



buffalo.nl
Time to play!

Backgammon



Spelregels - Rules of the game - Règles du jeu - Spielanleitung



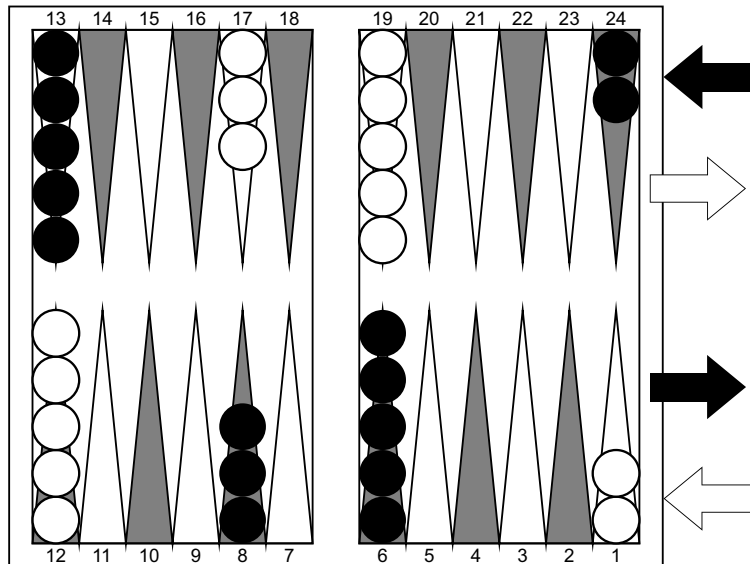
Spelregels

Doel van het spel

Elke speler brengt zijn 15 stenen zo snel mogelijk van de basisopstelling naar het laatste kwadrant en speelt ze vervolgens allemaal van het bord. Daartoe dient hij het aantal ogen dat hij met de dobbelstenen werpt, zo goed mogelijk te gebruiken. De zetten moeten altijd worden uitgevoerd volgens de richting die op de afbeelding is weergegeven. De spelers bewegen hun stenen in tegenovergestelde richting en proberen elkaar te hinderen door punten te blokkeren en stenen van de tegenstander te slaan. De speler die als eerste al zijn stenen van het bord speelt, is de winnaar.

Spelvoorbereiding

Elke speler krijgt 15 stenen in 1 kleur. Het speelbord bestaat uit 24 driehoeken of punten. De kleur van de punten maakt het uittellen van de zetten gemakkelijker, maar heeft verder geen betekenis voor het spelverloop. Eveneens voor een betere overzichtelijkheid is het speelveld in twee helften verdeeld. Het midden van het speelveld wordt bar genoemd. Op elke helft bevinden zich 2 delen met telkens 6 punten, die op de tekeninggenummerd zijn. Die delen noemen we volgens de speelrichting van de speler het 1ste, 2de, 3de en 4de kwadrant. De beginopstelling wordt ook op afbeelding weergegeven. Speler 1 speelt in de aangegeven richting met de wijzers van de klok mee; speler 2 speelt tegen de wijzers van de klok in.



Spelbegin

Om het spel te openen, gooit elke speler één dobbelsteen. Als beiden hetzelfde aantal ogen gooien, is een nieuwe openingsworp nodig. Wie het hoogste aantal ogen gooit, wint de opening en doet bij de eerste spelronde een zet volgens het aantal ogen op beide dobbelstenen.

Vervolgens spelen beide spelers afwisselend met twee dobbelstenen. De spelers doen dan zetten op basis van het gegooid aantal ogen. Bij elke zet worden zowel de punten die door de tegenspeler bezet zijn als de punten met eigen stenen meegeteld. De hele punt maakt deel uit van het speelveld, maar gewoonlijk worden de stenen tegen de bordrand geplaatst.

Men kan twee zetten doen met twee verschillende stenen of één doorlopende zet met één steen. Als een speler een aantal ogen van een worp niet kan gebruiken, vervalt de zet. Als de speler het aantal ogen van slechts één dobbelsteen kan gebruiken, dient hij een zet uit te voeren met het hoogste aantal. Als niet alle ogen van een doublet kunnen worden gebruikt, moet men zo veel mogelijk zetten doen en vervalt de rest. Als een speler het aantal ogen van geen van beide dobbelstenen kan gebruiken, vervallen ze allebei en is de tegenspeler weer aan de beurt.

