

Backgammonregler

Denne artikel gengiver grundreglerne i backgammon, som bliver anvendt i turneringer arrangeret af Dansk Backgammon Forbund eller klubber organiseret herunder.

Backgammonbrættet

Backgammon er et spil for to personer. Spillet foregår på et bræt, der består af 24 punkter (spidser) placeret i fire kvadranter. Imellem venstre og højre halvdel af brættet er baren. Brættet placeres mellem de to personer, så hver person har 12 punkter foran sig. De 12 punkter som vender ind mod personen, er dennes hjemland. Hjemlandet kan yderligere deles op i et ydre og indre hjemland. I diagram 1 kan du se brættet med brikernes grundopstilling.

Som du kan se, har hvert felt et nummer. Hvis du har den nederste del af brættet og de sorte brikker, har punkterne i dit indre hjemland nummer 1-6; punkterne i dit ydre hjemland har nummer 7-12; punkterne i modstanderens ydre hjemland har nummer 13-18; og punkterne i modstanderens indre hjemland har nummer 19-24. I denne gennemgang vil hvert brikflyt blive beskrevet med tal, der svarer til punkternes nummer. Rykker du fx seks felter frem fra 24-punktet, skrives det som 24/18.

Bemærk at dit indre hjemland enten kan være til højre eller venstre for dig. Hvis du spiller med de sorte brikker, er det til venstre for dig, men hvis du spiller med de hvide brikker, er det til højre (vend folderen om så du kan se, hvordan det ser ud). Der findes ingen regel om, at Hvid henholdsvis Sort skal have sit indre hjemland til højre eller venstre. Er spillerne uenige om spillerretningen, trækker man lod ved at slå højeste terning.

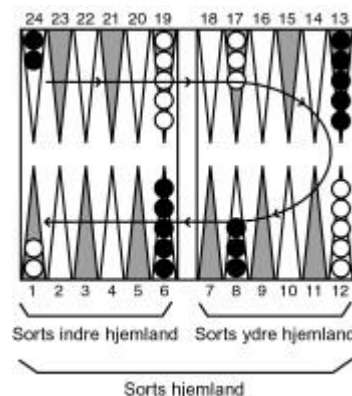


Diagram 1. Startpositionen.

Formål med spillet

Formålet i backgammon er at bringe alle sine brikker hjem til sit eget indre hjemland og derefter tage dem ud af brættet. Den spiller, der først får alle sine brikker taget ud af brættet, vinder spillet.

Start af spillet

Hver spiller kaster en terning. Den spiller, der slår det højeste antal øjne, rykker først. Vedkommende skal benytte det slag, som netop er slået: Altså sin egen og modstanderens terning. Hvis de to spillere slår det samme antal øjne, gælder slaget ikke, og begge spillere skal slå om, indtil de to terninger viser et forskelligt antal øjne.

Flyt af brikker

Tilbage til brættet i diagram 1. Begge spillere har 15 brikker. Sort rykker sine brikker i den retning, som pilene viser i diagrammet. Dvs. at brikkerne på 24-punktet, skal rykkes hele vejen rundt på brættet, mens brikkerne på 6-punktet allerede er hjemme. Hvid rykker den modsatte vej og skal således hele vejen rundt fra 1-punktet. 12- og 13-punktet skal ses som liggende i forlængelse af hinanden.

Efter åbningsrullet skiftes de to spillere til at rulle med to terninger. Følgende regler gælder for rykningen af brikkerne:

1. Brikkerne skal altid rykkes fremad. Dvs. at du altid rykker til et punkt af en lavere værdi, end det brikken står på.
2. En brik kan kun lande på et punkt, som er åbent. Dvs. et punkt, hvor du selv har en eller flere brikker stående i forvejen; hvor modstanderen har kun én brik stående; eller hvor der ingen brikker er. Der er ingen begrænsning på, hvor mange brikker, der må stå på et punkt.
3. De to terninger, som udgør et rul, skal ses som separate terninger. Dvs. at du kan vælge enten at bruge hele slaget på at rykke én brik, eller du kan vælge at bruge hver terning på forskellige brikker. Fx kan du, hvis du får åbningsslaget 54 vælge at rykke én brik 24/15 eller du kan vælge at rykke to brikker 24/20 13/8.
4. Hvis du vælger at bruge hele slaget på at rykke én brik, skal du kunne gøre det via åbne punkter. I diagram 2, hvor Hvid har fået åbningsslaget 31, og har rykket 17/20 19/20, slår du 54. Her kan du ikke rykke 24/15, da begge de punkter, som du skal mellemlande på, 20- og 19-punktet, er dækket af hvide brikker.
5. Hvis begge terninger viser det samme antal øjne, fx 33 eller 55, et såkaldt dobbeltslag, skal du rykke, som om der var tale om fire terninger. Dvs. med en 66 i diagram 2, kan du spille 24/18 24/18 13/7 13/7.
6. Du skal bruge begge terninger i et rul, hvis det er muligt. Kan du kun rykke den ene, skal du rykke denne. Hvis den ene eller anden terning kan spilles, men ikke begge, skal den højeste terning spilles. Hvis ingen af numrene kan spilles, overgår turen til modstanderen.

