Backgammon

Tric Trac
Puff

Spiele vom Typ „Backgammon" gehören zu den ältesten und meistgespielten zugleich. Reste ähnlicher Spiele aus Lapislazuli fand man in den königlichen Gräbern von Ur und in ägyptischen Gräbern. Bei den Römern war es als „Zwölf-Linien-Spiel" oder „Tabula" bekannt. Unter dem Namen „Nard" fand es dann in der gesamten arabischen Welt Verbreitung. Im Mittelalter eroberte sich das Spiel die feinste Gesellschaft in ganz Europa; so war es zum Beispiel ebenso das Lieblingspiel Martin Luthers wie Ludwig des XVI. Sein erster deutscher Name lautete „Wurfzabel". Später nannte man es „Verkehren" und schließlich „Puff", d.h. „Pasch" (wenn beide Würfel dieselbe Augenzahl haben). In den Englisch sprechenden Ländern ist das Spiel in der Form des „Backgammon" ganz besonders beliebt. Auch die Astronauten der ersten Raumstation SKYLAB hatten ein Backgammon an Bord.

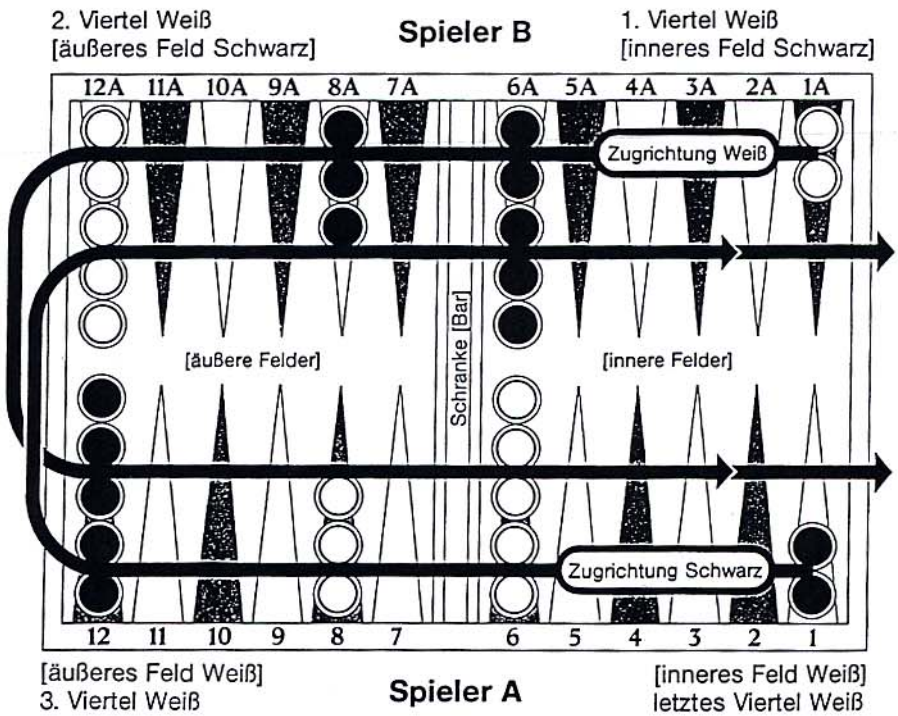
Die neue Backgammon-Begeisterung in den 70er Jahren ging von den U.S.A. aus. In Spielerkreisen werden deshalb heute häufig englische oder direkt vom Englischen abgeleitete Ausdrücke verwendet. Wir geben die wichtigsten in eckigen Klammern an.