Elke punt mag slechts door stenen van één kleur bezet zijn. Een steen mag dus alleen op een punt die al door eigen stenen bezet is of op een onbezette punt worden geplaatst. Een zet is ook mogelijk, als daardoor een steen van de tegenspeler kan worden geslagen (zie slaan).

Zetten bij een doublet

Bij een doubletworp (tweemaal hetzelfde aantal ogen) mag de speler het aantal ogen viermaal gebruiken. Voorbeeld: als men tweemaal 3 werpt, zijn de volgende zetten toegestaan:

- 1 steen in een doorlopende viervoudige zet van 12 punten;
- 4 stenen elk 3 punten verder;
- 2 stenen telkens in een doorlopende zet van 6 punten;
- 1 steen in een doorlopende zet van 6 punten en 2 andere stenen telkens in een zet van 3 punten;
- 1 steen in een doorlopende zet van 9 punten en 1 steen in een zet van 3 punten.

Als bij een doublet niet alle 4 de zetten kunnen worden uitgevoerd, dienen zo veel mogelijk zetten te worden gedaan en vervallen de overblijvende mogelijkheden.

Banden

Op een punt mag men zo veel stenen van één kleur plaatsen als men wilt. Twee of meer stenen van één kleur vormen een band. Een band blokkeert een punt voor de tegenspeler; hij kan de punt niet meer bezetten, maar wel erover springen en meetellen. Verschillende banden na elkaar vormen een brug. Als die groot genoeg is, kan ze de tegenspeler zwaar hinderen, omdat zijn stenen ervoor kunnen vastlopen.



Slaan

Een punt die door slechts één steen wordt bezet, noemt men een blot (schandvlek). Als een speler aan de beurt is die een steen op de bar heeft, dan dient hij die steen eerst opnieuw in het spel of op het bord te brengen. Stenen op de bar moeten altijd in het thuisveld van de tegenspeler binnenkomen: voor speler 1 zijn dat de punten 1 tot 6 en voor speler 2 de punten 24 tot 19. Als een steen het spel binnenkomt, telt men alsof de steen buiten het bord staat en wordt de eerste punt dus meegeteld.

Binnenkomen

Om een steen weer van de bar op het bord te brengen, werpt de speler met beide dobbelstenen. Als hij met het aantal ogen van één dobbelsteen een punt bereikt waarmee hij kan binnenkomen, verplaatst hij zijn steen van buiten het bord in de normale richting naar die punt. Het aantal ogen van de tweede dobbelsteen kan hij verder gebruiken zoals hij wil. Ook bij het binnenkomen kunnen blots worden geslagen. Als een steen van de bar niet in het spel kan worden gebracht, vervalt de zet en is de tegenspeler aan de beurt.

Uitspelen

Als een speler erin geslaagd is om zijn 15 stenen in zijn thuisveld te verzamelen, mag hij stenen beginnen uitspelen of buiten het speelveld brengen. Dat is pas mogelijk als zich geen enkele steen meer buiten het thuisveld bevindt, dus ook niet op de bar. Een steen die is uitgespeeld, kan niet meer naar het speelbord terugkeren.

Bij het uitspelen wordt geteld alsof men de eerste punt buiten het speelbord dient te bereiken. Voorbeeld: speler 2 heeft op alle punten van zijn thuisveld stenen en werpt 5 en 3. Nu kan hij een steen van punt 5 en een van punt 3 uitspelen. Als een speler bij het uitspelen een aantal ogen werpt dat hoger is dan de verst verwijderde punt met eigen stenen, dan mag hij van die punt één steen uitspelen. Voorbeeld: speler 2 gooit 6, maar heeft op punt 6 geen stenen meer. Hij kan nu een steen van punt 5 uitspelen.

