

DE

UK

SOLITAIRE

Kannst du die Aufgaben lösen?

INHALT

- Spielbrett
- 36 magnetische Spielfiguren (schwarz)
- Spielregeln

ZIEL DES SPIELS

Ziel des Spieles ist es, die einzelnen Spielfiguren durch Überspringen zu schlagen, bis am Ende des Spieles nur noch 1 Spielfigur übrig bleibt. Kannst du diese Aufgabe lösen?

VORBEREITUNG

Das Spiel besteht aus einem Spielbrett mit 37 nummerierten Feldern. Jedes Feld wird mit einer Spielfigur besetzt. Nur das mittlere Feld (Nummer 19) bleibt frei (Abbildung A).

SPIELVERLAUF

Auf jedem Feld, mit Ausnahme des mittleren Felds (19), befindet sich eine Spielfigur. Die Spielfiguren werden durch Schlagen Stück für Stück aus dem Spiel entfernt, bis am Ende des Spiels nur 1 Spielfigur übrig bleibt (Abbildung A). Eine Spielfigur wird geschlagen, indem man sie mit einer anderen Spielfigur überspringt. Bei einem Sprung springt eine Spielfigur über eine benachbarte Spielfigur in ein danebengelegenes freies Feld. Es darf sowohl horizontal als auch vertikal gesprungen werden, beispielsweise von Feld 17 zu Feld 19, wonach Spielfigur 18 entfernt wird.

SPIELVARIANTE

Neben dem klassischen Solitärspiel gibt es noch vier weitere Möglichkeiten, dieses Spiel zu spielen:

- Das Kreuz
- Der Redner und seine Zuhörer
- Die Apostel
- Der Pirat

Für die Ausgangs- und Endpositionen dieser Spielvarianten siehe die Abbildungen B bis E.

Can you solve this puzzle?

CONTENTS

- Game board
- 36 Magnetic playing pieces (black)
- Rules of the game

AIM OF THE GAME

The aim of the game is to remove every piece except one. Can you solve this puzzle?

PREPARATIONS

The game consists of a 37-piece board with numbered fields. Position a playing piece on each field except the middle field numbered 19 (figure A).

HOW TO PLAY SOLITAIRE

A playing piece is positioned on each field of the board except the middle field numbered 19. You make successive capturing moves, removing a single piece each turn until you have only one left (figure A). Pieces are captured by jumping over them with another piece. A jump involves moving one of the playing pieces over another to land on an empty field. Jumping can only be done orthogonally (at right angles) and not diagonally. For example, from field 17 to 19, after which playing piece 18 is captured.

GAME VARIATIONS

Aside from standard solitaire, there are four other variations of the game:

- The cross
- The speaker and the audience
- The apostles
- The pirate

Refer to Figures B through E for the initial and closing setups of the game variations.

D

De apostelen | Les apôtres
Die Apostel | The Apostles

Beginstelling													Eindstelling				
1	2	3											1	3			
4	5	6	7	8									4			8	
9	10	11	12	13	14	15							9				15
16	17	18		20	21	22									19		
23	24	25	26	27	28	29	23										29
30	31	32	33	34									30				34
35	36	37												35	37		

Beginstelling
Position initiale
Ausgangsposition
Start position

Eindstelling
Position finale
Endposition
End position

E

De piraat | Le pirate | Der Pirat | The pirate

Beginstelling													Eindstelling				
4	5	6	7	8													
9	10	11	12	13	14	15											
16	17	18	19	20	21	22											
23	24	25	26	27	28	29											
30	31	32	33	34													
35	36	37														37	

Beginstelling
Position initiale
Ausgangsposition
Start position

Eindstelling
Position finale
Endposition
End position

Ook verkrijgbaar
Auch erhältlich

Egalement disponible
Also available



12768



12679



12761



12765



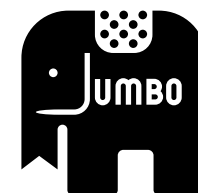
12763

19508



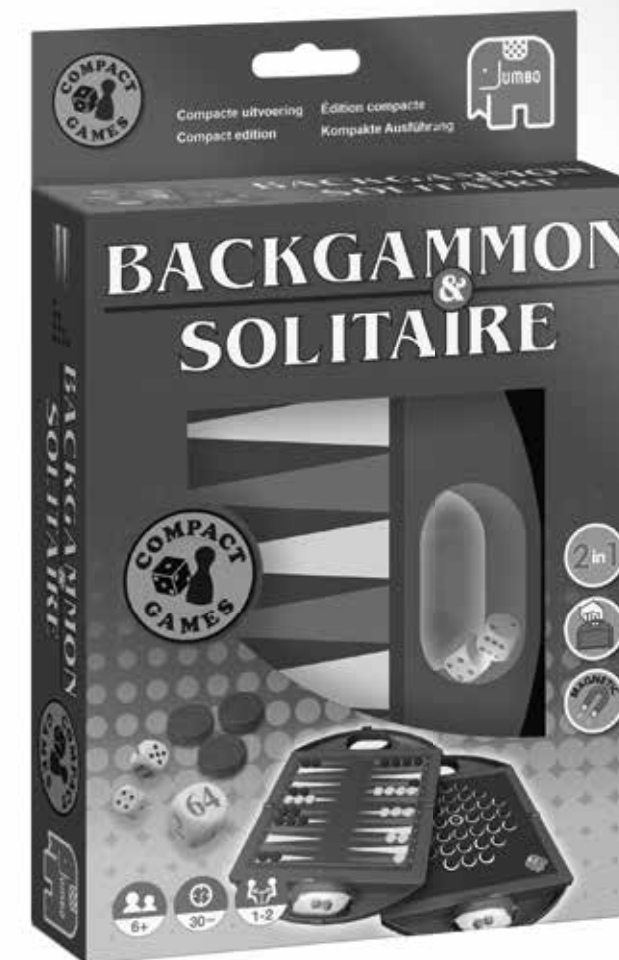
Made by Koninklijke Jumbo B.V.
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, The Netherlands

© 2017 Jumbodiset Group. All rights reserved.



jumbo.eu

NL Waarschuwing: Wegens kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Verstikkingsgevaar. Bewaar de verpakking voor raadpleging in de toekomst. De inhoud en kleuren kunnen afwijken van de getoonde afbeeldingen. Ontworpen in Nederland. Gefabriceerd in China. **F** Attention ! Ne convient pas aux enfant de moins de 36 mois. Contient ou peut produire de petits éléments pouvant être inhalés ou ingérés. Il est recommandé de garder l'emballage pour conserver cette information. Le contenu et les couleurs peuvent être différents de ceux qui ont été photographiés. Dessiné aux Pays-Bas. Fabriqué en Chine. **UK** Warning: Not suitable for children under 36 months of age due to small parts. Choking hazard. Please keep this packaging for future reference. The contents and colours may differ from those in the photographs. Designed in The Netherlands. Made in China. **DE** Achtung: Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr. Verpackung mit Herstelleranschrift bitte aufbewahren. Die Inhalte und Farben können gegebenenfalls von der Darstellung auf den Fotos abweichen. Entwickelt in den Niederlanden. Produziert in China.



(NL) SPELREGELS

(FR) RÈGLES DU JEU

(UK) GAME RULES

(DE) SPIELREGELN

BACKGAMMON

Backgammon behoort tot de oudste spellen ter wereld. Het is een tactisch en spannend spel waarbij je zo snel mogelijk al jouw schijven van het bord moet spelen. De spelregels worden stap voor stap toegelicht aan de hand van verschillende voorbeeldsituaties.

INHOUD

- Speelbord met dobbelcapsule en twee dobbelstenen
- 30 Magnetische speelschijven (15 zwart en 15 wit)
- 1 Doubleersteen
- Spelregels

DOEL VAN HET SPEL

Het doel van Backgammon is om jouw schijven zo snel mogelijk van het bord te spelen. Wie alle schijven naar zijn 'thuisvak' heeft gespeeld (diagram 1), kan beginnen met het uithalen (van het bord spelen) van de schijven.

VOORBEREIDING

1. Leg het speelbord met dobbelcapsule op tafel.
2. De doubleersteen doet mee als je afspreekt meer potjes te spelen. Bijvoorbeeld 3 of 5 potjes, waarbij je de score noteert. In dat geval leg je de doubleersteen naast het bord met het getal 64 naar boven. Als je één potje speelt, doet de doubleersteen niet mee.
3. Bepaal wie met wit en wie met zwart speelt. Plaats de schijven op de punten zoals aangegeven in diagram 1.
4. Beide spelers moeten zo snel mogelijk hun schijven naar hun 'thuisvak' spelen. Voor wit is dat het vak met de punten 1 t/m 6. Voor zwart is het thuisvak de punten 19 t/m 24. Beide spelers hebben dus bij het begin van het spel al 5 schijven in hun thuisvak staan. Bij diagram 1 staat met een pijl de speelrichting van wit en zwart aangegeven.
5. Wie het hoogste gooit met de twee dobbelstenen mag beginnen.

HET ZETTEN

De beide dobbelstenen bepalen hoeveel stappen je mag doen met één of meer speelschijven richting het thuisvak. Je mag één schijf het aantal van de twee dobbelstenen verplaatsen of je mag een schijf het aantal ogen van de ene dobbelsteen verplaatsen en een andere schijf het aantal ogen van de andere dobbelsteen.

