

GRUNDLÄGGANDE BACKGAMMONREGLER

Spelet innehåller

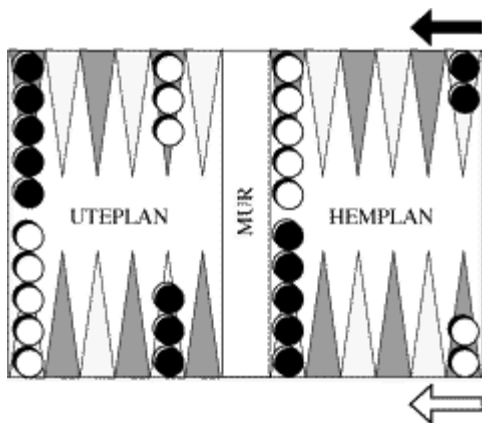
Spelplan, 30 spelpjäser/brickor och två tärningar

Spelidé

Backgammon är ett spel för två spelare som spelas på ett bräde. Brädet har 24 tungor, trianglar som löper längs kanterna. Spelarna startar med 15 brickor var och målet med spelet är att flytta prickarna runt spelplanen på tungorna för att till sist ta dem av brädet. Beroende på vilken färg man spelar (vanligtvis svart eller röd) så har man antingen sitt mål (sin inre plan) till höger eller vänster. Man spelar alltså åt olika håll.

Förberedelser

Båda spelarna har 15 spelpjäser, den ena har de mörka och de andra de ljusa. Pjäserna läggs ut på spelplanen så som bilden visar.



Spelplanen är delad i två halvor, inneplan (boet) och uteplan och mellan halvorna finns det en mur (barriär/bar/vall).

Starta Spelet

För att starta ett parti backgammon rullar spelarna en tärning var, den som får det största ögontalet börjar. Om tärningarna visar samma resultat rullas tärningarna om. Den som börjar, använder de här båda tärningstalen för sin första förflyttning, både det han kastat själv och det, som motspelaren har kastat.

Tärningstalen räknas inte tillsammans, utan de ska anses som två olika tal. Spelaren kan bara flytta en pjäs eller alternativt två pjäser. När man flyttar en pjäs, flyttas den till en ledig tunga med så många steg tärningstalet angivit och sedan med lika många steg den andra tärningen angivit, till nästa lediga tunga. När man flyttar två pjäser, flyttas den ena pjäsen med så många steg det ena tärningstalet visar och det andra med så många steg det andra tärningstalet visar. Det spelar ingen roll i vilken ordning tärningstalen används, men det kan vara avgörande, om pjäsen överhuvudtaget kan flyttas. Om möjligt måste båda tärningstalen flyttas. Om spelaren bara kan använda det ena talet för förflyttningen, går det andra talet till spillo. Om spelaren kan använda vilket tärningstal som helst,

men bara ett av dem, måste han använda det större talet. Om båda tärningarna har samma ögontal, är det frågan om ett "dubbelslag". Och talet, som tärningarna ger, kan användas till fyra förflyttningar.

Spelaren kan flytta en, två, tre eller fyra pjäser på samma tur. Det kan nämligen också hända, att spelaren inte har tillräckligt med förflyttningssmöjligheter med det angivna talet.

Inte heller i dubbelkastet räknas ögontalen ihop. När spelaren flyttar en av sina pjäser fyra gånger, måste den ha möjlighet att stanna mellan förflyttningarna på en ledig tunga.

I Backgammon rör sig spelarnas pjäser åt motsatta håll. Båda spelarna flyttar sin pjäs från motspelarens hemmaplan till motspelarens uteplan och vidare genom sin egen uteplan till sin egen hemmaplan. Så rör sig de ena pjäserna alltid medurs och de andra pjäserna moturs. I exemplet ovan så rör sig de ljusa pjäserna medurs och de mörka pjäserna moturs.

Spelaren kan flytta sin pjäs till en tunga:

- där det inte finns några andra pjäser
- där det finns en eller flera egna pjäser eller
- där det finns högst en motspelares pjäs.

