedine, rimuovendo dalla tavola una pedina che si trovi su una punta corrispondente a uno dei numeri tirati. Se per esempio lancia un 6 + 4, può rimuovere una pedina che dista 6 punte dal bordo (per il bianco la punta 19, per il nero la punta 6) e una che dista 4 punte (per il bianco la punta 21, per il nero la punta 4).

Se un giocatore non può portare fuori nessuna pedina (perché i numeri tirati sono inferiori a quelli necessari), deve fare un'altra mossa consentita.

Se il suo lancio è superiore al numero necessario, può rimuovere dalla tavola interna la pedina più lontana dal bordo.



Se il bianco tira 4+6, può utilizzare il 6 per portare fuori la pedina che si trova sul 5 (la più lontana dal bordo). Il 4 va utilizzato regolarmente.

Il bianco, dunque, porta fuori 2 pedine in questo turno.

Un giocatore deve prima aver portato tutte le sue pedine, che sono in gioco, nella sua tavola interna, per poi poterle portare fuori. Se, durante questa fase del portare fuori, una pedina viene mangiata dal nemico e posta sul bar, il giocatore deve prima d'ogni cosa far rientrare tale pedina e portarla



nella tavola interna. Solo allora potrà continuare a portare fuori le sue pedine.

Il primo che avrà portato fuori tutte le sue pedine vincerà la partita.

## Il raddoppio

Il Backgammon si gioca a punti. Una vittoria semplice vale un punto.

Chi crede di avere buone speranze di vincere può proporre il raddoppio dei punti. Per fare ciò, il giocatore pone davanti all'avversario il cubo del raddoppio col punteggio successivo all'insù (all'inizio è il 2). L'avversario può accettare o rifiutare.

Se rifiuta, perde immediatamente la partita e concede al suo avversario il vecchio punteggio (all'inizio 1 punto). Se accetta, pone il dado sul suo lato della tavola e la partita continua, e d'ora in poi si possono vincere 2 punti – chiunque vincerà.

Il nuovo proprietario del cubo può, al suo turno, altrettanto proporre un raddoppio. Se il suo avversario rinuncia, questi perde immediatamente e gli concede il vecchio punteggio in palio, cioè 2 punti, se l'avversario accetta, il cubo passa all'altro lato della tavola e la posta in palio è di 4 punti.

Il primo raddoppio della partita può essere proposto da chiunque. Non appena il cubo del raddoppio è in gioco, soltanto il proprietario del cubo, cioè colui sul cui lato della tavola si trova il cubo, può raddoppiare. Può fare quest'operazione solo all'inizio del suo turno e **prima** di aver tirato i dadi. In teoria sono possibili anche i raddoppi oltre il 64, ma in pratica non vengono eseguiti.

## Gammon/Backgammon

Non appena un giocatore ha portato fuori tutte le sue pedine, vince con 1 punto. Se fino a questo momento l'avversario **non ha portato fuori nessuna pedina**, il vincitore ha raggiunto un Gammon che vale 2 punti. Ammesso che si avveri il caso più raro, cioè che vi sia ancora una pedina avversaria nella tavola interna del vincitore o sul bar, la vittoria è di 3 punti (Backgammon). Col cubo del raddoppio i punti di vittoria possono aumentare notevolmente.

Se, ad esempio, è stato raddoppiato a 4, un Backgammon riporta  $4 \times 3$  punti = 12 punti.

## Principi fondamentali

- Fin quando un giocatore non ha avvisato il suo avversario di aver finito il proprio turno, può revocare le sue mosse. È dunque assolutamente concesso sperimentare.
- Se l'avversario tira i dadi prima che il giocatore abbia finito, questo tiro non è valido e deve essere rifatto.
- Se uno o entrambi i dadi si fermano sul bordo della tavola o su una pedina (in modo che i dadi non giacciono piatti sul piano della tavola), il lancio va ripetuto con entrambi i dadi.
- Non è permesso passare il turno. Bisogna lanciare i dadi ed eseguire una mossa concessa.
- Il numero di pedine concesso su una punta è svariato, eventualmente si possono accatastare – più di 5 pedine non dovrebbero essere poste una accanto all'altra.