Otto Maier Verlag Ravensburg

Ravensburger

Backgammon

Das Spielmaterial: Jeder Spieler erhält 15 Steine einer Farbe und zwei Würfel. Man spricht von Spieler Weiß und Spieler Schwarz, auch wenn die Steine anders gefärbt sind. Für die spezielle Art, in der bei Backgammon auch um Einsätze gespielt wird, verwendet man einen mit Zahlen versehenen Würfel den sogenannten Dopplerwürfel.
Das Spielbrett zeigt 24 Spitzen, sogenannte Zungen, die abwechselnd verschieden gefärbt sind [Points, Punkte]. Um in der Anleitung die Züge genau beschreiben zu können, sind sie von 1 - 12 und von 1A - 12A numeriert. Die Färbung der Zungen hat mit dem Spielverlauf nichts zu tun; sie soll das Auszählen der Spielzüge erleichtern. Das Brett ist durch die sogenannte Schranke [der Bar] in zwei Hälften geteilt. Das ergibt 4 Spielbahnabschnitte von je 6 Zungen. Wir nennen diese Abschnitte in Zugrichtung des betreffenden Spielers „1. Viertel", „2. Viertel", „3. Viertel" und „letztes Viertel". Man spricht auch vom inneren Feld und äußeren Feld [innere table und outer table].



Ziel des Spieles: Ausgehend von der Grundaufstellung versucht jeder Spieler seine 15 Steine durch geschicktes Ausnützen der Würfelzahlen so schnell wie möglich in sein letztes Viertel zu bringen und dann alle Steine aus dem Brett herauszuwürfeln. Gewinner ist, wem dies als erstes gelingt. Die Spieler ziehen ihre Steine gegenläufig und versuchen, sich gegenseitig durch Blockieren von Zungen und durch Schlagen zu behindern.

Aufstellung und Zugrichtung: Die Grundaufstellung ist in Abbildung 1 gezeigt.
Spieler A spielt Weiß. Seine allgemeine Zugrichtung ist von 1 A über 12 A, 12 bis 1. Für Spieler A sind die Zungen 1 A - 6 A sein 1. Viertel und die Zungen 6 - 1 sein letztes Viertel. Die beiden Steine auf 1 A müssen den gesamten Weg über alle 24 Zungen zurücklegen. Die 5 Steine auf 12 A ziehen von dort über Zunge 12 bis ins letzte Viertel von Spieler A und von dort aus dem Brett heraus. Die restlichen Steine ziehen entsprechend.
Spieler B spielt Schwarz. Seine allgemeine Zugrichtung ist von 1 über 12, 12 A bis 1 A. Die Zungen 1 - 6 sind sein 1. Viertel und die Zungen 6 A - 1 A sein letztes Viertel.
Die Spieler ziehen also ihre Steine aus der jeweiligen Anfangsstellung in gegenläufiger Richtung; Weiß zieht im Gegenuhrzeigersinn und Schwarz im Uhrzeigersinn. Man sollte sich mit dieser Aufstellung auch bei vertauschten Sitzplätzen vertraut machen. Folgende Faustregel gilt immer: Die dem Spieler *gegenüberliegenden* zwei letzten Steine sind immer Steine *seiner* Farbe. Die Zugrichtung für den Spieler ergibt sich daraus, daß dies die zwei am weitesten von *seinem* letzten Viertel entfernten Steine sind.
Alle weiteren Beispiele dieser Anleitung beziehen sich auf Situationen, die von der Aufstellung nach Abbildung 1 ausgehen. Dem Anfänger empfehlen wir, die Beispiele auf dem Brett nachzusetzen und die Züge nachzuspielen.

Spielbeginn: Zunächst wird ausgewürfelt, wer das Spiel eröffnet. Dabei würfeln beide Spieler mit 1 Würfel. Wer die höhere Zahl wirft, beginnt. Werfen beide Spieler dieselbe Augenzahl – man nennt dies einen *Pasch* [doublet, Dublette] – so müssen beide nochmals würfeln.

Ziehen: Grundsätzlich führen die Spieler abwechselnd jeweils zwei Züge aus, die sich nach den Würfelzahlen richten müssen. Für die zwei Züge des eröffnenden Spielers gelten die von beiden einzeln erwürfelten Zahlen. Für alle weiteren Züge würfelt jeder Spieler mit zwei Würfeln zugleich. Bei allen Zügen werden die von gegnerischen oder eigenen Steinen besetzten Zungen mitgezählt. Spielfeld ist die ganze Zunge. Es ist jedoch üblich, die Steine an den Brettrand zu rücken.
Die beiden Züge können mit zwei verschiedenen Steinen durchgeführt werden oder als fortgesetzter Zug mit einem Stein. Auch bei einem fortgesetzten Zug werden die Würfelzahlen *nie als Summe* verwendet; vielmehr handelt es sich um zwei einzelne Züge. Ist der erste Zug nicht möglich, kann der gesamte fortgesetzte Zug nicht ausgeführt werden.