Einde van het spel (gammon en backgammon)

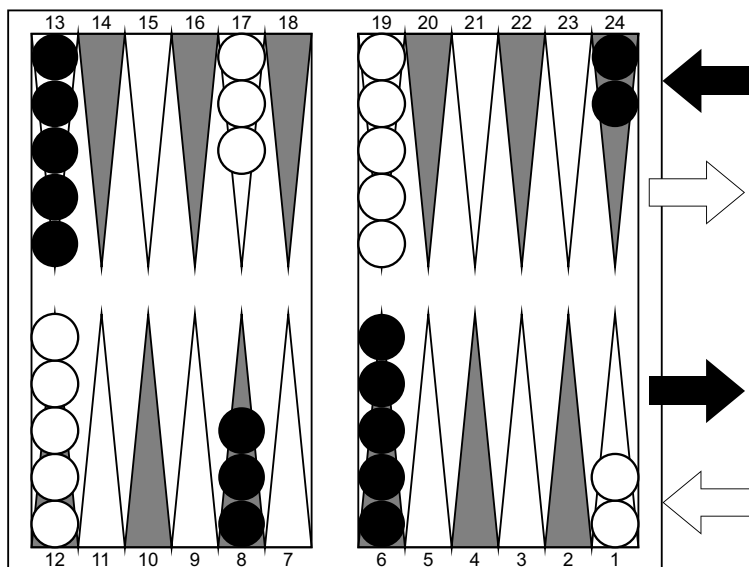
Als speler 2 alle stenen heeft uitgespeeld en speler 1 slechts enkele, dan behaalt speler 2 een enkelvoudige overwinning. Als om een inzet werd gespeeld, wint speler 1 de enkelvoudige inzet. De winst verdubbelt (gammon), als de tegenspeler nog geen enkele steen heeft uitgespeeld en verdrievoudigt (backgammon), als er zich nog stenen van de tegenspeler in het eerste kwadrant of op de bar bevinden.



Rules of the game

Aim of the game

Each player moves his 15 checkers from the starting position as quickly as possible into his last playing quadrant (or home quadrant) and then throws the dice to move all of his checkers off the board. In so doing he uses the throw of the dice as cleverly as possible. The players must always move in the direction which is shown in the diagram. The players move their checkers in opposite directions and try to hinder their opponent by blocking the points and by hitting the opponent's checkers. The winner is the player who is the fastest to remove all his checkers from the board.



Preparation

Each player receives 15 checkers of one colour. The board shows 24 narrow triangles, called "points". The way that the points are coloured makes counting easier and has no meaning for the rules of the game. The middle of the board is called the "bar". In each half there are two areas, each with 6 points, which we have numbered on the diagram. We call each area, moving in the direction in which the player concerned will move, the 1st, 2nd, 3rd and 4th (or home) quadrant. We also show the starting position in the diagram. The 1 is playing anti-clockwise in the direction indicated; the player 2 moves in the opposite direction – clockwise.



Beginning the game

To start the game, each player throws just one die. If they both throw the same number, then they must throw again. Whoever throws the higher number begins play and moves the number shown on both of the dice taken together.

After this the players throw the two dice in turn. The players always make two moves as indicated by the numbers they have thrown on the dice. In all moves, all of the points are counted, whether they are occupied by the player or by his opponent. The whole of the point is part of the playing area but custom has it that you always push the checkers to the edge of the board.

The two moves can either be made by two different checkers or as two moves in succession by one checker. If a player cannot use his throw of the dice it is forfeit. If out of the two dice, only one can be used, then the player must take the higher number. If not all the moves of a double can be used you have to make the moves which are possible and the rest are forfeit. If a player cannot use either of his throws they are both forfeit and it is his opponent's turn.

Each point can only be occupied by one colour. That is why a checker can only be moved on to a point already occupied by his own colour or on to an empty point. It is also possible to move on to a point if thereby a single opposing checker can be hit (see Hitting).

