

LEKTION 0

REGLERNE I BACKGAMMON

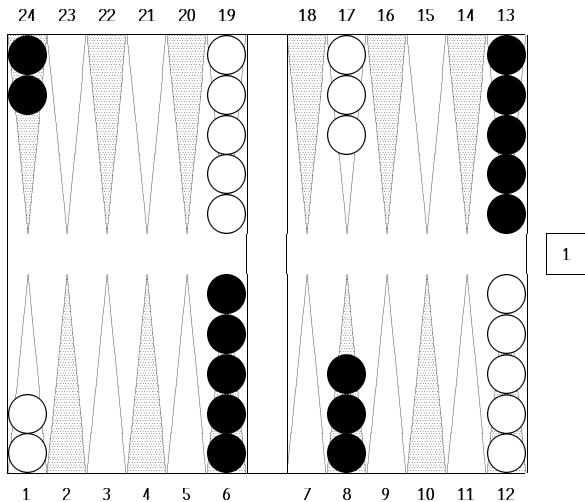
Dansk Backgammon Forbund

2023

INDHOLD

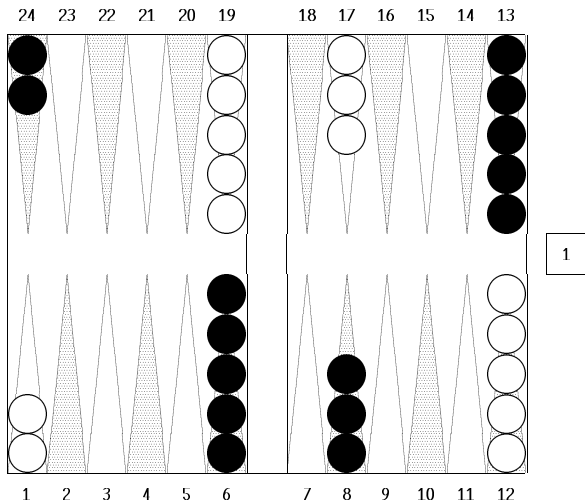
- ▶ Startopstillingen, Formål & Start
- ▶ Flyt af brikker
- ▶ At slå en brik
- ▶ At lave punkter
- ▶ Udtagning af brikker
- ▶ Gammon & Backgammon
- ▶ Ugyldige slag & ulovlige ryk
- ▶ Dobleterningen

STARTOPSTILLING



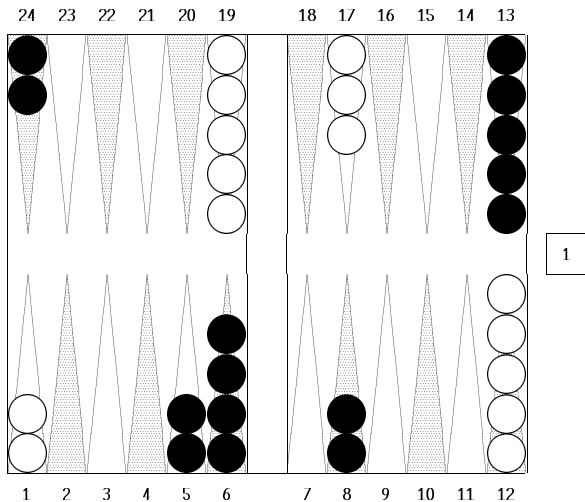
Startopstillingen i Backgammon

FLYT AF BRIKKER



Sort har vundet startslaget og skal rykke 31

FLYT AF BRIKKER - FORTSAT



Sort har rykket 31: 8-5, 6-5

FLYT AF BRIKKER - REGLER

1. Brikkerne skal altid rykkes fremad.
2. En brik kan kun lande på et felt som er åbent.
 - ▶ Åbne felter er felter, hvor modstanderen har 0 eller 1 brik.
3. Terningerne som udgør et rul, skal ses som to separate terninger.
 - ▶ Åbningsslaget 31 kan da bruges til at rykke brikken på felt 24 til 20 eller 8 til 5 og 6 til 5.
4. Bruges hele slaget på at rykke én brik, skal du kunne rykke det via åbne punkter.
5. Hvis begge terninger viser samme antal øjne, fx 33 eller 55, så er det et dobbeltslag og du skal rykke som om der var tale om fire terninger.
6. Du skal bruge begge terninger i et rul, hvis det er muligt.
 - ▶ Hvis den ene eller den anden kan spilles, skal den højeste terning spilles.
 - ▶ Kan ingen af terningerne spilles, overgår turen til modstanderen.