Der Spieler kann frei entscheiden, in welcher Reihenfolge er die Würfelzahlen verwendet. Kann er jeweils nur einen der beiden Würfe verwenden, so *muß* es der höhere Wurf sein. Ist dies nicht möglich, so darf kein Zug ausgeführt werden und der Gegenspieler kommt an die Reihe.
Jede Zunge darf nur von Steinen *einer* Farbe besetzt sein. Deshalb darf ein Stein nur dann gezogen werden, wenn die Zunge, auf der er ankommt, unbesetzt bzw. von Steinen der eigenen Farbe besetzt ist. Ein Zug ist außerdem möglich, wenn dadurch ein einzelner gegnerischer Stein geschlagen werden kann (siehe Schlagen).

Beispiele: Weiß eröffnet, und ihm steht dafür der Wurf 6/4 zur Verfügung. Neben vielen anderen sind dann beispielsweise folgende Züge möglich (Grundaufstellung siehe Abb. 1):

1 Stein von 1 A auf 7 A (= 6er-Wurf) *und* 1 Stein von 1 A auf 5 A (=4er-Wurf). Kurznotierung W6/4 = 1A - 7 A und 1 A - 5 A.

Oder: 1 Stein von 6 auf 2 (= 4er Wurf) *und* 1 Stein von 8 auf 2 (= 6er-Wurf). Kurznotierung W6/4 = 6 - 2 und 8 - 2.

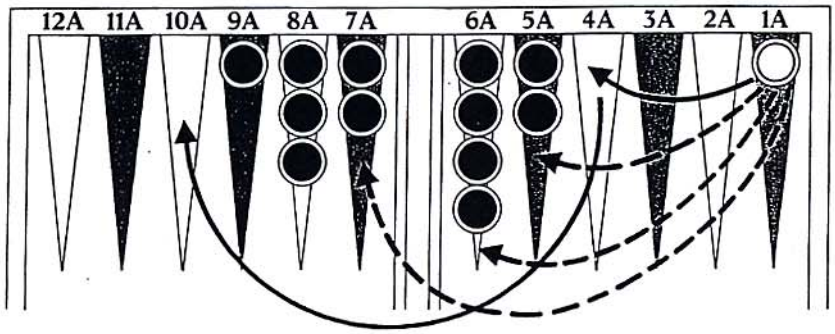
Oder: 1 Stein von 12 A auf 9 und *derselbe* von 9 weiter auf 3. Kurznotierung W6/4 = 12 A - 9 - 3.

Züge beim Pasch: Bei einem Pasch-Wurf darf der Spieler die Augenzahl viermal ziehen. So können z.B. bei einem 3er Pasch folgende Züge ausgeführt werden:

- 1Stein in viermal fortgesetztem Zug insgesamt 12 Zungen weiter.
- 4 Steine je 3 Zungen weiter; kommen mehrere Steine vom selben Ausgangspunkt, so werden sie praktisch zusammen 3 Zungen weitergezogen.
- 2 Steine jeweils in einem fortgesetzten Zug 6 Zungen weiter.
- 1 Stein in einmal fortgesetztem Zug 6 Zungen weiter und 2 weitere Steine je 3 Zungen weiter.
- 1 Stein in zweimal fortgesetztem Zug 9 Zungen weiter und ein Stein 3 Zungen weiter.

Wenn bei einem Pasch nicht alle 4 Züge gezogen werden können, so müssen jedenfalls *alle möglichen* Züge gezogen werden; die verbleibenden Zugmöglichkeiten verfallen. Nach einem Pasch wird nicht nochmals gewürfelt.