Voorbeeld:

- Wit gooit als openingsworp 6 en 1. Wit mag één schijf in totaal zeven plaatsen verzetten, of één schijf zes plaatsen en een andere schijf één plaats verzetten. Wit kan bijvoorbeeld één schijf van punt 13 naar 7 spelen en doorspelen naar punt 6, waar dan zes schijven op komen te staan (diagram 2a). Wit kan ook één schijf van punt 8 naar 7 spelen, en één schijf van punt 13 naar 7 spelen (diagram 2b).

BLOKKADE

Een punt wordt geblokkeerd voor de andere speler als daarop twee of meer van jouw schijven staan. De tegenstander mag daar geen schijf op plaatsen en mag deze punt ook niet als tussenlandingsplaats gebruiken. Geblokkeerde punten kunnen alleen door de eigen partij worden benut als landings- of tussenlandingsplaats.

Voorbeeld:

- Wit kan een schijf van punt 24 niet naar 17 verplaatsen, want punt 17 wordt door zwart geblokkeerd.
- Wit zet bij 6-1: één schijf van punt 13 naar 7 en één schijf van punt 8 naar 7. Beide schijven staan veilig en bovendien belemmert wit de twee zwarte schijven op punt 1 in hun bewegingsvrijheid (diagram 2b).
- Zwart gooit 6-5. De blokkade van wit werkt. Zwart kan met geen van beide schijven op punt 1 naar punt 6 of 7 omdat deze zijn geblok-

keerd. Zwart kan ook geen schijf van punt 1 naar 12 plaatsen omdat beide mogelijke tussenlandingsplaatsen punt 6 en 7 zijn geblokkeerd. Als je een schijf het totaal van beide dobbelstenen wilt verplaatsen, moet niet alleen de punt van aankomst vrij zijn, maar je hebt ook een vrije tussenlandingsplaats nodig. Als die geblokkeerd zijn, mag die zet niet worden uitgevoerd. De beste zet die er voor zwart overblijft: één schijf van punt 12 naar 17 en één schijf van punt 12 naar 18. De schijf op punt 18 komt dus kwetsbaar te staan (diagram 3). Zwart kan ook een schijf van punt 12 naar 23 in het eigen thuisvak spelen volgens de telling 6-5 of 5-6. Beredeneer zelf waarom dit een minder gunstige zet is.

- Wit gooit 4-2. Wit kan één schijf van punt 8 naar 4 spelen en één van punt 6 naar 4 (diagram 4a). Daarmee is het blok in het thuisvak uitgebreid met een blokkade op punt 4.

SLAAN

Als een punt door één schijf wordt bezet, staat die schijf kwetsbaar en kan door de ander worden geslagen. De geslagen schijf moet (altijd zichtbaar) op de scheiding tussen de twee speelhelften worden geplaatst.

Voorbeeld:

- Wit zet bij 4-2: één schijf van punt 24 naar 22 en speelt door naar punt 18. Wit slaat met één schijf van punt 24 de kwetsbare zwarte schijf op punt 18 (diagram 4b). De zwarte schijf moet op de scheiding tussen de twee speelhelften worden geplaatst.

GESLAGEN STENEN IN HET SPEL BRENGEN

In de volgende beurt moet de speler de geslagen schijf eerst opnieuw volgens de speelrichting in het spel brengen voordat een andere zet mag worden gedaan. Zwart in het vak 1 t/m 6; wit op de punten 19 t/m 24. Hiervoor moet je met ten minste één dobbelsteen het benodigde aantal ogen worden gegooid. De beide dobbelstenen mogen hierbij niet worden opgeteld.

Voorbeeld:

- Zwart gooit 6-6. Zwart kan niet inkomen. Punt 6 wordt door wit geblokkeerd. In dit geval kan zwart de worp 6-6 niet gebruiken en moet zijn beurt overslaan. Indien zwart 6-5 had gegooid was inkomen wel mogelijk geweest. Zwart had de geslagen schijf op punt 5 kunnen plaatsen en vervolgens bijvoorbeeld naar punt 11 kunnen verplaatsen (diagram 5).
- Wit gooit 6-4. Wit verzet één schijf op punt 24 naar 18 en één schijf van punt 13 naar 9 (diagram 6).
- Zwart gooit 2-1. Zwart kan hierdoor de geslagen schijf weer inbrengen op punt 1 of 2. In dit geval is de beste oplossing de schijf inbrengen op punt 2 en deze te blokkeren met de schijf van punt 1 (diagram 7).

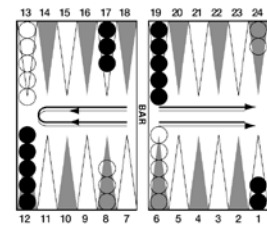
DUBBELWORP

Een dubbelworp telt voor vier keer de waarde van één dobbelsteen. Dus de worp 6-6 geldt voor totaal 24 punten die op een aantal manieren kunnen worden gebruikt:

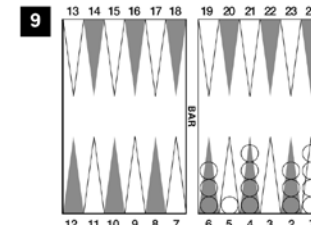
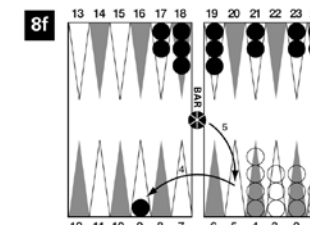
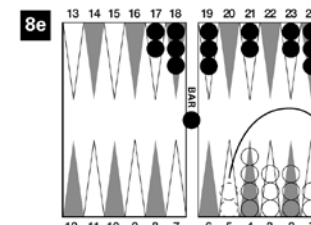
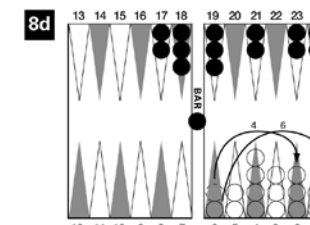
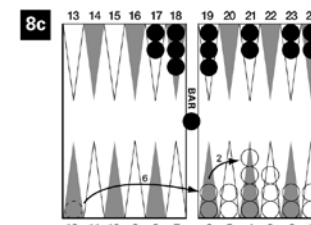
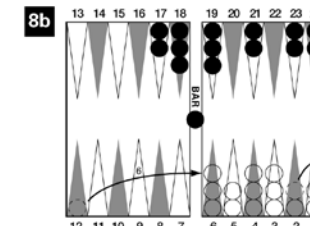
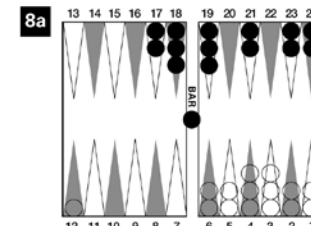
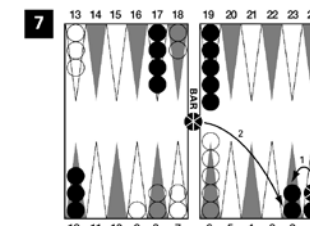
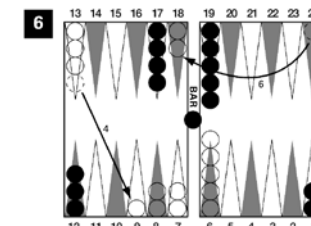
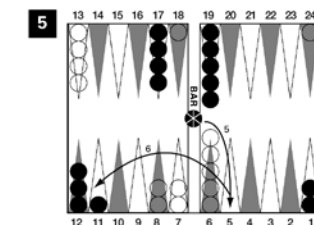
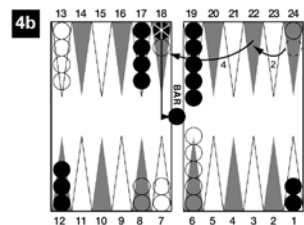
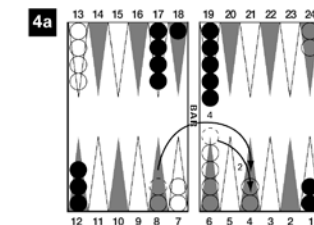
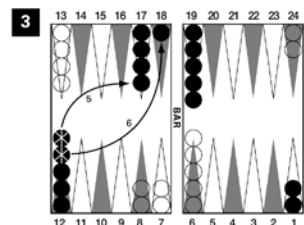
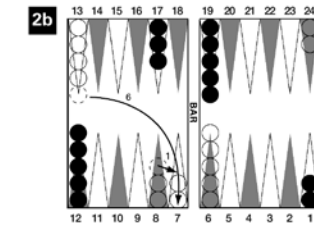
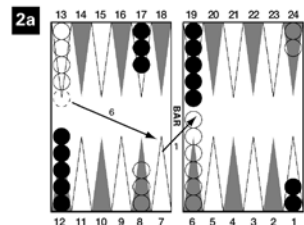
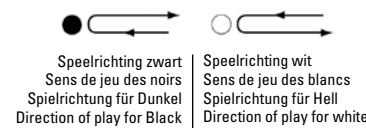
- Eén schijf 24 punten verplaatsen, mits de tussenlandingsplaatsen niet door de tegenpartij zijn geblokkeerd.
- Vier verschillende schijven elk zes punten verplaatsen.
- Eén schijf twaalf punten en twee andere schijven zes punten verplaatsen.