AT SLÅ EN BRIK

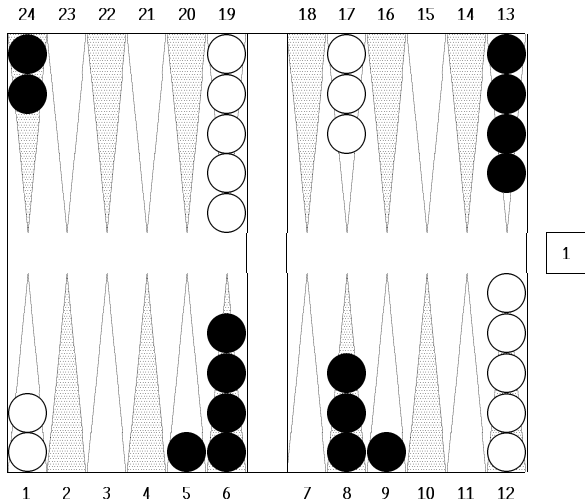
Når der kun er én brik på et punkt, kaldes det for et blot.

Hvis modstanderen mellemlander eller ender på et punkt, hvor du har et blot, bliver din brik hittet og anbringes på baren (den fysiske bar, som deler backgammon-brættet op i to dele).

Når du er på baren, må du ikke rykke andre brikker før du har fået alle dine brikker på baren ind igen.

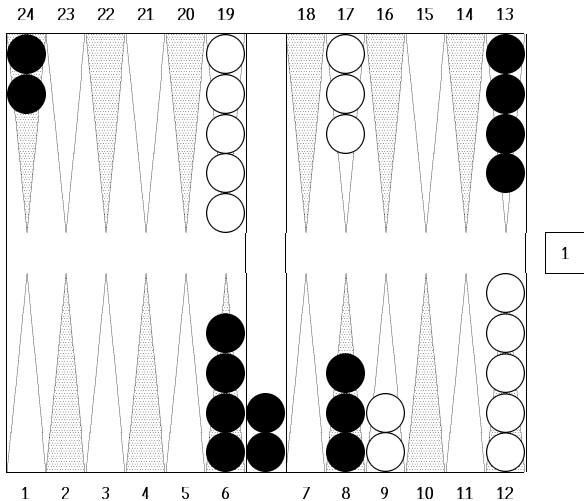
Dine brikker skal ind i din modstanders hjemland. Er der ingen åbne punkter i din modstanders hjemland (din modstander har 2 eller flere prikker på alle 6 punkter i sit hjemland), kan du ikke komme ind og du mister din tur.

AT SLÅ EN BRIK - EKSEMPEL



Hvid skal rykke 44 og slår Sort hjem to gange

AT SLÅ EN BRIK - EKSEMPEL



Hvid har rykket 44 og slået Sort hjem to gange, samt lavet 9 punkt

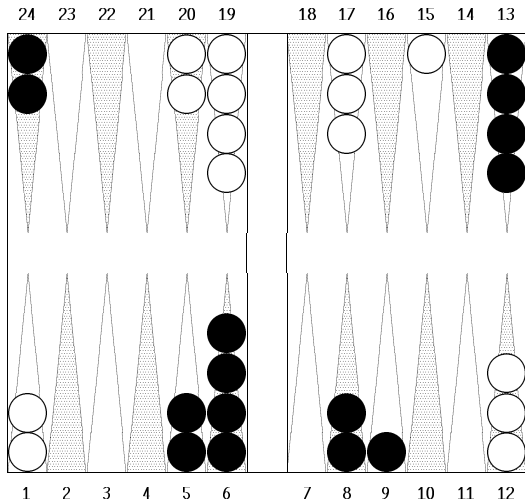
AT LAVE PUNKTER

Et punkt laves, når du formår at placere to eller flere brikker på samme punkt.

Når to eller flere brikker står på samme punkt kan de ikke blive hittet. Modstanderen må heller ikke mellemlande eller ende på det punkt.

