

# **Backgammon**

das *traditionelle Strategiespiel*

KlickMedia GmbH

**Programmbedienung**

**Spielregeln**

**Strategien**

**Spielfläche**

**Rechtsausschluß**

## Programmbedienung

Nach dem ersten Start des Programmes sehen Sie das Spielbrett mit den Steinen auf den richtigen Positionen für ein neues Spiel. Die Konsole zum Einstellen der **Spieloptionen** ist auf der rechten Seite zu finden. Sie können **gegen** den **Computer** spielen oder auch gegen einen **menschlichen Gegner**. Klicken Sie auf den Schalter mit dem Bild eines Computers, um gegen diesen zu spielen oder umgekehrt können Sie auf das Bild des Menschen klicken um einen menschlichen Gegner zu wählen. Nach dem ersten Start, ist der Computergegner voreingestellt. Der Spieler mit den **roten Steinen** beginnt das Spiel. Der Computer spielt die **blauen Steine**.

Sie können würfeln, in dem Sie auf den entsprechenden Schalter, mit dem **Würfel** drücken. Danach können Sie mit der Maus einen Stein auf eine neue Position verschieben, abhängig von der jeweils gewürfelten Augenzahl. Während des Ziehens ändert sich der Cursor zu einer Hand, die den Stein hält. Wenn der Cursor sich über einem Ort befindet, an dem der Stein abgelegt werden kann, dann öffnet sich diese Hand.

Ziehen Sie bei mehreren Steinen immer den obersten oder wenn Steine übereinander liegen, den obersten Stein in der obersten Reihe.

Bevor der Computer einen Zug macht, leuchtet kurz das Feld auf von welchem der Zug gestartet wird und danach leuchtet das Feld auf welchem Feld der Zug endet. Der Regler rechts unten ändert die **Geschwindigkeit** dieses Verhaltens.

Dieses Spiel addiert die Punkte der laufenden Spiele für beide Parteien und rechnet einen Punkt für einen einfachen Sieg, zwei Punkte für ein Gammon und drei Punkte für ein Backgammon hinzu. Um die gezählte Punktwertung zu löschen, betätigen Sie den Löschen-Schalter.

Diese Version des Spiels beinhaltet die **klassischen Regeln** ohne Wetten, Geldeinsätze oder Verdopplung.

## Regeln

Backgammon wird auf einem Spielfeld mit **dreieckigen Balken** gespielt. Jeder Spieler erhält **15 runde farbige Spielsteine**. Das **Ziel** des Spieles ist es, alle Steine von Balken zu Balken im Kreis um das Spielbrett zu bewegen, um diese dann vor dem Gegner aus der Spielfläche **herauszunehmen**.

Die Spieler **bewegen** sich in entgegengesetzter Richtung um das **Spielfeld**. Das bedeutet in diesem Fall bewegt sich Rot Uhrzeigersinn vom 24. zum ersten Balken und Blau umgekehrt gegen den Uhrzeigersinn von Balken 1 bis 24. Das rote **Heimatsfeld** umfaßt den Quadranten mit den Balken 1-6, während Blau die Balken 19-24 als Heimat betrachten kann. Beide Spieler wechseln zur anderen Seite zwischen den Balken 12 und 13. Erst wenn alle Steine des Spielers in der Heimatzone sind, dann können diese aus dem Spielfeld herausgenommen werden.

Ausgehend von den gewürfelten Augenzahlen kann jeder Spieler Steine über die Balken bewegen. Die Zahlen auf jedem Würfel werden separat behandelt. Es werden somit mindestens zwei **Züge** gemacht. Dabei können entweder ein oder mehrere Steine gezogen werden. Außerdem spielt es hier keine Rolle, welche Zahl zuerst gesetzt wird. Wenn nun auch noch ein **Doppel** gewürfelt wird (zwei gleiche Augenzahlen), dann kann jede Zahl zwei mal gesetzt werden (4 Züge).

Ein **Zug** kann nur auf einem Feld (Balken) **enden**, das entweder leer ist oder schon durch eigene Steine besetzt wurde oder das nur durch einen einzigen Gegnerstein besetzt wurde (dieser wird somit vorläufig aus dem Spiel **herausgeworfen** und auf den Balken in der Mitte plaziert). Es gibt keine Beschränkung, wie viele Steine auf einem Balken **aufgereiht** werden dürfen.