1 Beginopstelling | Position de départ | Aufbau zu Beginn der Partie | Initial setup

Thuisvak zwart
Jan intérieur des noirs
Innerer Hof des Spielers
mit den dunklen Steinen
Black's home board



Jan intérieur des blancs
Innerer Hof des Spielers
mit den hellen Steinen
White's home board



SOLITAIRE

Kan jij de puzzels oplossen?

INHOUD

- Speelbord
- 36 Magnetische speelstukken (zwart)
- Spelregels

DOEL VAN HET SPEL

Door telkens een speelstuk te slaan, moet je aan het einde nog maar één stuk overhouden. Kan jij deze puzzel oplossen?

VOORBEREIDING

Het spel bestaat uit een speelbord met 37 genummerde vakjes. Plaats op elk vakje een speelstuk, behalve op het middelste vakje nummer 19 (diagram A).

ZO SPEEL JE SOLITAIRE

Op elk vakje van het speelbord staat een speelstuk, behalve op het middelste vakje nummer 19. Door telkens 1 speelstuk te slaan houdt je aan het einde nog maar 1 speelstuk over (diagram A). Een speelstuk kan geslagen worden door er met een ander speelstuk overheen te springen. Een sprong bestaat uit het verplaatsen van een van de speelstukken over de ander speelstuk naar een leeg vakje. Er mag alleen horizontaal en verticaal gesprongen worden. Bijvoorbeeld van vakje 17 naar 19, waarna speelstuk 18 wordt verwijderd.

SPELVARIANT

Naast het klassieke solitaire zijn er nog 4 anderen varianten om dit spel te spelen:

- Het kruis
- De spreker en zijn gehoor
- De apostelen
- De piraat

Raadpleeg diagram B t/m E voor de begin- en eindposities van deze spelvarianten.

Saurez-vous résoudre ce casse-tête ?

CONTENU

- Plateau de jeu
- 36 pions magnétiques (noirs)
- Règles du jeu

BUT DU JEU

Déplacer ses pions sur le plateau dans le but de n'en conserver qu'un seul. Réussirez-vous à résoudre un tel casse-tête ?

AVANT DE COMMENCER

Le plateau comporte 37 cases numérotées. Placez un pion sur chacune des cases, sauf sur la case placée au centre qui porte le numéro 19 (diagramme A).

DÉROULEMENT DU JEU

Sur chaque case du plateau se trouve un pion, sauf sur la case du milieu portant le numéro 19. En retirant à chaque fois un pion, vous n'en conserverez plus qu'un seul à la fin de la partie (diagramme A). Pour éliminer un pion, vous devez sauter par-dessus avec un autre pion. Pour cela, le premier pion « saute » par-dessus le deuxième et rejoint (obligatoirement) la case vide. Un pion ne peut sauter qu'horizontalement ou verticalement, et un seul pion à la fois. Par exemple de la case 17 à la case 19, en éliminant le pion 18.

VARIANTES

Outre la version classique du solitaire, vous pouvez également vous amuser avec quatre autres variantes :

- La croix
- L'orateur et son auditoire
- Les apôtres
- Le pirate

Consultez les diagrammes B à E pour les dispositions de départ et d'arrivée de ces variantes de jeu.

A

Solitaire

Beginstelling		Eindstelling	
1	2	3	
4	5	6	7
8			
9	10	11	12
13	14	15	
16	17	18	20
21	22		19
23	24	25	26
27	28	29	
30	31	32	33
34			
35	36	37	

Beginstelling
Position initiale
Ausgangsposition
Start position

Eindstelling
Position finale
Endposition
End position

B

Het kruis | La croix | Das Kreuz | The cross

Beginstelling		Eindstelling	
	6		
	12		
17	18	19	20
21			19
	26		
	32		

Beginstelling
Position initiale
Ausgangsposition
Start position

Eindstelling
Position finale
Endposition
End position

C

De spreker en zijn gehoor | L'orateur et son auditoire
Der Redner und seine Zuhörer
The speaker and his audience

Beginstelling		Eindstelling	
	1	2	3
	4	5	6
	7	8	
9	10	11	12
13	14	15	
16	17	18	20
21	22	16	19
23	24	25	26
27	28	29	
23	24	25	26
27	28	29	23
30	31	32	33
34			
30	31	32	33
34			
35	36	37	

Beginstelling
Position initiale
Ausgangsposition
Start position

Eindstelling
Position finale
Endposition
End position

- Twee schijven twaalf punten verplaatsen.
 - Eén schijf achtien punten en een andere schijf zes punten verplaatsen.
- Kunnen niet alle 24 punten worden benut dan worden zoveel punten gespeeld als mogelijk is, dus achttien, twaalf of zes. Zo niet dan gaat de beurt voorbij.

DOUBLEERSTEEN

De doubleersteen gebruik je als je afgesproken hebt, meer potjes te spelen. De doubleersteen met de nummers 2, 4, 8, 16, 32 en 64, wordt gebruikt om het aantal punten waarom wordt gespeeld (in beginsel 1), één of meerdere malen te verdubbelen. Ieder heeft het recht om als hij aan de beurt is voordat hij gooit, de inzet te verdubbelen. Weigert de tegenstander de dubbel, dan wint de dubbelaar een punt en is het spel afgelopen. Neemt de tegenstander de dubbel aan, dan speel je verder voor het dubbele aantal punten. De tegenstander krijgt dan de doubleersteen aan zijn kant en heeft het alleenrecht om later, indien het zijn beurt is, voordat hij gooit terug te dubbelen, waarna zijn tegenstander voor 2 punten kan opgeven of voor 4 punten verder kan spelen, enzovoorts.

Voorbeeld:

- Zie diagram 7: Dit is op het moment waarop wit, alvorens te gooien, de doubleersteen op 2 kan draaien. Plaats de doubleersteen midden op het bord en vermeld daarbij nadrukkelijk: "ik doubleer". Wit staat flink voor.

UITHALEN

Je wint als je jouw vijftien stenen als eerste van het bord afspeelt. Je mag pas beginnen met schijven van het bord te spelen als jouw vijftien schijven in het thuisvak staan (diagram 1).

Voorbeeld:

- We slaan nu een gedeelte van het middenspel over en gaan door met de spelsituatie volgens diagram 8a.
- Wit gooit 6-2. Wit speelt één schijf op punt 12 naar 6 en heeft daarmee al zijn schijven in zijn thuisvak. Wit mag dus met uithalen beginnen. In dit geval zou een schijf van 2 kunnen worden uitgehaald (diagram 8b). Door deze beginnersfout (haastige speed) komt de schijf op 2 onnodig kwetsbaar te staan. Wanneer zwart in de volgende worp een 2 gooit, wordt de schijf op 2 geslagen. Wit speelt slimmer; hij verplaatst één schijf van 12 naar 6 en speelt deze vervolgens door naar 4; zijn hele thuisvak blijft gesloten en zwart kan niet inkomen (diagram 8c).
- Wit gooit 6-4. Wit speelt één schijf van punt 6 het bord af en speelt de andere schijf van punt 6 naar 2 (diagram 8d). Dus niet de schijf op punt 4 uithalen, waardoor de andere schijf van punt 6 kwetsbaar zou komen te staan.
- Zwart gooit 4-2. Zwart kan weer niet inkomen. De punten 4 en 2 zijn bezet en zwart mag niet ineens naar punt 6.
- Wit gooit nu 6-5. Wit mag nu twee schijven uithalen van punt 5 (diagram 8e).
- Zwart gooit 5-4. Zwart loopt via punt 5 door naar 9 (diagram 8f). Het zal duidelijk zijn dat wit gewonnen staat. Wit zal het eerste alle schijven hebben uitgehaald en wint het aantal punten dat de doubleersteen aangeeft.

Diagram 9, waarin alleen de schijven van wit in het thuisvak staan opgesteld, dient ter illustratie voor alle volgende voorbeelden. Je moet dus steeds na het spelen van een zet of combinatie van zetten, de schijven in de oorspronkelijke diagramstelling terug plaatsen.

Voorbeeld:

- Wit gooit 4-3. Op punt 1, 2, 4, 5, 6 liggen schijven. Een schijf uit punt 4 mag worden uitgehaald. Punt 3 is leeg. In dit geval moet er altijd eerst een schijf van punt 6, 5 of 4 worden gespeeld. Wanneer bij de worp 4-3 slechts de punten 1, 2, en 4 bezet zijn, dan mag, behalve uiteraard de schijf op punt 4, ook de schijf op punt 2 of 1 uitge-

haald worden d.m.v. de geworpen 3. Bij het uithalen moeten eerst de mogelijkheden van de worp worden benut voor verplaatsing, alvorens men met een hogere worp een lager staande schijf mag uithalen.