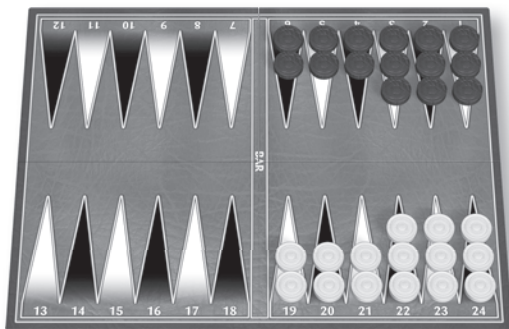
## La tattica

- Mangiare  
Di solito ne vale la pena, perché la pietra mangiata e posta sul bar ricomincia il suo percorso da capo. Spesso l'avversario perde l'una o l'altra mossa nel processo del rientro.
- Bloccare  
Più è lungo il tragitto bloccato (le punte bloccate una dopo l'altra), più è difficile sormontarlo – e nuovamente l'uno o l'altro dado scade (6 punte bloccate in fila sono insormontabili e l'avversario non deve nemmeno tentare di lanciare).
- Essere flessibili  
Anche se la tattica del bloccare è molto affascinante, il giocatore deve badare a non accumulare troppe pedine su una punta. Ciò potrebbe limitare le sue possibilità di mosse e comportare o delle mosse maldestre o, nel peggiore dei casi, l'impossibilità di muovere.

# Varianti del Backgammon

## Eureka

I bambini nel Medio Oriente giocano a Eureka per imparare a portare fuori le pedine. È un vero e proprio gioco di fortuna.



Le pedine partono già dalla tavola interna, non vi è un vero percorso da fare. Vince chi per primo avrà portato fuori le sue pedine seguendo le regole basi. Chi vuole, può giocare col cubo del raddoppio per esercitare il suo impiego opportuno in situazioni facili.

In questa variante del Backgammon non si mangiano le pedine. Tutte le altre regole rimangono valide.

## Puff

Il Puff corrisponde essenzialmente alle regole basi, non esiste però una disposizione iniziale. Le pedine, invece, vanno fatte entrare con i dadi nel rispettivo quadrante di partenza – per il bianco 24-19, per il nero 1-6. All'inizio, i numeri sui due dadi devono essere giocati da due pedine diverse. Ciò significa che, durante il processo dell'entrare, il lancio 2+4 porta una pedina sul 2 ovvero 23 e un'altra sul 4 ovvero 21.

Non appena tutte le proprie pedine sono entrate nel proprio quadrante di partenza, i due

dadi possono essere giocati anche da una sola pedina.

Un'altra particolarità è che bisogna giocare **sempre prima il numero inferiore**. Se ciò non è possibile, scade anche il numero superiore.

In caso di una pariglia, vanno giocati prima i numeri in alto ai dadi, poi i numeri sul fondo opposto dei dadi (i numeri opposti sui dadi compongono insieme sempre il 7, se in alto vi è dunque un 3, in fondo vi è un 4, risp. 1/6, 2/5 e viceversa). Se i numeri in alto non possono essere giocati per intero, i numeri in fondo scadono del tutto.

Per portare fuori le pedine valgono le regole del Backgammon: soltanto dopo che tutte le proprie pedine si trovano nell'ultimo quadrante (tavola interna) si può cominciare a portarle fuori.

## Puff lungo

Entrambi i giocatori fanno entrare le loro pedine nello stesso quadrante, p. es. sulle punte 1-6. Ed entrambi portano fuori le loro pedine dalle punte 19-24, però bisogna prima aver portato tutte le sue pedine sulle ultime 6 punte. Se una pedina viene mangiata qui, il giocatore, come nel gioco base, deve prima farla rientrare e portarla nell'area 19-24, soltanto allora potrà continuare a portare fuori le sue pedine.