Moving if you throw a double

If you throw a double, then you are allowed to move four times the number on one of the dice. For example: if you throw a double three then you can do any of the following moves:

- 1 checker can be moved four times three in succession, so a total of 12 points
- 4 checkers can each be moved 3 points further
- 2 checkers can each be moved twice in succession, so each move 6 points
- 1 checker can be moved six points (two times three) and two other checkers can each be moved 3 points further
- 1 checker can be moved nine points (three times three in succession) and 1 other checker can be moved three points further

If, when you throw a double, you cannot make all of the 4 moves, you must make any possible moves and then the other moves lapse.

Closed points

You can place as many checkers of one colour as you wish on a point. Two or more checkers of one colour make a "closed point". This point is then blocked for your opponent, and he cannot land here. However the point must still be counted and jumped over. Several closed points together make a "bridge". If it is large enough, this can cause major problems for your opponent, because his checkers will accumulate in front of the bridge.

Hitting

A point that is only occupied by a single checker, is called a "blot". If an opposing checker lands on a blot, the blot is "hit" and placed on the bar.

If it is a player's turn and he has a checker on the bar, he must first bring this checker into play on the board again before continuing play as usual. We call this "entering". Checkers which are on the bar must always be brought into your opponent's home quadrant: therefore player 1 must bring his checkers on to the points 1 to 6 and player 2 on to points 24 to 19. When entering, you must count as if the checker were outside the board, so the first point must be counted.

Entering

To enter your checker in to the board from the bar, you must throw both dice. If one die shows a number which takes you from outside the board, in your normal playing direction, to a point on which you can land, then you place your checker there. You can then use the number on the second dice as you wish. You can also hit blots when entering. If it is not possible for you to enter from the bar, your whole turn is forfeit and it is your opponent's turn.

Bearing off

If a player has managed to get all of his 15 checkers into his home quadrant, then he can start to "bear them off" the board. It is only possible to bear off if you do not have any of your checkers outside of your home quadrant or on the bar. A checker which has been borne off cannot be returned to the board.

When you are bearing off, you count as if you had to reach the first point outside the board. For example: dark brown has got checkers on all of the points in his home quadrant. He throws a 5 and a 3. Now he can take out a checker from point 5 and one from point 3. If a player throws a number on the dice which is higher than the furthest point occupied by one of his checkers, then he can bear off the checker on the furthest point. For example: player 2 throws a 6, but does not have any more checkers on the 6. Therefore he can bear off a checker from point 5 instead.

The end of the game (Gammon and Backgammon)

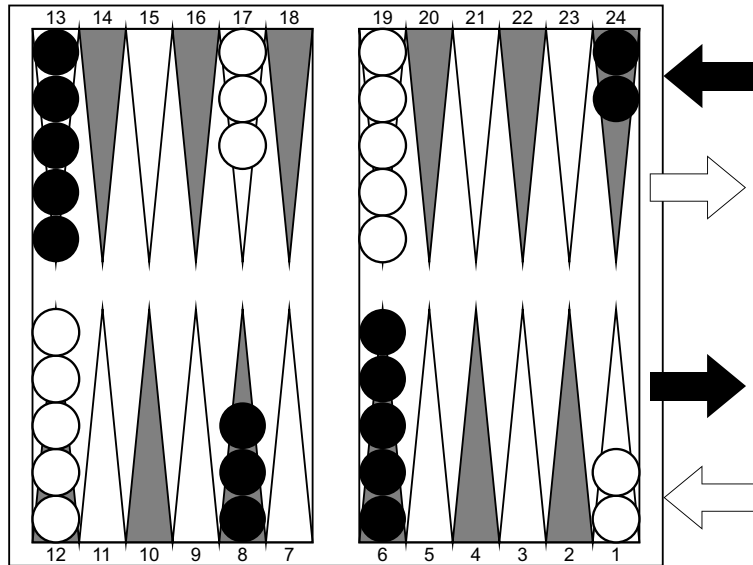
If player 1 has borne off all of his checkers, and player 2 has borne off only a few, then player 1 has won a simple victory. If you were playing for money, then simply the normal stake of one point would be won. The stake counts double (Gammon) if the opponent has not borne off any of his own checkers, and it counts triple (Backgammon) if the opponent still has checkers in the first quadrant or even on the bar.