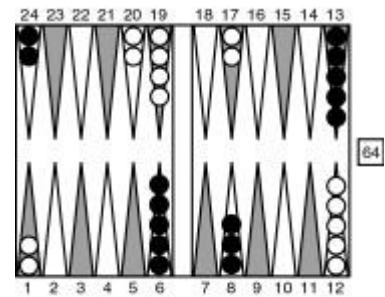


Diagram 2. Sort skal rykke 5-4.

At slå en brik

Når der kun er én brik på et punkt, kaldes det for et blot. Hvis en brik mellemlander eller ender på et punkt, hvor modstanderen har et blot, bliver blottet hittet (ramt) og anbringes efterfølgende på baren.

Når du er på baren, er førsteprioriteten at bringe brikken/brikkerne ind. Først når brikken/brikkerne er inde, må andre brikker rykkes.

Et blot, der er blevet hittet, bringes i spil igen i modstanderens indre hjemland. Det gør du ved at rykke brikken fra baren ind på den spids i modstanderens indre hjemland, der svarer til det antal øjne, der er på en af terningerne. Som altid kan du kun komme ind på et punkt, som ikke er besat af modstanderen. Hvis ingen af de punkter, som svarer til slaget, er åbne, mister du din tur. Hvis du kun kan bringe nogle af brikkerne ind, bringes disse ind og turen overgår til modstanderen. Hvis Sort i diagram 3 slår 61, bringes brikken på baren ind på 24 punktet og derefter rykkes en 6er. Fx 10/4. Hvis Sort i diagram 3 fx slår 43, kan brikken på baren ikke bringes ind, da 3- og 4 punktet i modstanderens indre hjemland er dækket. Derfor kan Sort ikke rykke overhovedet. Turen overgår til Hvid. En særlig situation er, når du formår at lave alle seks punkter i dit indre hjemland. Dette, et lukket bord, betyder, at hvis modstanderen har eller får slået en brik op på baren, vil denne ikke kunne komme ind igen, før et af punkterne i det lukkede bord opløses.

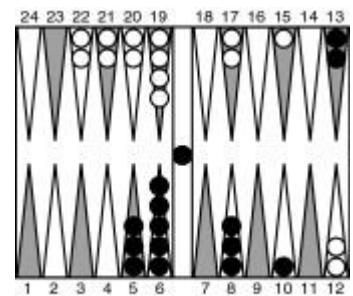


Diagram 3.

At lave punkter

Et punkt opstår, når du formår at placere to eller flere brikker på samme punkt. Fordelen ved at lave et punkt er, at brikkerne på punktet ikke kan slås hjem, og at modstanderen ikke kan mellemlande eller ende på dette punkt. Når du har lavet flere punkter i rækkefølge, har du lavet et blokade. I diagram 3 har Hvid således en 4 punktsblokade. Fordelen ved blokader er, at det gør det sværere for modstanderen at få sine brikker forbi denne og dermed opfylde målsætningen om at få brikkerne hjem, og samtidig er det sværere for modstanderen at få brikker ind fra baren.

Udtagning af brikker

Som sagt er formålet med spillet at tage dine brikker ud af brættet før modstanderen. Du kan først begynde at tage dine brikker ud, når alle dine brikker er inde i dit indre hjemland. Brikker der er taget ud, kan ikke komme med i spillet igen.

Hvis du bliver ramt, mens du tager ud og dermed kommer på baren, kan du først tage ud igen, når denne brik er blevet transporteret hele vejen rundt på brættet.

Brikkerne tages ud fra brættet fra de punkter, der 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 øjne, der er højere end det højeste punkt, du har brikker på, skal du fjerne en brik fra den højeste spids, der er brikker på. Hvis du fx slår en 6er, men kun har brikker fra 5-punktet og nedefter, skal du tage en brik ud fra 5 punktet. Hvis Sort i diagram 4 fx slår 61, kan Sort, i stedet for at spille 4/ud, 3/2 som efterlader to blots, vælge at spille 4/3 med 1eren og derefter 3/ud med 6eren. Tager du alle dine brikker ud før modstanderen, har du vundet spillet.