Inoltre valgono tutte le altre regole del Puff, inclusa quella del bloccare e del mangiare. La durata del gioco si allunga notevolmente, proprio come il nome promette.

## Puff russo

Ciascuno fa entrare le sue pedine nel proprio quadrante di partenza. Non appena il giocatore ha fatto entrare le prime due pedine, può decidere in ogni lancio se continua a far entrare le pedine oppure se muove già nei quadranti successivi.

È concesso anche combinare (far entrare 1 pedina, muovere 1 pedina sulla tavola). Come il solito, il numero inferiore va giocato per primo.

## Puff russo lungo

I giocatori entrano entrambi da fuori nello stesso quadrante, ma dalla seconda pedina entrata in poi possono scegliere se fanno entrare altre pedine o se muovono una pedina che si trova già sulla tavola. Bisogna dunque ponderare bene tra il bloccare le punte di partenza e il proprio avanzamento, perché rappresenta un elemento tattico fondamentale.

La durata del gioco è più breve di quella del Puff lungo.

## Backgammon francese 1

Anche qui bisogna far prima entrare le pedine. Valgono tutte le regole basi – con un'eccezione rilevante: il lancio di una pariglia.

- Se lanci un 6-6, gioca come il solito 4x6.
- Gioca poi i numeri del lato opposto → 4x1 (i lati opposti di un dado si aggiungono sempre a 7, cioè 6+1, 5+2, 4+3).
- Tira nuovamente i dadi.
- Se invece non puoi giocare tutti i numeri, continua col prossimo passo. Se, per esempio, puoi giocare soltanto due dei quattro 6, puoi comunque giocare i quattro 1 e tirare nuovamente i dadi.

## Backgammon russo

Entrambi i giocatori fanno entrare le loro pedine nello stesso quadrante, p. es. le punte 1-6.

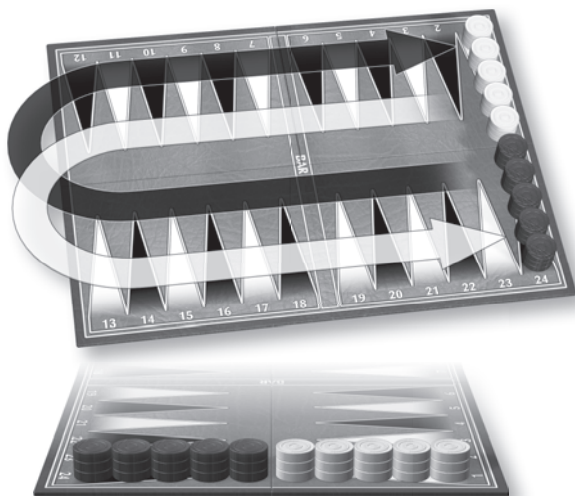
Nel caso di una pariglia, si gioca secondo le regole del Backgammon francese 1, prima il numero in alto 4 volte, poi il numero in fondo e infine si tirano nuovamente i dadi.

Differentemente dalla variante francese, qui il resto del proprio turno scade non appena non è più possibile giocare i numeri del lancio per intero. Si gioca senza il cubo del raddoppio.

## Backgammon turco-Gioul

I giocatori cominciano sulla prima punta della tavola interna del proprio avversario. L'obiettivo è,

come il solito, di portare fuori le proprie pedine dalla propria tavola interna.



Non vale la regola del mangiare, una sola pedina blocca già la punta per l'avversario. Ma la vera particolarità consiste nell'uso delle pariglie:

Dopo aver giocato i due numeri uguali secondo le regole basi, si continua con i numeri maggiori in ordine ascendente:

- Pariglia di 3 -> innanzitutto muovere di 4x3 passi.
  - Poi muovere di 4x4 passi.
  - Poi muovere di 4x5 passi.
  - Infine muovere di 4x6 passi.