Har man lavet tre eller flere punkter i rækkefølge kaldes det en "prime", hhv. 3-prime, 4-prime, 5-prime & 6-prime

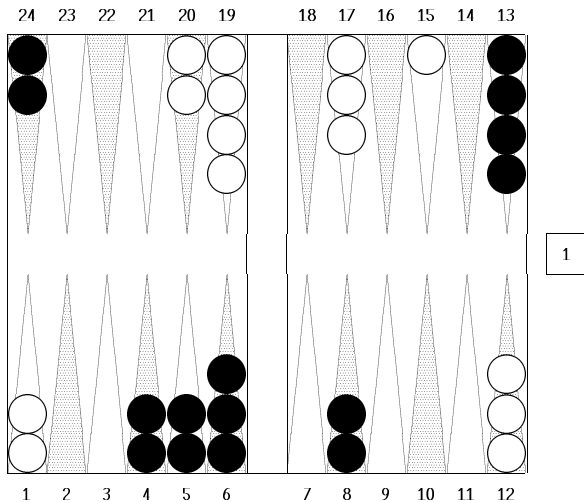
AT LAVE PUNKTER - EKSEMPEL



1

Sort skal rykke 52

AT LAVE PUNKTER - EKSEMPEL



Sort skal rykke 52. Sort rykker: 9/4 6/4

UDTAGNING AF BRIKKER

Du kan først begynde at tage din brikker ud af brættet når alle dine brikker er i dit indre hjemland.

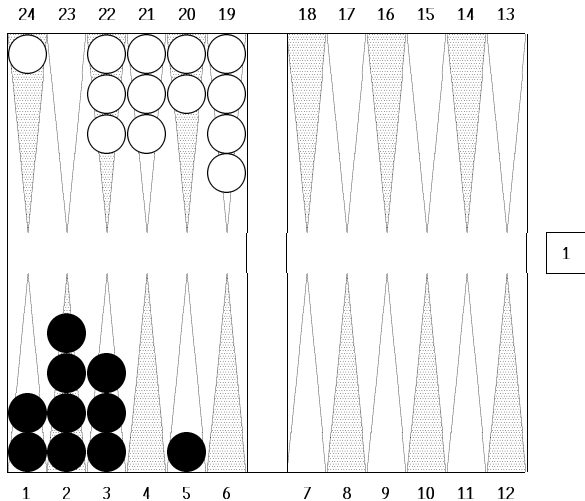
Brikkerne tages ud af brættet fra de punkter, som svarer til de øjne, der vises på terningerne i slaget.

Du er ikke tvunget til at tage brikker ud, men kan vælge at rykke i hjemlandet.

Hvis en terning viser et antal øjen, som er højere end det højeste punkt, du har brikker på, skal du fjerne en brik fra den højeste spids du har brikker på.

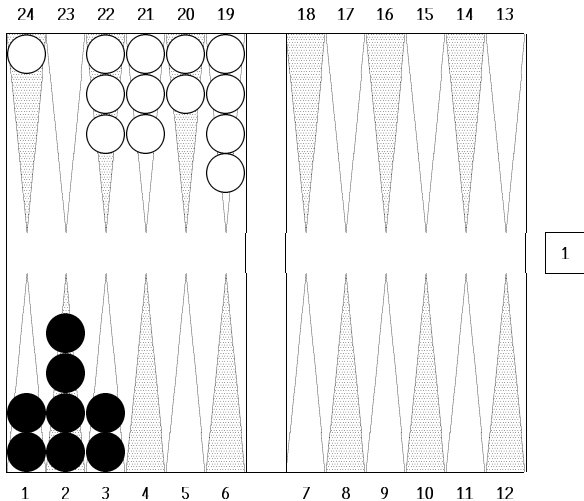
F.eks. slår du en 6er, men har kun brikker på 5-punktet og nedefter, skal du tage en brik ud fra 5-punktet.

UDTAGNING AF BRIKKER - EKSEMPEL



Sort skal rykke 65

UDTAGNING AF BRIKKER - EKSEMPEL



Sort skal rykke 65. Sort rykker 5/off 3/off

GAMMON & BACKGAMMON

Den spiller der først får sine brikker ud, vinder 1, 2 eller 3 point.
Hvis modstanderen har taget brikker ud, når du tager din sidste brik ud, vinder du et almindeligt spil til 1 point.

Hvis modstanderen endnu ikke har taget brikker ud, vinder du en gammon til 2 point.