- Wit gooit 5-3. De schijf op punt 5 kan nu worden uitgehaald. De doubleersteen met getal 3 kan op 2 manieren worden gespeeld: een schijf verplaatsen van punt 6 naar 3 of van punt 4 naar 1. Niet toegestaan is, een schijf van punt 2 of 1 met de worp 3 uit te halen.
- Wit gooit 6-6 (24 punten). Drie schijven van punt 6 en één schijf van punt 5 mogen worden uitgehaald.
- Wit gooit 5-5 (20 punten). Eén schijf van punt 5 uithalen en drie schijven van punt 6 naar 1 verplaatsen.
- Wit gooit 4-4 (16 punten). Alle vier de schijven van punt 4 mogen worden uitgehaald.
- Wit gooit 3-3 (12 punten). Maximaal twee schijven tegelijk van punt 6 uithalen, waardoor de punten 6 en 5 kaal komen te staan. Moet zwart nog een schijf inbrengen. Dan is een van de vele oplossingen: een schijf van punt 6 uithalen, vervolgens een schijf van punt 5 naar 2 spelen en een schijf van punt 4 naar 1.
- Wit gooit 2-2 (8 punten). De volgende mogelijkheden voor het uithalen:
 - Drie schijven van punt 2 uithalen en een schijf van punt 4, 5 of 6 twee punten verplaatsen.
 - Twee schijven van punt 4 uithalen.
 - Eén schijf van punt 6 uithalen en een van punt 2.
 - Geen enkele schijf uithalen, maar vier schijven van hoger genummerde punten twee plaatsen verzetten of twee schijven vier punten verplaatsen.
- Wit gooit 1-1. Indien zwart met een of meer schijven tussen de twee speelhelften staat, kan wit het thuisvak afsluiten, zodat zwart in de volgende gooi niet kan inkomen. Wit speelt dan: één schijf van punt 6 naar 5, twee schijven van punt 4 naar 3 en haalt een schijf uit van punt 1.

PUNTEENTELLING: GAMMON EN BACKGAMMON

De winnaar is degene die als eerste al zijn schijven van het bord heeft gespeeld. De puntentelling:

- Wie het eerste alle schijven heeft uitgehaald, wint de partij met een punt, of het aantal dat, na doubleren / redoubleren, is geaccepteerd.
- Heeft de tegenpartij nog geen enkele schijf uitgehaald, dan telt de partij dubbel; dit noemt men een Gammon. De Gammon levert dus ten minste 2 punten op of het dubbele aantal punten van de doubleersteen.
- Indien er nog ten minste één schijf van de tegenpartij in het thuisvak van de winnaar staat of nog moet worden ingebracht, dan telt de partij voor drie punten of drie maal de stand van de doubleersteen.

Voorbeeld:

- Speler B heeft speler A gedubbeld. A heeft aangenomen en een tijdje later teruggedubbeld. B speelde voor 4 verder en scoorde aan het einde een gammon. B wint nu 2 x 4 = 8 punten. Als je meer potjes speelt kun je een hopeloze stand na bijvoorbeeld twee potjes nog corrigeren door slim gebruik te maken van de doubleersteen.

BACKGAMMON

Le backgammon est l'un des plus anciens jeux de table de l'histoire de l'humanité. L'objectif de ce jeu tactique et palpitant est de sortir tous ses pions du tablier le plus rapidement possible. Vous trouverez ci-dessous les règles du jeu expliquées en détail, avec pour vous aider de nombreux exemples concrets.

CONTENU

- Plateau de jeu avec lanceur et deux paires de dés
- 30 pions magnétiques (15 noirs et 15 blancs)
- 1 dé doubleur
- Règles du jeu

BUT DU JEU

L'objectif d'une partie de backgammon est de sortir tous ses pions le plus rapidement possible du tablier. C'est seulement quand un joueur a réussi à amener tous ses pions dans son « jan intérieur » (diagramme 1) qu'il peut commencer à les sortir du tablier.

AVANT DE COMMENCER

1. Posez le tablier avec le cornet sur la table.
2. Utilisez le dé doubleur si vous avez l'intention de jouer plusieurs parties – par exemple trois ou cinq parties pour lesquelles vous notez les scores. Dans ce cas, posez le dé doubleur à côté du plateau avec le chiffre 64 tourné vers le haut. Si vous jouez une seule partie, laissez le dé doubler dans la boîte.
3. Choisissez la couleur de pions avec laquelle vous souhaitez jouer. Placez ensuite les pions sur les cases comme indiqué au diagramme 1.
4. Chacun des joueurs doit ensuite essayer de ramener le plus vite possible ses pions vers son jan intérieur. Pour les pions blancs, il s'agit des cases 1 à 6. Pour les pions noirs, des cases 19 à 24. Au début de la partie, chaque joueur a donc déjà 5 pions placés dans son jan intérieur. Dans le diagramme 1, le sens dans lequel circulent les pions blancs et noirs est indiqué par une flèche.
5. Le joueur qui lance le chiffre le plus élevé avec le dé, commence.

DÉPLACEMENTS

Les deux dés déterminent de combien de cases les joueurs peuvent avancer un ou plusieurs pions en direction de leur jan intérieur. Vous avez le droit de déplacer un pion du nombre de cases égal à la valeur des deux dés réunis ou déplacez un pion du nombre affiché par un dé et un autre pion du nombre affiché par l'autre dé.

Exemple :

- Blanc lance 6-1. Blanc peut donc choisir de déplacer un seul pion d'un total de sept cases ou un premier pion de six cases et un second pion d'une case. Blanc a par exemple le droit d'avancer un pion de la case 13 à la case 7 et continuer à jouer jusqu'à la case 6, sur laquelle se trouvera donc six pions (diagramme 2a). Blanc peut également choisir de déplacer un pion de la case 8 vers la case 7 et un pion de la case 13 vers la case 7 (diagramme 2b).

BLOCAGE

Une case est dite « bloquée » pour l'adversaire quand elle est occupée par au moins deux de vos pions. Dans ce cas, votre adversaire n'a pas le droit d'y placer un de ses pions et cette case n'a pas non plus le droit d'être utilisée comme arrêt transitoire. Les cases bloquées peuvent uniquement être utilisées comme arrêt transitoire par les pions d'une même couleur.

Exemple :

- Blanc ne peut pas déplacer un pion de la case 24 vers la case 17, car la case 17 est bloquée par un pion noir.
- Blanc lance 6-1 : il déplace un pion de la case 13 vers la case 7 et un

pion de la case 8 vers la case 7. Les deux pions sont non seulement en sécurité, mais Blanc ôte également toute liberté de mouvement aux deux pions noirs de son adversaire sur la case 1 (diagramme 2b).

- Noir lance 6-5. Le blocage de Blanc fonctionne. Noir n'a pas le droit d'avancer un de ses deux pions de la case 1 vers la case 6 ou 7 car elles sont bloquées. Noir n'a pas non plus le droit de déplacer un pion de la case 1 vers la case 12 car les deux arrêts intermédiaires que constituent les cases 6 et 7 sont bloqués. Si vous voulez déplacer un pion de la valeur totale indiquée par les deux dés, non seulement la case d'arrivée doit être libre, mais vous avez également besoin d'un arrêt transitoire. Si ces cases sont bloquées, vous n'avez pas le droit de déplacer votre pion. La meilleure alternative qui reste pour Noir est alors la suivante : déplacer un seul pion de la case 12 vers la case 17 et un seul pion de la case 12 vers la case 18. Le pion placé sur la case 18 est donc vulnérable (diagramme 3). Noir peut aussi déplacer un pion de la case 12 vers la case 23 dans son jan intérieur selon la combinaison 6-5 ou 5-6. À vous de déterminer pourquoi ce coup est moins profitable.
- Blanc lance 4-2. Blanc peut déplacer un pion de la case 8 vers la case 4 et un pion de la case 6 vers la case 4 (diagramme 4a). Le blocus dans le jan intérieur est donc élargi par un blocage sur la case 4.

BATTRE UN PION

Lorsqu'une case est occupée par un seul pion, ce pion est considéré comme vulnérable et peut être battu par l'autre. Le pion battu doit être placé (toujours visible) sur la barre qui partage le tablier en deux compartiments.

Exemple :

- Blanc lance 4-2 : il déplace un pion de la case 24 vers la case 22 et continue de jouer jusqu'à la case 18. Blanc bat avec un seul pion de la case 24 le pion noir vulnérable placé sur la case 18 (diagramme 4b). Le pion noir doit être placé sur la barre qui sépare les deux moitiés de jeu.

REMETTRE EN JEU LES PIONS BATTUS

Au tour suivant, le joueur doit d'abord remettre en jeu le pion battu, dans le sens du jeu, avant d'envisager tout nouveau déplacement. Noir dans le jan intérieur 1 à 6 ; Blanc sur les cases 19 à 24. Pour cela, vous devez lancer le nombre requis avec au moins 1 dé. La valeur des deux dés ne peut pas ici être additionnée.