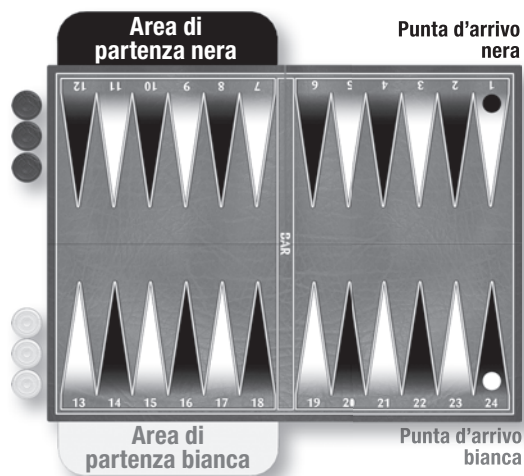
Non appena il giocatore non può eseguire l'intera mossa, interviene l'avversario e continua dalla rispettiva posizione in poi:

- Pariglia di 3 -> innanzitutto muovere di 4x3 passi.
  - Poi muovere di 4x4 passi -> il giocatore non può eseguire questa mossa per intera.
  - Il suo avversario continua con 4x5 passi.
  - Infine muove di 4x6 passi, dopo di che l'avversario esegue la sua propria mossa come il solito.

Si gioca senza raddoppiare. Una vittoria semplice vale 1 punto, se l'avversario **non ha portato fuori nessuna pedina**, la vittoria vale 2 punti. Prima di

cominciare a giocare, i giocatori prestabiliscono assieme quanti punti vogliono raggiungere, risp. quante partite vogliono giocare.

## Backgammon francese 2



In questa variante del seicento, ognuno gioca con solo 3 pedine e soltanto sul proprio lato. Vince chi per primo avrà accatastato le sue pedine sulla propria punta d'arrivo.

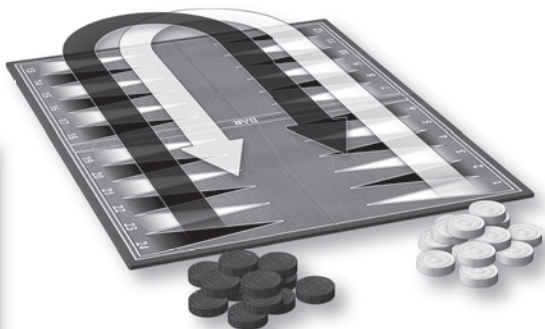
- I giocatori devono far entrare le proprie pedine.
- Le pedine non possono atterrare su punte già occupate – nemmeno durante la partita (eccezione: la punta d'arrivo).
- Le pedine rimangono nel loro ordine originale, non si possono sorpassare.
- In caso di una pariglia, il numero va giocato una sola volta.
- Bisogna raggiungere la punta d'arrivo con un numero adatto.
- Se non riesci a giocare tutti i numeri, quelli restanti scadono.

### Come mangiare:

Per mangiare bisogna atterrare su una punta di fronte alla quale si trovi l'avversario. La pedina avversaria va posta sul bar e dovrà prima rientrare nel gioco, solo allora l'avversario potrà eseguire altre mosse.

## Accey Deucey

Accey Deucey, il favorito degli US Marines, è un vero classico moderno.



Le pedine entrano in gioco collocandole secondo i rispettivi numeri lanciati. Ogni giocatore può decidere in qualunque momento se fa entrare in gioco una o due pedine nuove oppure se muove quelle già in gioco. È concessa anche la combinazione delle due azioni.

Per principio valgono le regole basi del Backgammon. Vi è però un'eccezione fondamentale – il lancio 1-2 (Accey Deucey):

- Il giocatore muove 1-2.
- Poi può scegliere e giocare una pariglia a suo piacere.
- Il giocatore tira dunque nuovamente i dadi ed esegue le mosse regolari.
- Se ha lanciato di nuovo 1-2 (Accey Deucey), allora si ripete il procedimento.

Non appena una parte delle mosse non può essere eseguita, scade il resto del turno.