Bänder: Ist eine Zunge mit zwei oder mehr Steinen besetzt, so bilden diese Steine ein sogenanntes *Band* [a block, to make a point, einen Point machen]. Als Band sind die Steine vor dem Geschlagenwerden sicher ; die Zunge ist für den Gegenspieler blockiert. Hierzu folgendes Beispiel:



Weiß will seinen Stein von 1 A ziehen; er wirft 5/4. Weiß dürfte zwar 5 + 4 = 9 Zungen weiter auf 10 A ankommen, darf aber weder auf 5 A noch auf 6 A ziehen. Könnte er mit anderen Steinen ebenfalls keinen Zug ausführen, so müßte er aussetzen und Schwarz käme an die Reihe.
Wenn Weiß in der gleichen Situation 6/3 wirft (ebenfalls = 9), so darf er zunächst auf 4 A und dann auf 10 A ziehen. In umgekehrter Reihenfolge ist der Zug nicht möglich, da 7 A blockiert ist.
Gelingt es einem Spieler mehrere Bänder auf nebeneinander liegenden Zungen zu machen, so nennt man dies eine Brücke. Im Gegensatz zum üblichen Zweck einer Brücke ist eine solche Stellung ein großes Hindernis für das Fortkommen des Gegenspielers. Eine Brücke über 6 Zungen [a prime] kann vom Gegenspieler überhaupt nicht überwunden werden. Er kann die Steine, die so festgehalten werden, erst weiterziehen, wenn die Brücke im Verlauf des Spiels aufgelöst wird.

Schlagen: Ein Stein der *einzeln* auf eine Zunge steht, ist für den Gegner schlagbar [to leave a blot, einen Blot machen]. Endet ein Zug auf einer Zunge, die von einem *einzelnen* gegnerischen Stein besetzt ist, so wird dieser Stein geschlagen [to hit a blot, einen Hit machen]. In einem fortgesetzten Zug können mehrere Steine geschlagen werden (bis zu 4 Steine bei Pasch).

Beispiel: In der Situation von Abbildung 2 kann Weiß mit dem Wurf 5/3 den einzelnen schwarzen Stein auf 9 A schlagen; er zieht von 1 A auf 4 A und von dort auf 9 A. Geschlagene Steine werden vom Brett genommen und auf die Schranke gelegt. Diese Steine müssen anschließend den gesamten Durchlauf neu beginnen.

Einsetzen: Befinden sich geschlagene Steine eines Spielers auf der Schranke, so muß er zunächst seine Würfe dafür verwenden, diese Steine wieder ins Brett einzusetzen. *Solange ein Spieler noch Steine auf der Schranke hat, darf er mit seinen übrigen Steinen im Brett keinen Zug ausführen.* Das Einsetzen geschieht im 1. Viertel des betreffenden Spielers und muß sich nach den Würfelzahlen richten.

Beispiel: Weiß hat zwei Steine auf der Schranke; er wirft 6/3. Ein Stein muß nun auf 6 A und der zweite auf 3 A eingesetzt werden. Ist 3 A blockiert, so kann nur *ein Stein* (auf 6 A) eingesetzt werden; der 3er-Wurf verfällt und kann nicht für Züge im Brett verwendet werden. Ist die Zunge 6 A durch ein Band blockiert, so kann Weiß keinen der beiden Steine einsetzen, da der höhere Wurf gezogen werden muß, wenn nicht beide Würfe gezogen werden können.

Gelingt es Schwarz, alle Zungen seines letzten Viertels durch eine Brücke zu blockieren, während Weiß einen Stein auf der Schranke hat, so gibt es keinen Wurf, mit dem Weiß seinen Stein wieder ins Brett bringen könnte. Man nennt dies ein „Geschlossenes Brett" [closed board]. Weiß braucht überhaupt nicht zu würfeln und setzt so lange aus, bis die Brücke von Schwarz wieder aufgelöst wird.

Selbstverständlich kann beim Einsetzen auch geschlagen werden, wenn man mit dem eingesetzten Stein auf einen einzelnen gegnerischen Stein trifft.

Ausspielen: Erst wenn ein Spieler alle 15 Steine in sein letztes Viertel gebracht hat, darf er mit dem Ausspielen [bearing off, Abtragen] der Steine beginnen. Hat er mit dem ersten seiner zwei Züge alle Steine ins letzte Viertel gebracht, so darf er mit dem zweiten Zug bereits mit dem Ausspielen beginnen.