Exemple :

- Noir lance 6-6. Noir ne peut pas entrer dans le jeu. La case 6 est bloquée par Blanc. Dans ce cas, Noir ne peut pas utiliser son lancer 6-6 et doit donc passer son tour. Si Noir avait lancé 6-5, il aurait alors pu entrer dans le jeu. Noir aurait pu placer le pion battu sur la case 5 et ensuite aller par exemple jusqu'à la case 11 (diagramme 5).
- Blanc lance 6-4. Blanc déplace un pion de la case 24 vers la case 18 et un pion de la case 13 vers la case 9 (diagramme 6).
- Noir lance 2-1. Noir peut maintenant ramener le pion battu sur la case 1 ou 2. Dans ce cas, la meilleure solution est de ramener le pion sur la case 2 et de la bloquer avec le pion de la case 1 (diagramme 7).

LANCER DOUBLE

Un lancer double possède quatre fois la valeur d'un seul dé. Un lancer 6-6 rapporte donc un total de 24 points qui peuvent être utilisés de plu-

DOUBLING CUBE

You use the doubling cube if you have agreed to play several games. The doubling cube bearing numerals 2, 4, 8, 16, 32 and 64 is used to double – one or more times – the number of points at stake in the game. Each game starts at one point. Either player has the right to double the stakes prior to throwing the dice before their turn. A player who is offered a double may refuse, in which case this player concedes the game and pays one point. If the other player accepts, play continues for double the stakes. This player then becomes the owner of the cube and earns the right to make the next double before rolling the dice during the next turn. The other player can then refuse to accept the double, losing 2 points, or choose to continue the game at a stake of 4 points, and so on.

Exemple :

- See Figure 7: This is the point at which white can turn the doubling cube to 2 before throwing. Place the doubling cube in the middle of the board and clearly say "1 double." White has a distinct advantage.

BEARING OFF

You win the game if you are at the first player to bear off all your pieces from the board. You may only begin bearing off once all 15 of your checkers are within your home board (Figure 1).

Exemple :

- We now skip the middle section of the game and pick up at the situation shown in Figure 8a.
- White throws 6-2. White moves one checker from point 12 to 6 and therefore has all 15 checkers within the home board. White may then start bearing off. In this case, a checker may be borne off from point 2 (Figure 8b). In this beginner's mistake (haste makes waste!), the checker on point 2 is exposed unnecessarily. If black then throws a 2, the checker on point 2 will be hit off the board. White plays more smartly, moving one checker from point 12 to 6, and continuing on to point 4, thus blocking off the entire home board and preventing black from re-entering the game (Figure 8c).
- White throws 6-4. White bears off one checker from point 6 and moves the other checker from point 6 to 2 (Figure 8d). Therefore not removing the checker from point 4, which would have rendered the other checker on point 6 vulnerable.
- Black throws 4-2. Black cannot re-enter the game. Points 4 and 2 are blocked and black may not add the numbers on the dice to occupy point 6.
- White now throws 6-5. White may now bear off two checkers from point 5 (Figure 8e).
- Black throws 5-4. Black moves to point 9 from point 5 (Figure 8f). It should be clear that white is going to win. White will be the first to bear off all the checkers and will win the number of points indicated on the doubling cube.

Figure 9, which shows only the white checkers set up in the home board, serves to illustrate the following examples. Each time after playing a move or combination of moves, you must return the checkers to their original setup as shown in the figure.

Exemple :

- White throws 4-3. There are checkers on points 1, 2, 4, 5 and 6. One checker from point 4 may be borne off. Point 3 is unoccupied. In this case, a checker must always first be played from points 6, 5 or 4. If with the roll of 4-3, only points 1, 2 and 4 are occupied, then, aside from the checker on point 4, the checker from points 2 or 1 may be borne off using the 3 on one of the dice. When bearing off, the option of using the throw to move must first be utilised, before using a higher throw to bear off a checker on a lower point.
- White throws 5-3. The checker on point 5 can now be borne off. The dice with the numeral 3 can be played in one of two ways: moving a checker from point 6 to 3 or from point 4 to 1. You cannot bear off a checker from points 2 or 1 with the 3 on one of the dice.
- White throws 6-6 (24 points). Three checkers from point 6 and one

checker from point 5 can be borne off.

- White throws 5-5 (20 points). Bear off one checker from point 5 and move three checkers from point 6 to 1.
- White throws 4-4 (16 points). All four checkers can be borne off from point 4.
- White throws 3-3 (12 points). A maximum of two checkers can be borne off from point 6 at the same time, leaving points 6 and 5 unoccupied. If black still has to re-enter a checker, one of the many options would be: bearing off one checker from point 6, then moving one checker from point 5 to 2 and a checker from point 4 to 1.
- White throws 2-2 (8 points). The following bearing off options exist:
 - Bear off three checkers from point 2 and move one checker two points forward from points 4, 5 or 6.
 - Bear off two checkers from point 4.
 - Bear off one checker from point 6 and one from point 2.
 - Don't bear off any checkers but instead move four checkers two points forward from points of a higher number or move two checkers four points forward.
- White throws 1-1. If there are one or more black checkers on the bar between the boards, white can block off the home board so that black cannot re-enter the game during the next turn. White then plays: one checker from point 6 to 5, two checkers from point 4 to 3 and bears off one checker from point 1.

SCORING: GAMMON AND BACKGAMMON

The first player to bear off all their checkers wins the game. The score:

- The first player to bear off all their checkers wins the game by one point, or by the number accepted after doubling / redoubling.
- If the other player has not borne off any checkers, this is a 'Gammon', which is worth double the current stake. A Gammon therefore produces 2 points or twice the number of points shown on the doubling cube.
- If the other player has a checker within the winner's home board or still has one left on the bar, this is a 'Backgammon', which is worth triple the current stake. The 'Backgammon' therefore produces three points or triple the number of points shown on the doubling cube.

Exemple :

- Player B has doubled player A. A accepted this and redoubled the stakes sometime later. B played on at a stake of 4 and won a Gammon at the end of the game. B now wins $2 \times 4 = 8$ points. If you play several games, it's still possible to come back from a seemingly hopeless position after two games by making clever use of the doubling cube.

BACKGAMMON

Backgammon is one of the oldest games in the world. It is an exciting, tactical game where you have to move all your checkers into your own home board and then bear them off as quickly as possible. The rules of the game are explained step by step using different examples.

CONTENTS

- Game board with dice capsule and two dice
- 30 Magnetic playing checkers (15 black and 15 white)
- 1 Doubling cube
- Rules of the game

AIM OF THE GAME

The aim of Backgammon is to play all your checkers off the board as quickly as possible. The first player to get all their checkers into their 'home board' (Figure 1), can start bearing them off the board.

PREPARATIONS

1. Place the game board on the table with the dice shaker.
2. The doubling cube is only used if you agree to play several games. For example, 3 or 5 games where you keep score. If so, the doubling cube is placed next to the board with the 64 numeral facing upwards. The doubling cube is not used for a single game.
3. Decide who will be white and who will be black. Position the checkers on the points as shown in Figure 1.
4. Both players must move their checkers as quickly as possible to their respective 'home boards'. For white, that's the quadrant of the board with points numbered 1 to 6. For black, the points of the home board are numbered 19 to 24. At the start of the game, both players therefore have five checkers in their home boards. The arrows in Figure 1 indicate the direction of movement for white and black.
5. The player who throws the highest number with two dice starts.

MOVEMENT OF THE CHECKERS

The roll of both dice indicates how many points you may move one or more of your checkers towards your home board. Unless a double is thrown, two moves are allowed: one for each number on the dice. You can move one checker the total number of both dice or you can split the numbers on the dice between two checkers, moving them separately.

Example:

- White throws a 6 and 1 to start. White can move a single checker a total of seven places, or one checker six places and another checker one place. For example, white can move one checker from point 13 to 7 and then on to point 6, where there will then be six checkers (Figure 2a). White could also move one checker from point 8 to 7, and another from point 13 to 7 (Figure 2b).

BLOCKING

A point is blocked for the other player if it is occupied by two or more of your checkers. The other player may not place any checkers on this point and may not use it as an intermediate point. Blocked points may only be used by the player of the same colour as a landing or intermediate point.

Example:

- White cannot move a checker from point 24 to point 17 because point 17 is blocked by black.
- For 6-1 white moves: one checker from point 13 to 7 and one checker from point 8 to 7. Both checkers are safe and, what's more, white obstructs the two black checkers on point 1 in their freedom of movement (Figure 2b).
- Black throws 6-5. The white block works. Black cannot move either

checkers on point 1 to point 6 or 7 because they are blocked. Black cannot move a checker from point 1 to 12 because both possible intermediate places (points 6 and 7) are blocked. If you want to move a checker the total number of both dice, you need both an unoccupied landing point and an unoccupied intermediate point. If these are blocked, the move cannot be made. The best move open to black remains: one checker from point 12 to 17 and one checker from point 12 to 18. The checker on point 18 therefore becomes vulnerable (Figure 3). Black could also move a checker from point 12 to 23 in their home board based on a count of 6-5 or 5-6. Work out for yourself why this would be a less favourable move.

- White throws 4-2. White can move one checker from point 8 to 4 and one from point 6 to 4 (Figure 4a). This serves to extend the block in the home board with a block on point 4.

HITTING

If a point is occupied by a single checker, it is vulnerable and can be hit by the other player. The hit checker must always be placed (visibly) on the bar between the two halves of the board.