Le pedine vanno portate fuori come nel Backgammon classico. Si gioca senza il cubo del raddoppio e ogni pedina che alla fine della partita è ancora sulla tavola vale un punto penale. È strategicamente consigliabile far entrare circa la metà delle proprie pedine in gioco per poi creare dei blocchi (punte bloccate).

La quota di fortuna necessaria qui è più alta rispetto al Backgammon classico, ma, grazie al forte Accey Deucey, l'esito rimane aperto fino all'ultimo momento.

## Backgammon messicano

A parte le regole basi, valgono le eccezioni seguenti:

- Si gioca sempre **prima il numero inferiore**. Se non è possibile, scade l'intero lancio.
- Sono concesse **al massimo 5 pedine** su una punta.
- Dopo una pariglia (giocata per intera) il giocatore tira nuovamente i dadi.
- Avendo lanciato un "messicano" (1-2), il giocatore sceglie e gioca una pariglia a suo piacere, dopo di che fa un nuovo lancio. La combinazione 1-2 non va giocata!
- Le pedine vanno portate fuori dalla tavola soltanto con numeri esattamente adatti.
- Non vale la regola del 'Gammon' o 'Backgammon'.
- Si gioca senza il cubo del raddoppio.



Valgono le seguenti variazioni delle regole:

- Se un lancio non può essere giocato per intero, allora scade completamente.
- Non si mangiano le pedine avversarie, ma vale invece: se un giocatore muove su una punta con una sola pedina avversaria, allora questa è imprigionata fin quando il giocatore non abbia lasciato la punta.
- Punte occupate da due pedine non possono alloggiare nuove pedine. Non importa se queste pedine sono di un unico giocatore o di entrambi.
- Si gioca senza il cubo del raddoppio.
- Il vincitore ottiene tanti punti quanto il numero delle punte di cui distano le pedine avversarie restanti dal bordo d'uscita:
  - 1 pedina  
3 punte = 3 punti
  - 2 pedine  
1 punta =  $2 \times 1 = 2$  punti
  - -> **in tutto 5 punti**
  - Un 'Gammon' raddoppia i punti.
  - Un 'Backgammon' triplica i punti.



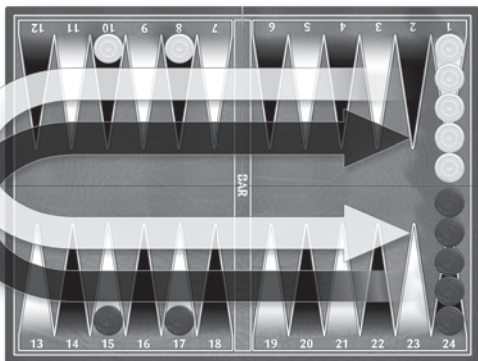
## Old Britain

Si gioca con la disposizione iniziale di base. Vi sono soltanto 3 eccezioni di fronte al Backgammon moderno:

- Sono concesse al massimo 5 pedine su una punta.
- Se il giocatore non può giocare entrambi i numeri, gli è anche concesso di giocare il numero inferiore e far scadere quello superiore.
- Si gioca senza il cubo del raddoppio.

## Pin

Ecco la disposizione iniziale un po' differente:



## Catch me

Si gioca con 6 pedine ciascuno. Questi vanno poste sulle prime sei punte (pedine bianche 24-19, pedine nere 1-6). Ognuno lancia entrambi i suoi dadi, ma muove soltanto se il lancio contiene un 1 o un 6. Inoltre, si muove una sola pedina con la somma di entrambi i dadi. Conforme al Backgammon, i giocatori si muovono in direzioni opposte.