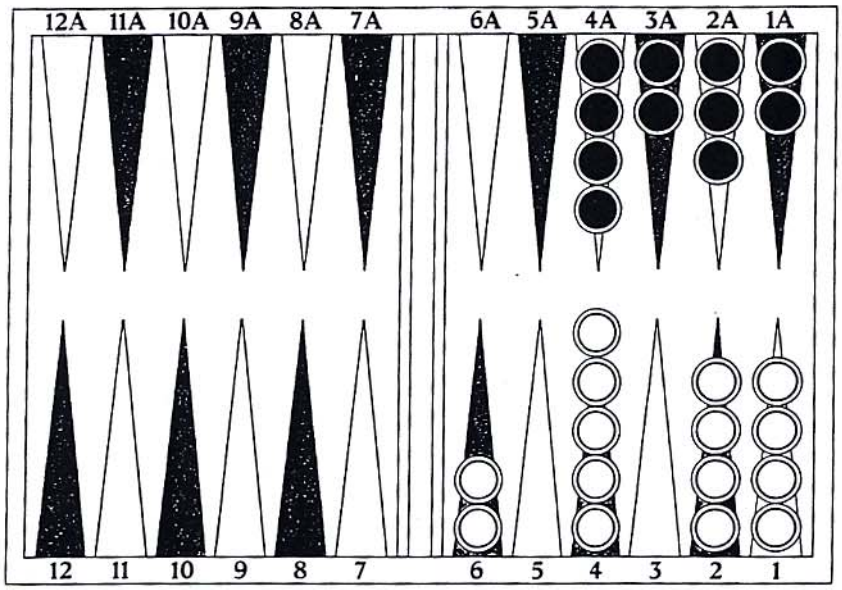
Das Ausspielen muß sich ebenfalls nach den Würfelzahlen richten. Die Steine werden von *den* Zungen aus dem Brett genommen, die dem Wurf entsprechen – bei einem Wurf 6/5 also ein Stein von Zunge 6 (Weiß) bzw. 6 A (Schwarz) und ein Stein von 5 bzw. 5 A. Auch beim Ausspielen zählt der Pasch doppelt. Ausgespielte Steine werden neben dem Brett abgelegt. Das Ausspielen ist kein Zwang; man zieht es manchmal vor, Steine nachzurükken, z.B. mit einer 5 von 6 auf 1.

Es wird sich häufig ergeben, daß auf den Zungen, die dem Wurf entsprechen, kein Stein steht. Stehen auch auf den höheren Zungen keine Steine mehr, so werden Steine von der nächstniederen Zunge ausgespielt. Stehen aber auf einer noch höheren Zunge Steine, so muß der Wurf dafür benützt werden, diese Steine „nachzurücken".

Hierzu folgendes Beispiel (Abbildung auf der nächsten Seite):

Weiß beginnt mit dem Ausspielen. Würfelt Weiß 6/4, so spielt er einen Stein von Zunge 6 und einen von Zunge 4 aus. Würfelt er 6/5, so spielt er einen Stein von Zunge 6 aus, kann aber von Zunge 5 keinen Stein ausspielen, da diese nicht besetzt ist. Stattdessen muß er den auf 6 verbleibenden Stein um 5 Zungen auf 1 nachrücken. Würfelt Weiß 5/3, so muß er 2 Steine nachrücken, da diese beiden Zungen unbesetzt sind. Er rückt einen Stein von 6 auf 1 und einen weiteren von 6 auf 3 oder von 4 auf 1.

Schwarz hat bereits 4 Steine ausgespielt. Würfelt er 5/4 so spielt er für die 5 einen Stein von Zunge 4 A, da auf 5 A und 6 A keine Steine mehr stehen. Außerdem spielt Schwarz entsprechend dem 2. Wurf einen weiteren Stein von 4 A aus. Bei einem 6er-Pasch oder 5er-Pasch würde er in diesem Fall 4 Steine von Zunge 4 A ausspielen.