Example:

- For 4-2 white moves: one checker from point 24 to 22 and then on to point 18. From point 24, white hits the vulnerable black checker on point 18 off the board (Figure 4b). The black checker must be placed (visibly) on the bar between the two halves of the board.

ENTERING CHECKERS FROM THE BAR

During the next turn, the player must first enter the hit checker into the opposing home board before making any further moves. Black in home board numbered 1 to 6; white on points 19 to 24. To do so, you must at least throw the necessary number on one of the dice. In so doing, you may not count the numbers on both of the dice.

Example:

- Black rolls 6-6. Black cannot enter. Point 6 is blocked by white. In this case, black cannot use the 6-6 and has to miss a turn. If black had thrown 6-5, the checker could have been entered. Black could have entered the hit checker on point 5 and then moved to point 11 for example (Figure 5).
- White throws 6-4. White moves one checker from point 24 to 18 and one checker from point 13 to 9 (Figure 6).
- Black throws 2-1. Black can then enter the hit checker on points 1 or 2. In this case, the best move would be to enter the checker on point 2 and then to block it with the checker from point 1 (Figure 7).

THROWING DOUBLES

Rolling doubles counts for four times the value of one of the dice. Rolling 6-6 therefore counts for a total of 24 points that can be used in several different ways:

- moving one checker 24 points, providing the intermediate places are not blocked.
 - moving four different checkers 6 points each.
 - moving one checker 12 points and 2 other checkers 6 points each.
 - moving two checkers 12 points each.
 - moving one checker 18 points and another checker 6 points.
- If all 24 points cannot be used, as many points as possible are played (i.e. 18, 12 or 6). If this is not possible, the player skips a turn.

sieurs manières différentes :

- En déplaçant un pion de 24 cases, à condition que les arrêts intermédiaires ne soient pas bloqués par l'adversaire.
 - En déplaçant quatre pions différents de 6 cases chacun.
 - En déplaçant un pion de 12 cases et deux autres pions de 6 cases chacun.
 - En déplaçant deux pions de 12 cases chacun.
 - En déplaçant un pion de 18 cases et un autre pion de 6 cases.
- Si les 24 cases ne peuvent pas toutes être utilisées, le joueur avance du plus grand nombre de cases possible, donc 18, 12 ou 6.

DÉ DOUBLEUR (VIDÉAU)

Les joueurs utilisent le dé doubleur quand ils ont convenu de disputer plusieurs parties. Ce dé à six faces marqué des nombres 2, 4, 8, 16, 32 et 64, est utilisé pour multiplier une ou plusieurs fois le nombre de points avec lesquels on joue (au début, 1 point). Quand c'est à son tour de jouer, un joueur peut proposer de doubler l'enjeu. Si son adversaire refuse, ce joueur gagne un point et la partie est terminée. Si l'adversaire accepte, les joueurs continuent à jouer pour le double du nombre de points. Le dé doubleur est alors déplacé du côté du tablier de l'adversaire. À partir de ce moment, la possibilité de doubler à nouveau lui appartient exclusivement. S'il propose plus tard de doubler l'enjeu, le joueur adverse peut alors choisir de perdre 2 points ou continuer à jouer pour 4 points, et ainsi de suite.

Example :

- Voir diagramme 7 : le moment où Blanc, avant de lancer le dé, peut tourner le dé doubleur sur 2. Posez le dé doubleur au milieu du tablier et dite à voix haute : « Je double ». Blanc bénéficie d'une avance décisive.

SORTIR SES PIONS

Le joueur qui réussit le premier à sortir ses quinze pions du tablier, a gagné. Mais c'est seulement lorsqu'un joueur a amené tous ses pions dans son propre jan intérieur qu'il peut commencer à les sortir (diagramme 1).

Example :

- Nous sautons maintenant le milieu de partie et continuons avec la situation de jeu illustrée par le diagramme 8a.
 - Blanc lance 6-2. Blanc déplace un pion de la case 12 vers la case 6 et a donc maintenant placé tous ses pions sur son jan intérieur. Blanc peut donc commencer à les sortir. Dans le cas présent, un pion de la case 2 peut être sorti (diagramme 8b). À cause de cette faute de débutant (jeu trop hâtif) le pion sur la case 2 devient inutilement vulnérable. Si Noir lance un 2 au prochain jet de dé, le pion sur la case 2 est battu. Blanc joue plus astucieusement ; il déplace un pion de la case 12 vers la case 6 et continue ensuite jusqu'à la case 4 ; l'intégralité de son jan intérieur reste fermée et Noir ne peut pas entrer à l'intérieur (diagramme 8c).
 - Blanc lance 6-4. Blanc sort un pion de la case 6 du tablier et déplace l'autre pion de la case 6 vers la case 2 (diagramme 8d). Il n'a donc pas le droit de sortir le pion présent sur la case 4 et l'autre pion de la case 6 devient par conséquent plus vulnérable.
 - Noir lance 4-2. Noir ne peut toujours pas entrer. Les cases 4 et 2 sont occupées et Noir n'a pas le droit d'aller d'un seul coup jusqu'à la case 6.
 - Blanc lance 6-5. Blanc a maintenant le droit de sortir deux pions de la case 5 (diagramme 8e).
 - Noir lance 5-4. Noir va jusqu'à la case 9 en passant par la case 5 (diagramme 8f).
- Dans cet exemple, Blanc a clairement gagné. Blanc est le premier à sortir tous ses pions et gagne le nombre de points indiqué par le dé doubleur.

Le Diagramme 9, sur lequel seuls les pions de Blanc sont disposés dans le jan intérieur, sert d'illustration pour tous les exemples suivants. Après avoir effectué un déplacement ou une combinaison de

déplacements, vous devez donc à chaque fois replacer les pions dans la disposition du diagramme initiale.

Exemple :

- Blanc lance 4-3. Des pions se trouvent sur les cases 1, 2, 4, 5, 6. Un pion de la case 4 a le droit d'être sorti. La case 3 est vide. Dans ce cas, un pion des cases 6, 5 ou 4 doit d'abord être joué. Si quand vous lancez 4-3, seules les cases 1, 2 et 4 sont occupées, vous pouvez alors sortir le pion sur la case 2 ou 1, en plus bien sûr du pion sur la case 4, avec le nombre 3 qui a été lancé avec le dé. Quand les pions sont sortis, les nombres indiqués par le dé doivent d'abord être utilisées pour le déplacement, avant que le joueur ait le droit de sortir un pion plus bas avec un lancer plus élevé.
- Blanc lance 5-3. Le pion de la case 5 peut maintenant être sorti. Le dé qui indique 3 peut être joué de deux manières différentes : en déplaçant un pion de la case 6 vers la case 3 ou de la case 4 vers la case 1. Il n'est en revanche pas autorisé de sortir un pion de la case 2 ou 1 avec un lancer de 3.
- Blanc lance 6-6 (24 points). Trois pions de la case 6 et un pion de la case 5 peuvent être sortis.
- Blanc lance 5-5 (20 points). Le joueur sort un pion de la case 5 et déplace trois pions de la case 6 vers la case 1.
- Blanc lance 4-4 (16 points). Les quatre pions de la case 4 peuvent être sortis.
- Blanc lance 3-3 (12 points). Le joueur peut sortir au maximum deux pions à la fois de la case 6, grâce à quoi les cases 6 et 5 sont vides. Noir doit encore entrer un pion. Parmi les très nombreuses solutions : sortir un pion de la case 6, ensuite déplacer un pion de la case 5 vers la case 2 et un pion de la case 4 vers la case 1.
- Blanc lance 2-2 (8 points). Voici les possibilités qu'il a pour sortir ses pions :
 - Sortir trois pions de la case 2 et déplacer de deux cases un pion des cases 4, 5 ou 6.
 - Sortir deux pions de la case 4.
 - Sortir un pion de la case 6 et un pion de la case 2.
 - Ne sortir aucun pion mais déplacer de deux cases quatre pions avec un numéro plus élevé ou déplacer deux pions de quatre cases.
- Blanc lance 1-1. Si Noir se trouve avec un ou plusieurs pions entre les deux moitiés de jeu, Blanc peut alors fermer le jan intérieur de manière à ce que Noir ne puisse pas entrer avec le prochain lancer. Blanc joue alors de la façon suivante : il déplace un pion de la case 6 vers la case 5, deux pions de la case 4 vers la case 3 et sort un pion de la case 1.

SCORE : GAMMON ET BACKGAMMON

Le gagnant est le joueur qui a réussi à sortir le premier tous ses pions. Le score est le suivant :

- Le joueur qui a sorti le premier tous ses pions, a gagné la partie avec un point ou le nombre de points qui a été accepté après qu'il a doublé / redoublé l'enjeu.
- Si le perdant n'a sorti aucun pion quand son adversaire a sorti tous les siens, la partie compte double. Cette manière de gagner est appelée un Gammon. Le Gammon rapporte donc au minimum 2 points ou le double de la valeur affichée par le dé doubleur.
- Si le perdant a encore au moins un pion dans le jan intérieur de l'adversaire, la partie compte alors pour trois points ou trois fois la valeur affichée par le dé doubleur.