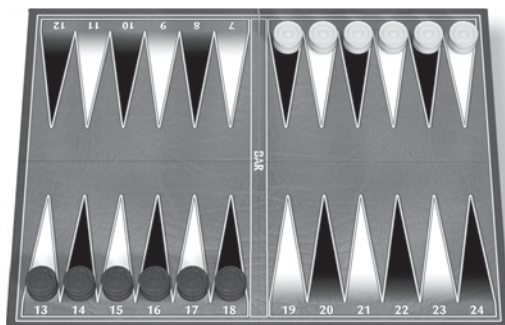
Una pariglia va sempre giocata in modo semplice, dopo di che è concesso un successivo lancio.

Se un giocatore atterra su una punta con una sola pedina avversaria, allora quest'ultima va eliminata

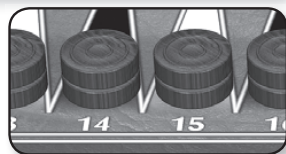
e non può più rientrare nel gioco. Se invece atterra su una punta occupata da una sua pedina, allora questa muove sulla prossima punta che è libera oppure occupata dall'avversario – e costui viene eliminato. Ciò significa che ogni punta può essere occupata soltanto da una pedina – o propria, o avversaria.

Il gioco si svolge sempre in cerchio e anche oltre i bordi, fin quando un giocatore avrà perso tutte le sue pedine. Allora il suo nemico avrà vinto.

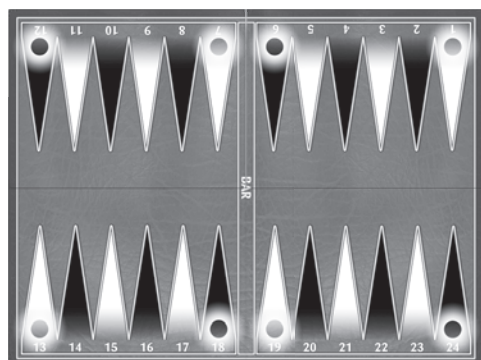
Non appena a un giocatore rimane un'unica pedina, cambia anche il suo modo di muovere: la sua pedina muove immediatamente sulla prossima punta d'angolo (v. imm.) – se questa è occupata, allora elimina la pedina avversaria. D'ora in poi il giocatore muove con un 1 sulla prossima punta d'angolo e con un 6 sulla punta d'angolo dopo la prossima. L'ultima pedina muove dunque soltanto da una punta d'angolo all'altra.



I giocatori si avvicinano con i lanci e ognuno lancia entrambi i suoi dadi. Se si lancia p. es. 3-6, allora sia la torre sul 3, sia quella sul 6 vanno disfatte e le pedine vanno messe una accanto all'altra. Se una torre è già disfatta, questo numero scade. Nel caso di una pariglia, il numero va giocato solo 1 volta, è però concesso un ulteriore lancio.



Non appena tutte le torri sono disfatte, vanno rifatte nella stessa maniera. Le pedine non muovono dunque da una punta all'altra, ma riposano sulle punte. Dopo aver rifatto le torri, si possono portare fuori le pedine, sempre nella stessa maniera. Anche questa volta nella pariglia va utilizzato un solo numero.



Una pariglia di 1 o 6 va giocata conformemente a queste regole, altre pariglie non sono valide, ma si possono nuovamente lanciare i dadi.

## Le Doublette

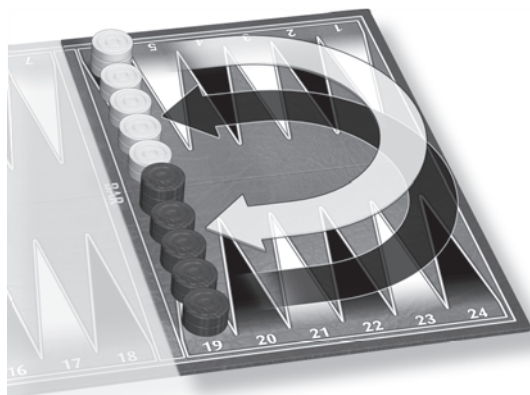
È una variante tutt'oggi giocata in Islanda. Non è un gioco di percorso, le pedine non cambiano le punte!