Wenn ein Stein geschlagen wird, während der Spieler bereits am Ausspielen ist, so muß er diesen Stein erst wieder einsetzen *und bis zum letzten Viertel vorrücken,* bevor er das Ausspielen fortsetzen kann.

Ende des Spiels: Hat Weiß alle Steine ausgespielt, Schwarz aber nur einige, so erringt Weiß einen einfachen Sieg. Beim Spielen um Einsätze wird damit der einfache Einsatz gewonnen. Der Gewinn zählt doppelt (Gammon), wenn der Gegner noch keinen seiner Steine ausgespielt hat und dreifach (Backgammon), wenn sich noch Steine des Gegners in seinem ersten Viertel befinden, oder gar auf der Schranke.

Verdoppeln: Beim Spielen um Einsätze werden Spieler, die den Reiz eines erhöhten aber wohlkalkulierten Risikos schätzen, zum Dopplerwürfel greifen. Zu Beginn liegt der Würfel mit der Zahl 64 obenauf neben dem Spielbrett. *Nach* der Eröffnung ist jeder der beiden Spieler berechtigt, die erste Verdoppelung anzukündigen. Man wird dies tun, wenn man glaubt, gegenüber dem Partner im Vorteil zu sein. Eine Verdoppelung muß jeweils *vor* dem Würfeln angekündigt werden.
Wenn Weiß die erste Verdoppelung ankündigt, legt er den Dopplerwürfel mit der Zahl 2 obenauf neben die Bretthälfte von Schwarz. Schwarz muß nun entweder die Verdoppelung annehmen oder das Spiel unverzüglich als verloren aufgeben. Im letzteren Fall gewinnt Weiß den einfachen Einsatz.
Da sich bei Backgammon das Blatt rasch wenden kann, wird Schwarz die Verdoppelung annehmen, wenn er glaubt, daß Weiß nur geringfügig im Vorteil ist. Schwarz legt dann den Dopplerwürfel direkt vor sich. Das Spiel wird jetzt um den zweifachen Einsatz fortgesetzt.

Weiß sollte im Auge behalten, daß das Recht zur nächsten Verdoppelung nun bei Schwarz liegt! Will Schwarz im Verlauf des Spiels die zweite Verdoppelung ankündigen, so legt er Weiß den Dopplerwürfel mit der Zahl 4 obenauf vor. Weiß muß das Spiel entweder sofort aufgeben, wobei er aufgrund seiner eigenen Verdoppelung den doppelten Einsatz verliert, oder annehmen. In diesem Fall wird das Spiel um den vierfachen Einsatz fortgesetzt. Das Recht zur dritten Verdoppelung liegt nun wieder bei Weiß.
Es ist besonders wichtig, immer wieder abzuschätzen, wie weit man gegenüber dem Gegenspieler im Vor- oder Nachteil ist. Sollte der Gegenspieler eine Verdoppelung anbieten, so muß man genau darüber im Bilde sein, ob man annehmen oder aufgeben sollte. Da die Einsätze enorm steigen, ist es selten ratsam, mehr als zweimal zu verdoppeln.

Strategie: Im Prinzip handelt es sich bei Backgammon um ein wohlorganisiertes Rückzugsgefecht. Die am weitesten entfernten Steine auf 1 A bzw. 1 sind am meisten gefährdet. Es ist wichtig, diese Steine in Sicherheit zu bringen und gleichzeitig Stellungen aufzubauen, die den Gegenspieler behindern.
Man sollte kein einseitiges Risiko eingehen, wenn man Steine vereinzelt und damit dem Schlagen aussetzt. Ein solcher Zug ist nur sinnvoll, wenn er für die folgenden Züge wichtige Vorteile verspricht, und das Schlagen dieses Steines sollte dem Gegenspieler auf lange Sicht Nachteile bringen. Obwohl Backgammon mit Würfeln gespielt wird, ist es durchaus kein reines Glücksspiel. Der Erfolg hängt mindestens ebensosehr von der geschickten Ausführung der Züge ab.
Die *Eröffnungszüge* werden bei völlig gleichverteilten Chancen durchgeführt. Es hängt deshalb vom Geschick des Spielers ab, ob er den vorliegenden Wurf richtig nützt. Wir geben im folgenden eine Liste der empfehlenswerten Eröffnungszüge. (Für Pasch-Züge können Empfehlungen nur bedingt gegeben werden, da immer die Eröffnungszüge vorausgegangen sind):