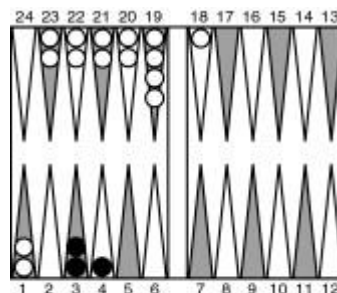


Diagram 4.

Gammon og 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 (diagram 5). Hvis modstanderen endnu ikke har taget brikker ud, vinder du en gammon til 2 point (diagram 6). 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 (diagram 7).

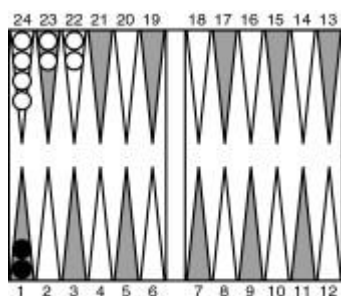


Diagram 5.

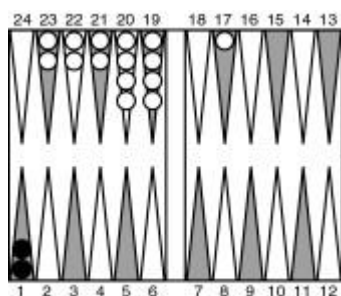


Diagram 6.

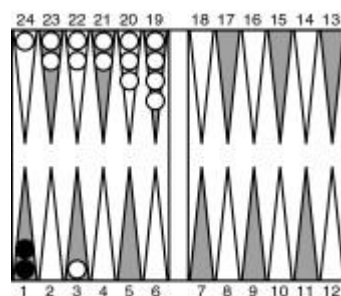


Diagram 7.

Ugyldige slag og ulovlige ryk

For at dit slag er gyldigt, skal begge terninger ligge fladt mod brættet i den halvdel, der ligger til højre for dig. Ligger en eller begge terninger ikke korrekt, er der tale om et ugyldigt slag, og du skal slå om med begge terninger.

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, eller 2) at kræve, at du rykker om i overensstemmelse med, hvad terningerne viste. Du kan herefter rykke hele slaget om.

Accept af et ulovligt ryk sker ved, at spilleren indleder sin tur, enten ved at kaste sit slag eller ved at doble (se nedenfor).

Hvis du kaster dine terninger, før modstanderen har tilendebragt sit slag (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, som tidligere beskrevet, tabe 1 (almindeligt spil), 2 (gammon), eller 3 point (backgammon). Formålet med dobleterningen er at forøge antallet af point, man spiller om. Er der doublet, vinder du 1, 2 eller 3 point ganget med dobleterningens værdi. Er dobleterningen på 2, og du vinder en gammon, bliver det således til 4 point i stedet for de normale 2 point. Er dobleterningen på 4, vinder du ved en gammon 8

point i stedet for de normale 2 point.

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

Doblinger kan tilbydes af den spiller, der skal til at slå, og tilbuddet skal gives, inden terningerne kastes. Hvis du har rullet dine terninger, også hvis der er tale om et ugyldigt slag, har du forpasset din mulighed for at doble, indtil det bliver din tur igen.

Du kan doble på to måder: Du kan tage dobleterningen, vende den på næste niveau i rækkefølgen og sige: "jeg doubler". Den første dobling i hvert spil er således altid en 2-dobling. Du kan også bare vende terningen på næste niveau og placere den inde på brættet. En berøring af dobleterningen med en klar indikation af at du vil doble, tæller også som en dobling.

Har du valgt at doble, overgår den næste beslutning til modstanderen, og du kan således ikke trække din dobling tilbage.

Modstanderen har to muligheder: Enten acceptere doblingen eller droppe doblingen. Accepteres 2doblingen, spiller I nu om 2, 4 (gammon) eller 6 point (backgammon). Droppes doblingen, stopper spillet, og du vinder 1 point.

Vælger modtanderen at tage doblingen, betyder det, at du mister råderetten over dobleterningen, og terningen flyttes over på modstanderens side af brættet og det nye niveau placeres opad på terningen. Derefter kan din modstander på et senere tidspunkt vælge at redoble til 4. Hvis eller når dette sker, skal du tage stilling til denne 4dobling. Hvis du vælger at droppe, taber du 2 point (dobleterningsniveau), og spillet stopper. Vælger du at acceptere doblingen, tager du den over på din side, og 4siden lægges opad. Og sådan kan dobleterningen fortsætte frem og tilbage i løbet af et spil.

Selvom dobleterningen kun viser op til 64, kan der godt doubles til højere niveauer (128, 256 osv.).

I kampe gælder en speciel regel for doblinger: Crawfordreglen. Når den ene spiller når en score, hvor vedkommende kun mangler 1 point i at have vundet kamp (matchpoint), må ingen af spillerne doble i det parti, der følger umiddelbart efter. 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.