Le 12 pedine a giocatore vanno disposte quanto segue:

Prima le pedine devono scendere dalla catasta, per poi essere di nuovo accatastate e infine portate fuori.

## Ludus Lumbadorum

Questa variante va giocata soltanto su una metà della tavola, con una numerazione nuova e un'altra direzione di mossa – v. imm.



Il modo di muovere, il mangiare, la rientrata e l'uscita delle pedine corrispondono al Backgammon classico, con l'eccezione che nella pariglia va giocato un solo numero.

La particolarità consiste nelle possibilità di bloccare: le punte sono bloccate da due pedine avversarie. Inoltre, considerando l'immagine in alto, il nero non può bloccare le punte 3, 4 e 5 dell'avversario, e per il bianco vale lo stesso in senso analogo. E la stessa cosa vale anche per la propria punta di partenza – sebbene il giocatore parti con varie pedine da qui, vi può far rientrare le sue pedine soltanto dopo che tutte le pedine abbiano lasciato questa prima punta.

Queste regole richiedono delle tattiche del tutto diverse, ma permettono una partita molto rapida.

## Alcune varianti brevi

Valgono sempre le regole originali, a prescindere dalle seguenti eccezioni:

### ■ **Indietro**

Ogni giocatore può utilizzare in ogni tempo i suoi lanci **per muovere anche all'indietro**.

### ■ **Straight**

Entrambi i giocatori muovono nella stessa direzione, partendo dalla disposizione iniziale originale. Cioè il bianco parte, come il solito, da 1 ed esce dal 24. Anche il nero esce dal 24 (ciò è più difficile per il giocatore nero, per cui o il giocatore più forte dovrebbe assumere questa parte, oppure si gioca una seconda volta scambiando i ruoli!)

### ■ **Lancio fisso**

Il lancio di partenza vale per entrambi i giocatori e per l'intera partita. Significa che, all'inizio, uno dei due tira i dadi una sola volta e poi entrambi giocano sempre questo lancio per l'intera partita. È molto esigente e super-tattico, perché teoricamente ogni mossa è pianificabile.

### ■ **Mangianulla**

Chi mangia l'avversario perde.

### ■ **Lancio aperto**

Prima di eseguire la tua mossa, il tuo avversario deve lanciare i dadi e tu puoi tener

conto delle sue possibilità nella tua mossa. La durata del gioco aumenta notevolmente ed è molto più tattico.

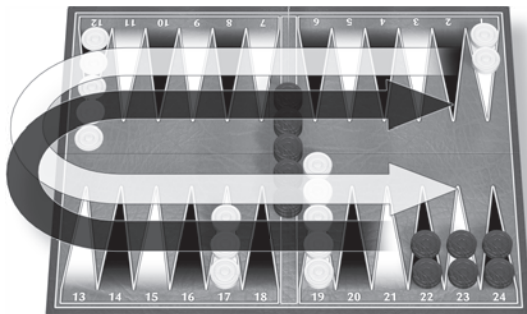
### ■ **Inverso**

Valgono tutte le regole basi, cambia però lo scopo del gioco: vince chi riesce **l'ultimo** a portar fuori l'ultima sua pedina.

## Giochi a condizioni diversi

### ■ **Serpente**

A prescindere dalla disposizione iniziale insolita, valgono tutte le regole basi. Questa variante del Backgammon è un esercizio utile per le partite apparentemente senza esito ed è straordinariamente equilibrato, anche se all'inizio non sembra.



### ■ **Doppio contro libera scelta**

La tensione aumenta quando uno dei giocatori, invece di tirare i dadi, può liberamente scegliere e giocare qualsiasi combinazione di dadi – eccetto le pariglie. L'avversario invece può eseguire e giocare 2 lanci regolari in seguito. A lui è anche concesso di giocare regolarmente una pariglia, eventualmente anche 2 volte.



# Classic Line



Mit extra großen Spielfiguren

© Schmidt Spiele GmbH  
Postfach 470437  
D-12313 Berlin  
www.schmidtspiele.de