6/6 = 2 x 1 A - 7 A und 2 x 12 A - 7

5/5 = 2 x 12 A - 8 - 3

4/4 = 2 x 1 A - 5 A und 2 x 12 A - 9

3/3 = 2 x 1 A - 4 A und 2 x 8 - 5

2/2 = 2 x 1 A - 3 A - 5 A

1/1 = 2 x 8 - 7 und 2 x 6 - 5

6/5 = 1 A - 7 A - 12 A

6/4 = 1 A - 5 A und 1 A - 7 A

5/4 = 1 A - 5 A und 12 A - 8

5/3 = 8 - 3 und 6 - 3

5/2 = 12 A - 8 und 12 A - 11

5/1 = 1 A - 2 A - 7 A

4/3 = 12 A - 10 und 12 A - 9

4/2 = 8 - 4 und 6 - 4

4/1 = 1 A - 2 A und 12 A - 9

3/2 = 12 A - 10 und 12 A - 11

6/3 = 1 A - 4 A und 1 A - 7 A	3/1 = 8 - 5 und 6 - 5
6/2 = 1 A - 3 A und 1 A - 7 A	2/1 = 1 A - 3 A - 4 A
6/1 = 12 A - 7 und 8 - 7	oder 12 A - 11 und 6 - 5

Obwohl vom Gegner blockierte Zungen immer neue Situationen schaffen, ist es nützlich, sich mit der mathematischen Wahrscheinlichkeit der erzielbaren Würfe vertraut zu machen. Die Möglichkeiten zum gezielten Ausbau von Stellungen und die Gefahr, geschlagen zu werden, hängen weniger vom Gesamtwert der Würfe ab, als von der durchschnittlichen Häufigkeit der möglichen Einzelzüge. Die folgende Aufstellung zeigt diese Möglichkeiten:

Entfernung von einer bestimmten Zunge:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
mögliche passende Würfe:	11	12	14	15	15	17	6	6	5	3	2	3
Häufigkeit in % :	31	33	39	42	42	47	17	17	14	8	6	8

© 1985 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Tric- Trac

In den Grundzügen wird bei diesem Spiel wie bei Backgammon verfahren; es gelten die gleichen Regeln für das Blockieren von Zungen durch Bänder und das Schlagen einzelner gegnerischer Steine. Der wesentliche Unterschied besteht darin, daß um Punkte gespielt wird. Wer als erster 12 oder mehr Punkte erreicht hat, gewinnt die Partie; dies kann schon eintreten, wenn noch längst nicht alle Steine des betreffenden Spielers ausgespielt worden sind. Zur Markierung der Punkte benützt jeder Spieler zusätzlich eine Figur (man nimmt am besten Halmakegel), die er auf seiner Seite des Spielbretts unter die der Punktzahl entsprechende Zunge setzt.

Aufstellung und Zugrichtung: Weiß setzt alle 15 Steine in drei Türmen auf Zunge 1. Seine Zugrichtung ist von 1 über 12, 12 A bis 1 A. Schwarz setzt alle 15 Steine in drei Türmen auf 1 A. Seine Zugrichtung ist von 1 A über 12 A, 12 bis 1. Die Zungen 1 und 1 A sind Start- bzw. Zielfelder; Steine auf diesen Zungen befinden sich nicht „im Spiel".

Spielbeginn und Ziehen: Mit 2 Würfeln wird ausgewürfelt, wer das Spiel eröffnet. Wer den höheren Wurf erzielt, beginnt und führt seine ersten Züge nach diesem Wurf aus. Zunächst müssen alle 15 Steine von der Zunge 1 bzw. 1 A ins Spiel gebracht werden, bevor mit den Steinen weitere Züge ausgeführt werden dürfen. Es steht den Spielern frei, zwei Steine oder einen Stein in fortgesetztem Zug ins Spiel zu bringen. Würfelt Weiß z.B. 5/4, so setzt er entweder einen Stein auf Zunge 5 und einen auf Zunge 6, oder einen Stein auf Zunge 10. Die Steine müssen auf den erreichten Zungen stehen bleiben, bis die Startzunge geräumt ist. Grundsätzlich muß, wenn möglich, für beide Würfelzahlen ein Zug ausgeführt werden. Die Reihenfolge, in der die Zahlen verwendet werden, ist beliebig. Kann nur ein Zug ausgeführt werden, so verfällt der zweite Wurf. Bei Pasch werden die Würfelzahlen nur einfach gesetzt; nach einem Pasch darf der Spieler nochmals würfeln.