Règles du jeu

But du jeu

Chaque joueur déplace ses 15 pions sur le plateau pour les ramener le plus vite possible dans son dernier quart (son domaine) et les faire sortir finalement du plateau en jetant les dés. Pour cela il doit utiliser habilement les possibilités que lui offrent les dés. Il doit toujours avancer dans le sens représenté sur le dessin. Les joueurs font avancer leurs pions en sens contraire et tentent de se ralentir mutuellement en bloquant une pointe ou en prenant les pions de l'adversaire. Le joueur qui a fait sortir le plus rapidement ses pions du plateau est le vainqueur.



Préparation du jeu

Chaque joueur possède 15 pions d'une couleur. Le plateau de jeu se compose de 24 pointes appelées également langues. Les couleurs des pointes sont là pour simplifier l'avancée des pions et n'ont pas d'importance dans la partie. L'aire de jeu est divisée en deux parties, ce qui facilite la clarté du jeu. Le milieu du plateau est appelé "la barre". Dans chaque moitié se trouvent deux zones de 6 pointes, que nous avons numérotées sur la photo. En suivant le sens de progression du tour de jeu, nous avons appelé chaque zone 1er, 2ème, 3ème et 4ème quart. Nous indiquons également sur la photo la position de départ des pions.

Début du jeu

Pour commencer, chaque joueur lance un dé. En cas de chiffres identiques un nouveau lancer est nécessaire. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé a le droit de commencer la partie en jouant les chiffres affichés sur les deux dés.

Par la suite les deux joueurs lancent chacun leur tour les deux dés. Les joueurs exécutent respectivement deux coups, en fonction des chiffres donnés par les dés. A tous les coups, on compte les pointes, celles ayant des pions de son propre camp ou bien du camp adverse. La totalité des pointes fait partie de l'aire de jeu mais habituellement les pions sont ramenés vers le bord du plateau.

Les deux coups peuvent être exécutés par deux pions différents ou bien par un seul, si l'on enchaîne le coup. Si un joueur ne peut pas jouer le chiffre de l'un des dés, celui-ci est perdu. Si l'un des deux chiffres obtenus ne peut être joué, le joueur doit alors jouer le plus grand. Si le joueur ne peut pas utiliser tous les chiffres indiqués par un lancer des dés, il doit jouer ce qui est possible et il perd le reste. Si un joueur ne peut jouer aucun des chiffres obtenus par les dés, ils sont perdus et c'est à son adversaire de jouer.

Chaque pointe ne peut recevoir que des pions d'une seule et même couleur. Le pion ne peut donc se poser que sur une pointe déjà occupée par des pions de sa couleur ou bien sur une pointe libre. Ce déplacement est également possible lorsqu'un seul pion adverse peut être pris du même coup (voir la rubrique Prise d'un pion).

Déplacement en cas de doubles chiffres

Lorsque le joueur obtient un double (deux dés identiques) il doit jouer quatre fois le montant obtenu par le dé. Exemple : voici les coups possibles avec un double 3:

- 1 pion avance de 4 fois d'affilée le montant des dés, soit une avancée de 12 pointes
- 4 pions avancent chacun de 3 pointes
- 2 pions avancent chacun de 6 pointes d'affilée
- 1 pion avance de 6 pointes et 2 autres pions avancent chacun de 3 pointes
- 1 pion avance de 9 pointes et 1 pion avance de 3 flèches

Si les 4 mouvements obtenus par le double ne peuvent pas être tous exécutés, le joueur doit réaliser tous les mouvements possibles et les autres sont perdus.

Bandes

Sur une même pointe peuvent se retrouver plusieurs pions de la même couleur. Deux pions ou plus de la même couleur forment une "bande". Une bande est une pointe interdite à l'adversaire. Il ne peut l'occuper, mais peut la comptabiliser et sauter par-dessus. Lorsque plusieurs "bandes" sont créées les unes derrière les autres on parle de "pont". Quand il est suffisamment grand, un pont peut sérieusement handicaper l'adversaire qui ne peut plus faire avancer ses pions.