Hvis modstanderen endnu ikke har taget brikker ud og stadig har brikker på baren eller i dit indre hjemland, vinder du en backgammon til 3 point.

UGYLDIGE SLAG & ULOVLIGE RYK

- ▶ Et slag er kun gyldigt når begge terninger ligger fladt mod brættet i den halvdel, som ligger til højre for dig.
- ▶ Et slag er tilendebragt, når du løfter én eller begge dine terninger fra brættet eller berører en eller begge terninger med det formål at tage dem op.
- ▶ Hvis du foretager et ulovligt ryk, dvs. rykker noget andet end terningerne viser, har modstanderen to muligheder:
 1. At acceptere det ulovlige ryk
 2. At kræve, du rykker om i overensstemmelse med, hvad terningerne viste. Du kan herefter rykke hele slaget om.
- ▶ Accept af et ulovligt ryk sker ved, at modstanderen indleder sin tur, enten ved at kaste sit slag eller ved at doble
- ▶ Hvis du kaster dine terninger, før modstanderen har færdiggjort sin tur (ved at tage sine terninger op), kan modstanderen vælge, at du skal slå om eller at slaget gælder.

DOBLETERNINGEN

Alle kampe afvikles med brug af dobleterningen.

I spil, hvor der ikke er doublet, kan du tabe 1, 2 eller 3 point.

Formålet med dobleterningen er at forøge antallet af point, der spilles om.

Er dobleterningen på 2, og du taber en gammen, bliver det således til 4 point, i stedet for de normale 2.

Når spillet starter placeres dobleterningen i midten af siderammen på brættet med 64-siden opad (1-siden, hvis der er sådan en).

Doblinger kan tilbydes af den spiller, der skal til at slå, og tilbuddet skal gives inden terningerne kastes. Hvis du har rullet dine terninger og det var et ugyldigt slag, er chancen for at double stadig forbigået indtil din næste tur.

DOBLETERNINGEN - FORTSAT

Du kan doble på to måder:

1. Du kan tage dobleterningen, vende den til næste niveau i rækkefølgen (2-4-8-16-32-64) og sige: "jeg dobler".
2. Du kan vende dobleterningen til næste niveau i rækkefølgen og placere den inde på brættet.

En berøring af dobleterningen med en klar indikation at, at du vil doble, tæller også som en dobling.

Når du dobler overgår den næste beslutning til modstanderen, og du kan ikke trække din dobling tilbage.

Modstanderen har nu to muligheder:

1. Acceptere doblingen
2. Droppe doblingen

Accepteres doblingen, er indsatsen nu fordoblet, og i tilfældet med den første dobling (som altid vil være til 2), spiller I nu om 2, 4 eller 6 point.

Droppes doblingen, stopper spillet, og du vinder det antal point, som dobleterningen var på før du doblede (1 point i tilfælde, hvor dobleterningen ikke var taget i brug før)

DOBLETERNINGEN - AFSLUTNING

Vælger modstanderen at tage doblingen, betyder det, at du mister råderetten over dobleterningen, og terningen skal flyttes over på modstanderens side af brættet med det nye niveau placeret opad. Det er nu kun din modstander, som kan vælge at doble (til næste niveau, fx fra 2 til 4).

Hvis du vælger at droppe din modstanders redobling, mister du så 2 point.

Vælger du at acceptere din modstanders dobling, har du nu eneret over den.

På denne måde kan dobleterningen fortsætte frem og tilbage i løbet af et spil.

Crawfordreglen: Når den ene spiller når en score, hvor vedkommende kun mangler 1 point for at vinde kampen, må ingen spillere doble i det efterfølgende parti.

Hvis den førende spiller ikke vinder dette parti, og modstanderen ikke har vundet nok point til at vinde kampen, må der igen doubles, og det er tilladt i resten af kampen.

KILDER & GODE LINKS

- ▶ Reglerne gennemgået her er de officielle i Dansk Backgammon Forbund. De kan findes her: <https://www.backgammon.dk/Regler+og+vejledninger/Backgammonregler>
- ▶ Dansk Backgammon Forbunds hjemmeside: <https://www.backgammon.dk>
- ▶ Facebookgruppen for Dansk Backgammon Forbund og backgammon i Danmark: <https://www.facebook.com/groups/BackgammonDenmark/>