Alle Augenzahlen, die auch zu möglichen Zügen führen, müssen gesetzt werden. Sollten keine Züge möglich sein, wird dieser Wurf geopfert.

Steine, die vom Gegner aus dem Spiel **geworfen** wurden, müssen in der nächsten Runde wieder mit einer entsprechenden Augenzahl **eingesetzt** werden (an dem Punkt, der der jeweiligen Heimatzone am weitesten entfernt ist), wobei man dabei durch den Gegner in seiner Heimatzone plazierte Steine **gehindert** werden kann.

Sollten alle Steine in der Heimatzone sein, darf man diese letztlich selbst aus dem Spiel würfeln (bearing off). Sie müssen dabei genau die Zahl würfeln, die den Stein **herausbewegen** würde, es sei denn, es stehen auf dem entsprechenden Balken keine Steine, dann darf eine entsprechend **höhere** Zahl dafür benutzt werden.

Wenn alle Steine vom Spieler selbst aus dem Spiel genommen wurden (vom Gegner geworfenen Steine werden ja wieder eingesetzt), ist das Spiel **gewonnen**. Sollte der Gegner wenigstens einen eigenen Stein aus dem Spiel gewürfelt hat, erhält man **einen Punkt**. Wenn der Gegner keinen einzigen Stein herausgenommen hat, bekommt man zwei Punkte (dieser Sieg wird **Gammon** genannt). Sollte der Gegner keinen einzigen Stein herausgespielt haben und mindestens einen Stein in Ihrer Heimatzone haben, dann bekommen Sie drei Punkte und gewinnen einen **Backgammon**, der sehr schwer zu erreichen ist.

## Strategien

Das Kennenlernen der Regeln ist nur der erste Schritt, um Backgammon zu spielen. Hier werden einige Grundprinzipien vorgestellt, um erfolgreich zu spielen. Ein typischer Anfängerfehler ist, sicher zu spielen und es zu vermeiden, um jeden Preis vom Gegner herausgeworfen zu werden. Schwachstellen durch einzelne Steine zu überlassen ist nicht nur unvermeidbar, sondern manchmal eine gute Strategie.

Folgend werden vier grundlegende Gewinnstrategien vorgestellt:

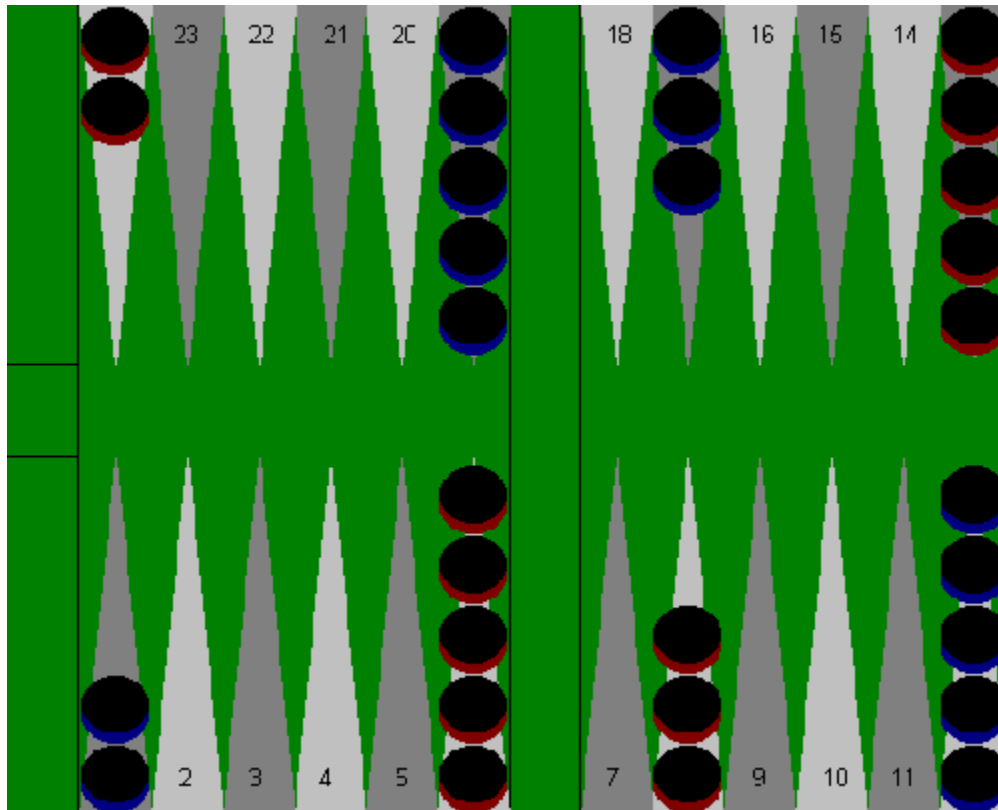
1. Die erste Strategie ist es, Spielbalken zu belegen, um den Gegner zu blockieren (eventuell sogar verschieden angrenzende Balken). Sollte man 6 angrenzende Balken besetzen, dann nennt man diese Formation einen "side prime" oder einfach nur einen "prime". Dieser sorgt dafür, daß der Gegner der davor steht, nicht einen Schritt mehr machen kann. Sollte diese Formation in der Heimatzone aufgebaut werden ("closed board"), dann ist der Gegner daran gehindert, rausgeworfene Steine wieder einzusetzen. Der einfachste und einer der stärksten "primes", der am Anfang des Spieles aufgebaut werden kann, ist die Formation über die Punkte 16-21 für Rot oder 4-9 für Blau (siehe **Spielfeld**). Meistens entstehen beim Aufbau dieser Formation Felder mit einzelnen Steinen, die man eventuell sogar verliert.
2. Die zweite Strategie ist es, gegnerische Steine zu schlagen, wenn es für Sie vorteilhaft ist. Gerade am Anfang des Spieles schadet man dem Gegner nur wenig, oder bringt ihn erneut in eine Position, die Sie gefährden könnte. Außerdem könnte dieser Schritt vielleicht besser verwendet werden, um eine "prime" in der Heimatzone zu bilden.
3. Die dritte Strategie ist defensiv: Vermeide es, dem Gegner eigene einzeln stehende Steine zu überlassen, und wenn Sie gezwungen sind es doch zu tun, tun Sie es so weit wie möglich vom Gegner entfernt. Solche Stellen, die sechs oder weniger Schritte vom Gegner entfernt sind, werden "direct shots" genannt, da sie mit einem Wurf erreicht werden können. Es können auch weniger wahrscheinliche "indirect shots" gemacht werden, wenn beide Würfel eine für Sie gefährliche Zahl addieren. Seien Sie um so vorsichtiger, je dichter die Steine des Gegners in seiner Heimatzone stehen, da Sie dort sonst lange Zeit blockiert sein können (siehe "side prime").

4. Die vierte Grundlagenstrategie ist defensiv und offensiv: Lösen Sie nicht voreilig die Zwei-Steine-Formation ("anchor") in der gegnerischen Heimatzone. Dieser sogenannte "Anker" sichert eine Basis für den Einsatz, vom Gegner rausgeworfener Steine. Außerdem besteht hier die Möglichkeit, einzelstehende gegnerische Steine herauszuwerfen, die dann eine volle Runde verlieren und verhindern, daß der Gegner eine "Side Prime" bildet, auch wenn der "anchor" dabei aufgegeben wird.

Zum Anfang des Spieles gibt es einen eigenen und gegnerischen "golden point" und einen "bar point" (gleich neben dem Balken für die rausgeworfenen Steine), die es lohnt einzunehmen (20, 18, 5 für Rot und 5, 7, 20 für Blau; siehe **Spielfeld**). Der eigene besetzte "golden point" und "bar point" erschwert es dem Gegner aus Ihrer Heimatzone zu fliehen. Belegen Sie allerdings die gegnerischen Punkte, haben Sie es einfacher, in einer späten Phase des Spieles von dort wegzukommen, da sich die gegnerischen Steine in dessen Heimatzone häufen.

## Spielfläche

Die folgende Abbildung zeigt die Spielfläche zu Beginn des Spieles, die für die Erläuterung dieser Hilfe nummerierte Spielfelder (Balken) zeigt.



## **Rechtsausschluß**

Für sämtliche Hardware- oder Softwarebeschädigungen, die bei Anwendung dieser Software entstehen können, kann keine Haftung übernommen werden. Das Programm wurde auf mehreren Systemen getestet.