Prise de pions

Une pointe sur laquelle se trouve un seul pion est appelée un "blot" (une 'tache'). Si un joueur ayant un pion sur la barre prend son tour de jeu, son pion doit d'abord être remis en jeu sur le plateau. Les pions sur la barre doivent obligatoirement être joués dans la zone de départ de l'adversaire, à savoir sur les pointes 1 à 6 pour le jouer et 24 à 19 pour le jouer 2. Au moment de l'entrée en jeu, on compte comme si le pion se trouvait à l'extérieur du plateau, et donc il faut inclure aussi la première pointe.

Entrée en jeu des pions

Pour qu'un pion situé sur la barre puisse entrer dans le jeu, le joueur lance les deux dés. S'il atteint une pointe à l'aide d'un des chiffres, et qu'il puisse s'y placer, alors il déplace son pion de l'extérieur du plateau jusqu'à cet emplacement, en suivant son sens de déplacement habituel. Quant au deuxième chiffre du dé, il l'utilise comme bon lui semble. Les 'blots' peuvent être pris également lors de l'entrée en jeu. Si un pion sur la barre ne peut pas entrer en jeu, le coup est perdu et c'est à l'adversaire de jouer.

Sortie des pions

Lorsque le joueur a réussi à ramener ses 15 pions dans son dernier quart (domaine), il peut commencer à les faire sortir, en allant du plateau vers l'extérieur. La sortie n'est possible que si aucun de ses pions ne se trouve en dehors de son dernier quart ni sur la barre. Un pion sorti ne peut plus revenir dans l'aire de jeu.

Au moment de la sortie des pions, on compte comme s'il fallait atteindre la première pointe à l'extérieur de l'aire de jeu. Exemple : Le jouer 2 a toutes les pointes de son dernier quart occupées par ses pions. Il lance ses dés et tombe sur un 5 et un 3. Il peut alors sortir un pion de la pointe N° 5 et un autre de la pointe N° 3. Si un joueur obtient un chiffre plus grand que celui de la dernière pointe occupée par ses pions, il peut alors sortir un pion de cette dernière.

Autre exemple : le jouer 2 obtient un 6 mais n'a pas de pion sur cette pointe. Il peut alors sortir un pion de la flèche N° 5.

Fin du jeu (Gammon et Backgammon)

Si le brun clair a sorti tous ses pions et que le jouer 2 en a sorti seulement quelquesuns, le jouer 1 l'emporte facilement. Quand on joue pour les déplacements, c'est alors le déplacement le plus simple qui gagne. Le gagnant double ses points (Gammon) si son adversaire n'a pas encore sorti de pion de l'aire de jeu et triple ses points (Backgammon) si son adversaire a encore des pions dans son premier quart ou sur la barre.



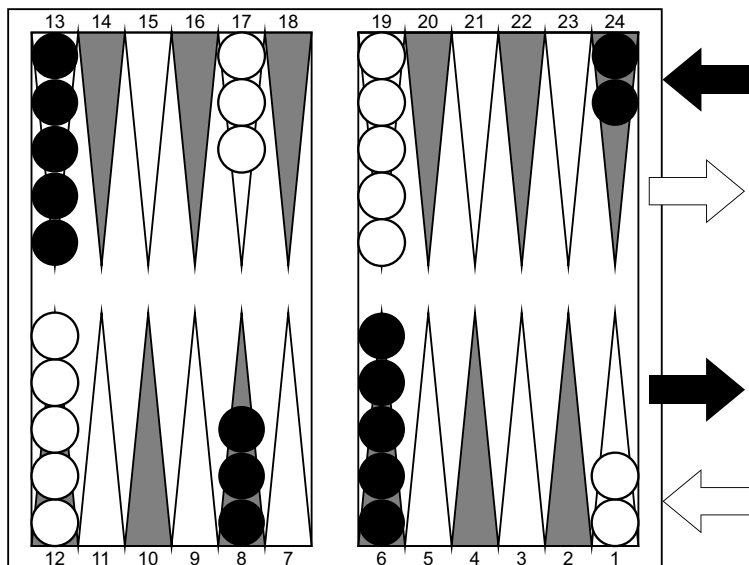
Spielanleitung

Ziel des Spiels

Jeder Spieler bringt seine 15 Steine von der Grundaufstellung so schnell wie möglich in sein letztes Spielviertel und würfelt anschließend alle seine Steine aus dem Brett heraus. Dazu nutzt er die Würfelzahlen möglichst geschickt aus. Es muss immer in der Laufrichtung gezogen werden, die in der Abbildung dargestellt ist. Die Spieler ziehen ihre Steine gegenläufig und versuchen, sich gegenseitig durch Blockieren von Zungen und durch Schlagen zu behindern. Gewonnen hat der Spieler, der am schnellsten seine Spielsteine vom Brett gebracht hat.

Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält 15 Steine einer Farbe. Das Spielbrett zeigt 24 Spitzen, so genannte Zungen. Die Färbung der Zungen vereinfacht das Auszählen der Spielzüge und hat keine Bedeutung für den Spielverlauf. Das Spielfeld ist in zwei Hälften geteilt, auch dies dient der Übersichtlichkeit. Die Mitte des Spielfeldes wird „Bar“ genannt. In jeder Hälfte befinden sich Abschnitte mit je 6 Zungen, die wir auf der Zeichnung nummeriert haben. Jeden Abschnitt nennen wir in Zugrichtung des betreffenden Spielers 1., 2., 3. und 4. Viertel. Die Grundaufstellung zeigen wir ebenfalls in der Abbildung. Spieler 1 spielt in die eingezeichnete Richtung im Gegenuhrzeigersinn, Spieler 2 spielt ihm im Uhrzeigersinn entgegen.





Spielbeginn

Zur Eröffnung wirft jeder Spieler einen einzigen Würfel. Bei gleicher Augenzahl ist ein weiterer Eröffnungswurf notwendig. Wer die höhere Augenzahl wirft, gewinnt die Eröffnung und setzt bei seiner ersten Spielrunde die Augen, die auf den beiden Würfeln angezeigt sind.

Danach würfeln die beiden Spieler abwechselnd mit den zwei Würfeln. Die Spieler führen jeweils zwei Züge aus, die sich nach den Würfelzahlen richten. Bei allen Zügen werden die von gegnerischen oder eigenen Steinen besetzten Zungen mitgezählt. Die ganze Zunge ist Spielfeld, üblicherweise werden die Steine jedoch an den Brettrand gerückt.

Die beiden Züge können mit zwei verschiedenen Steinen oder als fortgesetzter Zug mit einem Stein durchgeführt werden. Kann ein Spieler eine Augenzahl nicht verwenden, so verfällt sie. Kann von den beiden gewürfelten Augenzahlen nur eine verwendet werden, muss der Spieler die höhere Augenzahl ziehen. Können nicht alle Augenzahlen eines Pasch verwendet werden, so müssen die Möglichen gezogen werden, der Rest verfällt. Kann ein Spieler keine der gewürfelten Augenzahlen verwenden, so verfallen beide. Der Gegner ist dann wieder an der Reihe.

Jede Zunge darf nur von Steinen einer Farbe besetzt sein. Deshalb darf ein Stein nur auf eine entweder durch die eigenen Steine bereits besetzte Zunge oder unbesetzte Zunge gezogen werden. Ein Zug ist auch möglich, wenn dadurch ein einzelner gegnerischer Stein geschlagen werden kann (siehe: Schlagen).

Züge beim Pasch

Bei einem Pasch-Wurf (zwei gleiche Zahlen) darf der Spieler die Augenzahl viermal ziehen. Beispiel: Bei einem 3er-Pasch sind folgende Züge erlaubt:

- 1 Stein in viermal fortgesetztem Zug insgesamt 12 Zungen weiter
- 4 Steine je 3 Zungen weiter
- 2 Steine jeweils in einem fortgesetzten Zug 6 Zungen weiter
- 2 Steine jeweils in einem fortgesetzten Zug 6 Zungen weiter
- 1 Stein in einem fortgesetzten Zug 6 Zungen weiter und zwei weitere Steine je 3 Zungen weiter
- 1 Stein in zweimal fortgesetztem Zug 9 Zungen weiter und 1 Stein 3 Zungen weiter.