Exemple :

- Le joueur B a proposé au joueur A de doubler l'enjeu. A accepté et doublé à son tour l'enjeu quelque temps plus tard. B a continué à jouer pour 4 points et a gagné à la fin un gammon. B gagne maintenant $2 \times 4 = 8$ points. Si vous prévoyez de disputer plus de parties, il est encore possible de rattraper un score qui paraît désespéré après deux parties en utilisant astucieusement le dé doubleur.

BACKGAMMON

Backgammon ist eines der ältesten Brettspiele der Welt. Es ist ein spannendes Strategiespiel, bei dem die eigenen Spielsteine so schnell wie möglich vom Spielbrett gespielt werden müssen. Die Spielregeln werden anhand verschiedener Spielsituationen schrittweise erläutert.

INHALT

- Spielbrett und Würfelkugel mit zwei Würfeln
- 30 magnetische Spielsteine (15 schwarze und 15 weiß)
- 1 Verdopplungswürfel
- Spielregeln

ZIEL DES SPIELS

Ziel des Spiels ist es, die eigenen Spielsteine möglichst schnell vom Brett zu spielen. Wer alle seine Spielsteine in das eigene „Heimfeld“ gebracht hat (Abbildung 1), kann mit dem Herauswürfeln (vom Brett spielen) der Spielsteine beginnen.

VORBEREITUNG

1. Das Spielbrett und die Würfelkapsel auf den Tisch legen.
2. Der Verdopplungswürfel kommt zum Einsatz, wenn mehrere Spielrunden vereinbart werden, beispielsweise 3 oder 5 Spielrunden, wobei die Ergebnisse notiert werden. In diesem Fall wird der Verdopplungswürfel mit der 64 nach oben neben das Brett gelegt. Wird nur eine Runde gespielt, wird der Verdopplungswürfel nicht benötigt.
3. Zunächst wird bestimmt, wer mit Weiß und wer mit Schwarz spielt. Dann werden die Spielsteine wie in Abbildung 1 angegeben aufgestellt.
4. Beide Spieler versuchen, ihre Spielsteine möglichst schnell in ihr „Heimfeld“ zu bringen. Für Weiß ist dies das Feld mit den Punkten 1 bis 6. Das Heimfeld für Schwarz ist das Feld mit den Punkten 19 bis 24. Beide Spieler haben also bei Spielbeginn 5 Spielsteine in ihrem „Heimfeld“. In Abbildung 1 wird mit einem Pfeil die Spielrichtung für Weiß und Schwarz angegeben.
5. Wer mit den beiden Würfeln die höchste Augenzahl würfelt, darf beginnen.

DAS ZIEHEN DER STEINE

Die beiden Würfel bestimmen, wie viele Schritte ein oder mehrere Spielsteine in Zugrichtung (Richtung Heimfeld) bewegt werden dürfen. Dabei kann man die Gesamtaugenzahl beider Würfel mit einem Stein ziehen oder mit einem Spielstein die Augenzahl des einen Würfels und mit einem anderen Spielstein die Augenzahl des anderen Würfels.

Beispiel:

- Weiß würfelt beim ersten Wurf 6 und 1. Weiß kann dann einen Spielstein insgesamt sieben Positionen vorrücken oder mit einem Spielstein 6 Positionen und mit einem anderen Stein 1 Position vorrücken. Weiß kann beispielsweise mit einem Spielstein von Punkt 13 zu Punkt 7 ziehen und von dort zu Punkt 6 weiterziehen. Dort stehen dann sechs Spielsteine (Abbildung 2a). Weiß kann auch mit einem Spielstein von Punkt 8 zu Punkt 7 ziehen und mit einem anderen Spielstein von Punkt 13 zu Punkt 7 (Abbildung 2b).

BLOCKIEREN

Ein Punkt ist für den anderen Spieler blockiert, wenn dieser Punkt mit zwei oder mehr eigenen Spielsteinen besetzt ist. Der Gegner darf dort weder einen Stein ablegen noch diesen Punkt als Zwischenstation nutzen. Blockierte Punkte können nur von der eigenen Partei zum Ablegen oder als Zwischenstation genutzt werden.

Beispiel:

- Weiß kann einen Spielstein von Punkt 24 nicht zu Punkt 17 vorrücken, da Punkt 17 von Schwarz blockiert wird.
- Weiß zieht bei 6-1 wie folgt: ein Spielstein von Punkt 13 zu Punkt 7

und ein Spielstein von Punkt 8 zu Punkt 7. Beide Spielsteine stehen geschützt, und zudem schränkt Weiß die Bewegungsfreiheit der beiden schwarzen Spielsteine auf Punkt 1 ein (Abbildung 2b).

- Schwarz würfelt 6-5. Die von Weiß aufgeworfene Blockade funktioniert. Schwarz kann mit keinem der beiden Spielsteine auf Punkt 1 zu Punkt 6 oder 7 weiterziehen, da diese blockiert sind. Schwarz kann auch keinen Spielstein von Punkt 1 zu Punkt 12 vorrücken, da die beiden möglichen Zwischenstationen Punkt 6 und 7 blockiert sind. Soll ein Spielstein der Gesamtaugenzahl der beiden Würfel entsprechend fortbewegt werden, muss nicht nur der Endpunkt frei sein, sondern ist auch eine freie Zwischenstation erforderlich. Wenn diese blockiert ist, kann der Spielzug nicht ausgeführt werden. Der beste Zug, den Schwarz ausführen kann, ist: einen Spielstein von Punkt 12 zu Punkt 17 und einen Spielstein von Punkt 12 zu Punkt 18 vorrücken. Der Spielstein auf Punkt 18 befindet sich dann in einer verletzbaren Position (Abbildung 3). Schwarz kann auch mit einem Stein von Punkt 12 zu Punkt 23 im eigenen Heimfeld ziehen, laut Zählung 6-5 oder 5-6. Urteilen Sie selbst, weshalb dieser Zug weniger günstig ist.
- Weiß würfelt 4-2. Weiß kann mit einem Spielstein von Punkt 8 zu Punkt 4 ziehen und mit einem anderen Spielstein von Punkt 6 zu Punkt 4 (Abbildung 4a). Damit wird der Block im Heimfeld um eine Blockade von Punkt 4 erweitert.

SCHLAGEN

Wenn ein Punkt mit nur einem einzigen Spielstein besetzt ist, befindet dieser Stein sich in einer verletzbaren Position und kann er vom Gegner geschlagen werden. Der geschlagene Stein muss (immer sichtbar) auf der Bar (Mittellinie) zwischen den beiden Spielhälften abgelegt werden.

Beispiel:

- Weiß zieht bei 4-2 wie folgt: ein Spielstein zieht von Punkt 24 zu Punkt 22 und anschließend weiter zu Punkt 18. Weiß schlägt mit einem Stein von Punkt 24 den verletzbaren schwarzen Stein auf Punkt 18 (Abbildung 4b). Der schwarze Stein muss auf der Bar zwischen den beiden Spielhälften abgelegt werden.

GESCHLAGENE STEINE INS SPIEL ZURÜCKBRINGEN

Der Spieler muss beim nächsten Wurf erst den geschlagenen Stein der Spielrichtung entsprechend wieder in das Spiel einbringen, bevor er mit einem anderen Stein weiterziehen darf. Schwarz im Feld 1 bis 6; Weiß auf den Punkten 19 bis 24. Dazu muss mindestens einem der Würfel die erforderliche Augenzahl gewürfelt werden. Die Gesamtaugenzahl beider Würfel darf hierbei nicht verwendet werden.

Beispiel:

- Schwarz würfelt 6-6. Schwarz kann den Stein nicht wieder einsetzen. Punkt 6 wird von Weiß blockiert. In diesem Fall verfällt der Wurf 6-6 und ist der Gegner am Zug. Hätte Schwarz 6-5 gewürfelt, wäre das Wiedereinsetzen wohl möglich gewesen. Schwarz hätte den geschlagenen Stein auf Punkt 5 setzen können und anschließend beispielsweise zu Punkt 11 weiterziehen können (Abbildung 5).
- Weiß würfelt 6-4. Weiß zieht mit einem Spielstein von Punkt 24 zu Punkt 18 und mit einem Spielstein von Punkt 13 zu Punkt 9 (Abbildung 6).
- Schwarz würfelt 2-1. Schwarz kann den geschlagenen Stein hierdurch auf Punkt 1 oder 2 wieder einsetzen. In diesem Fall ist die beste Lösung, den Stein auf Punkt 2 wieder ins Spiel zu bringen und diesen Punkt mit dem Stein von Punkt 1 (Abbildung 7) zu blockieren.

PASCH

Bei einem Pasch darf die Augenzahl eines Würfels viermal gezogen werden. Der Wurf 6 und 6 entspricht also 24 Punkten, die auf verschiedene Weise eingesetzt werden können:

- einen Stein 24 Punkte vorrücken, sofern die Zwischenstationen nicht von der Gegenpartei blockiert werden,
- vier verschiedene Steine jeweils 6 Punkte vorrücken,
- einen Stein 12 Punkte und zwei weitere Steine jeweils 6 Punkte vorrücken,
- zwei Steine 12 Punkte vorrücken,
- einen Stein 18 Punkte und einen weiteren Stein 6 Punkte vorrücken. Können nicht alle 24 Punkte genutzt werden, werden so viele Punkte wie möglich gespielt, also 18, 12 oder 6. Ist dies nicht möglich, ist die Runde vorbei und der Gegenspieler an der Reihe.