Att ta

När spelaren flyttar sin pjäs till en tunga med bara en av motspelarens pjäs, "tar" han den. Den tagna pjäsen tas bort från spelet och läggs på muren. När en spelare har en tagen pjäs på muren, måste han först få den tillbaka, innan han får göra några andra förflyttningar. För att kunna få den tagna pjäsen på muren tillbaka på spelplanen, måste spelaren kasta ett sådant tal, att tungan som motsvarar talet är ledig på motspelarens hemmaplan. Det andra tärningstalet får spelaren använda för att flytta en annan pjäs från muren på spelplanen eller, om det inte finns flera pjäser på muren, för att flytta pjäserna som finns på spelplanen.

Att plocka av

Efter att ha fått alla spelpjäser till den egna hemmaplanen är spelaren berättigad att börja avplocket. Pjäserna ska i princip alltid plockas av med jämna tal. Undantaget är om man slår ett tärningstal som är högre än någon av de ännu ej avplockade pjäserna. Då får man plocka av den pjäs som är närmast i tur. Exempel; om alla ej avplockade pjäser finns på tungorna ett till fyra och man slår fem eller sex måste man plocka av en av pjäserna på tunga fyra. När man plockat av en pjäs måste spelaren också alltid flytta den andra pjäsen så mycket som det andra tärningstalet visar. Det är dock inte alltid nödvändigt att plocka av, utan man kan i stället flytta på pjäserna inom hemmaplanen. Avplocket blir avbrutet om någon av spelarens pjäser hamnar på muren. Spelaren får fortsätta avplocket först efter att samtliga ej avplockade pjäser är tillbaka på hemmaplanen.

Spelslut

Spelet slutar när den ena spelaren plockat av alla sina pjäser, oberoende av vem som började spelet. Spelet kan alltså inte sluta oavgjort.

Gammon och Backgammon

Det finns 3 möjliga vinster i backgammon och reglerna för dessa är enligt följande:

- En vanlig vinst är när förloraren fått åtminstone en bricka av brädet.
- Gammon är när förloraren inte lyckats få en bricka av brädet
- Backgammon är när förloraren har en eller flera brickor på barriären eller på vinnarens inre plan.

Tillsammans med insatsen och dubbleringskuben (som förklaras här under) bestämmer typen av seger hur mycket vinnaren har vunnit, oavsett om man spelar om poäng eller pengar. Vanlig vinst ger $1 \times \text{Insatsen} \times \text{Dubbleringskuben}$. Gammon ger $2 \times \text{Insatsen} \times \text{Dubbleringskuben}$ och Backgammon ger $3 \times \text{Insatsen} \times \text{Dubbleringskuben}$.

Normalt vid spel av matcher till fler än en poäng används Crawford-regeln. När en spelare kommer en poäng ifrån att vinna matchen säger Crawford-regeln att dubblingstärningen inte får användas i nästkommande parti. Dubbleringsmöjligheten gäller som vanligt efter detta "Crawford-parti".

Ibland (främst vid visst spel om pengar/Moneygame) används Jacoby-regeln, vilket innebär att en spelare inte kan vinna Gammon eller Backgammon om inte dubbleringskuben har värdet 2 eller högre.

Dubbleringskuben

När som helst kan en spelare välja att dubbla insatsen, detta görs genom att rotera dubbleringskuben till nästa värde. Vid spelets början är dubbleringskubens värde 1 (detta värde finns dock oftast inte på dubbleringskuben, utan då visas normalt dess högsta värde, vanligtvis 64), vilket innebär att spelets eventuella första dubbling blir till värdet 2. När en spelare dubblat kan den andra spelaren välja att acceptera dubblingen och fortsätta spelet eller att droppa, neka till dubblingen. Spelaren som droppat förlorar då det värde som tärningen visade (alternativt 1 om det inte skett någon tidigare dubbling i partiet). Om spelaren accepterar dubblingen äger denne nu tärningen och är då den ende som kan dubbla efter detta, om detta görs kallas det redubbling och samma regler gäller igen. Tärningen kan alltså byta ägare igen.

Ibland (främst vid visst spel om pengar/Moneygame) spelas med regeln att om det första slaget är ett dubbelslag dubblas insatsen automatiskt.