Wenn bei einem Pasch nicht alle 4 Züge gezogen werden können, so müssen alle möglichen Züge gezogen werden; die verbleibenden Zugmöglichkeiten verfallen.

Bänder

Auf einer Zunge können beliebig viele Steine einer Farbe stehen. Zwei oder mehr Steine einer Farbe bilden ein "Band". Ein Band ist eine für den Gegner gesperrte Zunge, sie kann von ihm nicht besetzt, aber mitgezählt und übersprungen werden. Mehrere Bänder hintereinander bilden eine „Brücke“, die, wenn sie groß genug ist, den Gegner sehr behindern kann, weil sich vor ihr seine Steine stauen.

Schlagen

Eine Spitze, die nur mit einem einzelnen Stein besetzt ist, nennt man "Blot" (Schandfleck). Kommt ein Spieler an die Reihe, der einen Stein auf der Bar sitzen hat, so muss dieser zuerst wieder "hineingespielt" werden, zurück auf das Brett. Steine auf der Bar müssen immer in das Heimfeld des Gegners gespielt werden: Spieler 1 also auf die Zungen 1 bis 6 und Spieler 2 auf die Zungen 24 bis 19. Beim Hineinspielen wird gezählt, als ob der Stein außerhalb des Brettes stünde, bereits die erste Zunge muss mitgezählt werden.

Hineinspielen

Um einen Stein von der Bar wieder auf das Brett zu spielen, wirft der Spieler beide Würfel. Erreicht er mit einer der Augenzahlen eine Zunge, deren Betreten möglich ist, so zieht er seinen Stein in seiner normalen Zugrichtung von außerhalb des Brettes dorthin. Die zweite Augenzahl, kann er nach Belieben verwenden. Auch beim Hineinspielen können Blots geschlagen werden. Kann ein Stein von der Bar nicht hineingespielt werden, verfällt der ganze Zug und der Gegner ist an der Reihe.

Hinausspielen

Ist es einem Spieler gelungen, alle seine 15 Steine in seinem Heimfeld zu versammeln, darf er anfangen, sie "hinauszuspielen", vom Spielfeld nach außerhalb. Das Hinausspielen ist nur möglich, wenn sich kein Stein außerhalb des Heimfelds befindet, auch nicht auf der Bar. Ein Stein, der hinausgespielt ist, kehrt nicht mehr auf das Brett zurück.

Beim Hinausspielen wird so gezählt, als müsste die erste Zunge außerhalb des Spielbrettes erreicht werden. Beispiel: Spieler 2 hat auf allen Zungen seines Heimfelds Steine. Er würfelt 5 und 3. Jetzt kann er einen Stein von Zunge 5 und einen von Zunge 3 hinausziehen.

Wirft ein Spieler beim Hinausspielen eine Augenzahl, die höher ist als die am weitesten entfernte Zunge mit eigenen Steinen, so darf er von dieser Zunge einen Stein hinausspielen. Beispiel: Spieler 2 würfelt eine 6, hat dort aber keine Steine mehr stehen. Er kann nun dafür einen Stein von Zunge 5 hinausspielen.

Ende des Spiels (Gammon und Backgammon)

Hat Spieler 1 alle Steine ausgespielt, Spieler 2 aber nur einige, so erringt Spieler 1 einen einfachen Sieg. Beim Spielen um Einsätze würde damit der einfache Einsatz gewonnen. Der Gewinn zählt doppelt (Gammon), wenn der Gegner noch keinen seiner Steine ausgespielt hat und dreifach (Backgammon), wenn sich noch Steine des Gegners in dessen ersten Viertel befinden, oder gar auf der Bar.



WARNING!
CHOKING HAZARD
Small parts
Not for children under 3 years

WAARSCHUWING!
STIKKINGSGEVAAR
Kleine deeltjes
Niet voor kinderen onder de 3 jaar

AVERTISSEMENT!
RISQUE D'ÉTOUFFEMENT
Petites pièces
Pas pour les enfants de moins de 3 ans

WARNING!
Erstickungsgefahr
Kleine Teile
Nicht für Kinder unter 3 Jahren