VERDOPPLUNGSWÜRFEL

Der Verdopplungswürfel kommt zum Einsatz, wenn die Spieler vereinbart haben, mehrere Runden zu spielen. Der Verdopplungswürfel mit den Ziffern 2, 4, 8, 16, 32 und 64 wird verwendet, um die Punktzahl, um die gespielt wird (jeder Spieler beginnt mit einem Punkt), ein oder mehrmals zu verdoppeln. Jeder Spieler kann, wenn er an der Reihe ist und bevor er gewürfelt hat, den Einsatz verdoppeln. Lehnt der Gegenspieler die Verdopplung ab, wird das Spiel beendet und erhält der Sieger einen Punkt. Akzeptiert der Gegenspieler die Verdopplung, wird um die doppelte Punktzahl weitergespielt. Der Gegenspieler erhält dann den Verdopplungswürfel, und nur er kann die nächste Verdopplung anbieten, wenn er an der Reihe ist und bevor er würfelt. Sein Gegenspieler kann die Verdopplung ablehnen und 2 Punkte verlieren oder um 4 Punkte weiterspielen usw.

Beispiel:

- Siehe Abbildung 7: Dies ist der Augenblick, an dem Weiß, vor dem Würfeln, den Verdopplungswürfel auf 2 drehen kann. Den Verdopplungswürfel in die Mitte des Spielbretts legen und dabei deutlich angeben: „ich verdopple“. Weiß hat einen deutlichen Vorteil.

AUSWÜRFELN

Gewinner ist der Spieler, der zuerst alle Steine herausgewürfelt hat. Mit dem Auswürfeln darf erst begonnen werden, wenn sich alle 15 Spielsteine im Heimfeld befinden (Abbildung 1).

Beispiel:

- Wir überschlagen jetzt einen Teil des Spielverlaufs und fahren mit der in Abbildung 8a dargestellten Spielsituation fort.
 - Weiß würfelt 6-2. Weiß darf einen Stein von Punkt 12 auf Punkt 6 vorrücken. Damit befinden sich alle Spielsteine von Weiß in seinem Heimfeld. Weiß kann jetzt mit dem Auswürfeln beginnen. In diesem Fall könnte ein Stein von Punkt 2 herausgewürfelt werden (Abbildung 8b). Durch diesen Anfängertfehler (voreiliges Handeln) ist der Stein auf Punkt 2 in eine verletzbare Position geraten. Wenn Schwarz beim nächsten Wurf eine 2 würfelt, wird der Stein auf Punkt 2 geschlagen. Weiß spielt wohlüberlegter und zieht einen Stein von 12 auf 6 und anschließend weiter auf 4; das gesamte Heimfeld bleibt geschlossen und Schwarz kann nicht einsetzen (Abbildung 8c).
 - Weiß würfelt 6-4. Weiß spielt einen Stein von Punkt 6 aus und zieht einen anderen Stein von Punkt 6 auf Punkt 2 (Abbildung 8d). Es sollte also nicht der Stein auf Punkt 4 ausgespielt werden, da sonst der andere Stein auf Punkt 6 in eine verletzbare Position geraten würde.
 - Schwarz würfelt 4-2. Schwarz kann wiederum nicht einsetzen. Die Punkte 4 und 2 sind besetzt und Schwarz kann nicht direkt auf Punkt 6 vorrücken.
 - Weiß würfelt jetzt 6-5. Weiß darf nun zwei der Steine auf Punkt 5 (Abbildung 8e) auswürfeln.
 - Schwarz würfelt 5-4. Schwarz rückt über Punkt 5 zu Punkt 9 vor (Abbildung 8f).
- Es ist deutlich, dass Weiß das Spiel gewinnen wird. Weiß wird als Erster alle Steine ausspielen können und gewinnt die auf dem Verdopplungswürfel angegebene Punktzahl.

Abbildung 9, bei der alle Steine von Weiß sich im Heimfeld befinden, dient der Verdeutlichung aller nachstehenden Beispiele. Nach dem

Spielen eines Zugs oder einer Kombination von Zügen müssen die Steine also wieder in die ursprüngliche Aufstellung aus der Abbildung zurückgebracht werden.

Beispiel:

- Weiß würfelt 4-3. Auf den Punkten 1, 2, 4, 5, 6 befinden sich Steine. Ein Spielstein auf Punkt 4 darf herauswürfelt werden. Punkt 3 ist leer. In diesem Fall muss immer erst ein Stein von Punkt 6, 5 oder 4 gespielt werden. Wenn bei dem Wurf 4-3 nur die Punkte 1, 2 und 4 besetzt sind, dann darf, mit Ausnahme des Steins auf Punkt 4, auch der Stein auf Punkt 2 oder 1 mit der gewürfelten 3 herausgenommen werden. Beim Auswürfeln müssen erst die Möglichkeiten des Wurfs für das Vorrücken genutzt werden, bevor man mit einem höheren Wurf einen Stein auf einem niedrigeren Punkt herauswürfeln darf.
- Weiß würfelt 5-3. Der Spielstein auf Punkt 5 kann jetzt herausgenommen werden. Die gewürfelte 3 kann auf zwei Arten gespielt werden: einen Spielstein von Punkt 6 auf Punkt 3 vorrücken oder einen Spielstein von Punkt 4 auf Punkt 1 vorrücken. Er ist nicht erlaubt, einen Stein von Punkt 2 oder 1 mit der gewürfelten 3 herauszunehmen.
- Weiß würfelt 6-6 (24 Punkte). Drei Steine von Punkt 6 und ein Stein von Punkt 5 dürfen herausgenommen werden.
- Weiß würfelt 5-5 (20 Punkte). Einen Spielstein von Punkt 5 herausnehmen und drei Spielsteine von Punkt 6 auf Punkt 1 vorrücken.
- Weiß würfelt 4-4 (16 Punkte). Alle vier Spielsteine von Punkt 4 dürfen herausgenommen werden.
- Weiß würfelt 3-3 (12 Punkte). Maximal zwei Spielsteine von Punkt 6 dürfen gleichzeitig herausgenommen werden. Hierdurch geraten die Punkte 6 und 5 in eine verletzbare Position. Wenn Schwarz noch einen Stein einbringen muss, ist eine von vielen Möglichkeiten: einen Spielstein von Punkt 6 herausnehmen, anschließend einen Stein von Punkt 5 auf Punkt 2 rücken und einen Spielstein von Punkt 4 auf Punkt 1 rücken.
- Weiß würfelt 2-2 (8 Punkte). Es gibt folgende Möglichkeiten des Auswürfeln:
 - drei Spielsteine von Punkt 2 herausnehmen und einen Stein von Punkt 4, 5 oder 6 zwei Punkte vorrücken,
 - zwei Steine von Punkt 4 herausnehmen,
 - einen Stein von Punkt 6 und einen Stein von Punkt 2 herausnehmen,
 - keinen Stein herausnehmen, sondern vier Steine auf Punkten mit höheren Nummern zwei Plätze vorrücken oder zwei Steine vier Punkte vorrücken.
- Weiß würfelt 1-1. Wenn Schwarz mit einem oder mehreren Steinen auf der Bar zwischen den beiden Spielhälften steht, kann Weiß das Heimfeld blockieren, so dass Schwarz beim nächsten Wurf nicht einsetzen kann. Weiß spielt dann so: einen Spielstein von Punkt 6 auf Punkt 5 vorrücken, zwei Steine von Punkt 4 auf Punkt 3 vorrücken und einen Stein von Punkt 1 herausnehmen.

PUNKTZÄHLUNG: GAMMON UND BACKGAMMON

Gewinner ist der Spieler, der zuerst alle Steine vom Brett herausgewürfelt hat. Die Punktzählung:

- Wer zuerst alle Steine ausgewürfelt hat, gewinnt die Runde mit einem Punkt oder mit der Punktzahl, die nach dem Verdoppeln / Redoppeln akzeptiert wurde.
- Hat der Gegenspieler noch keinen einzigen Stein ausgewürfelt, zählt das Spiel doppelt. Dies wird als Gammon bezeichnet. Bei einem Gammon erhält man also mindestens zwei Punkte oder die doppelte Punktzahl des Verdopplungswürfels.
- Hat der Verlierer noch mindestens einen Stein im Heimfeld des Gewinners oder auf der Bar stehen, beträgt der Wert des Spiels drei Punkte oder die dreifache Punktzahl des Verdopplungswürfels.

Beispiel:

- Spieler B hat Spieler A eine Verdopplung angeboten. A hat die Verdopplung akzeptiert und wenig später die nächste Verdopplung (Re-Doppel) angeboten. B spielte um 4 Punkte weiter und gewann zum Schluss mit einem Gammon. B gewinnt nun mit $2 \times 4 = 8$ Punkten. Wenn mehrere Spielrunden gespielt werden, kann ein augenscheinlich hoffungsloser Spielstand nach beispielsweise zwei Spielrunden durch einen wohlüberlegten Einsatz des Verdopplungswürfels noch korrigiert werden.