Die „Hucke": Zunge 12 für Weiß und Zunge 12 A für Schwarz sind die sogenannten „Hucken", die besonderen Zugbeschränkungen unterliegen. Die eigene Hucke darf zuerst nur mit einem Band (2 Steinen zugleich) besetzt werden, also z.B. bei einem Wurf 4/2 mit einem Stein von 10 und einem Stein von 8. Danach können beliebig viele Steine, auch einzeln, auf der Hucke angehäuft werden. Die Steine können auch wieder einzeln von der Hucke weiterziehen, bis auf die beiden letzten Steine; diese müssen zusammen - mit einem Wurf - von der Hucke abgezogen werden.
Die gegnerische Hucke ist, auch wenn sie unbesetzt ist, blockiert; kein Zug darf auf der gegnerischen Hucke enden. Hat man die eigene Hucke noch nicht besetzt und macht einen Wurf, mit dem man die Hucke des Gegenspielers besetzen könnte, so darf man in die eigene Hucke gehen. Man darf also mit den betreffenden Steinen einen Schritt weniger machen, als der

Wurf erlaubt hätte. Dies ist jedoch nur dann gestattet, wenn es nicht möglich ist, durch diesen Wurf auch mit anderen Steinen in die eigene Hucke zu gelangen.

Schlagen: Einzelne gegnerische Steine werden geschlagen (siehe Backgammon). Geschlagene Steine werden auf die Startzunge des Gegenspielers zurückgesetzt. Der Gegenspieler muß dann als erstes diese geschlagenen Steine wieder ins Spiel bringen, bevor er irgendeinen anderen Zug ausführen darf.

Ausspielen: Steine können jederzeit ausgespielt werden, wenn ein Wurf vorliegt, der den betreffenden Stein bis auf die letzte Zunge seiner Spielbahn oder darüber hinaus bringt (für Weiß Zunge 1 A, für Schwarz Zunge 1). Auf diesen Zungen wird nicht geschlagen.

Punktwertung und Gewinner: Jeder geschlagene gegnerische Stein und jeder ausgespielte eigene Stein erbringt jeweils 1 Punkt. Gelingt es, die Hucke zu besetzen und außerdem die fünf davorliegenden Zungen auf der eigenen Seite mit Bändern zu blockieren, so hat man die sogenannte „große Brücke" errichtet, die für den Gegenspieler ein unüberwindliches Hindernis ist. Die große Brücke erbringt 2 Punkte. Solange die große Brücke bei den folgenden Würfen des Spielers noch gehalten werden kann, erzielt er damit jeweils nochmals 2 Punkte.
Sobald ein Spieler – auch mit dem ersten seiner beiden Züge – 12 Punkte erreicht oder überschritten hat, hat er die Partie gewonnen. Ist der Gegenspieler mit seiner Markierungsfigur noch nicht über 6 gekommen, so zählt der Sieg doppelt, ist er nicht über 2, dreifach, und hat er noch gar keinen Punkt, vierfach.

Fortgesetzte Spielrunde: Tric-Trac wird häufig in mehreren fortgesetzten Partien gespielt, in der Regel dann über 12 Partien zu je 12 Punkten. Der Gewinner kann verlangen, daß die nächste Partie wieder völlig neu mit der Grundaufstellung begonnen wird oder daß die nächste Partie aus der erreichten Situation heraus fortgesetzt wird. Wird die Partie fortgesetzt, so darf der Gewinner die zuvor über 12 hinaus erzielten Punkte sofort für die neue Partie in Anrechnung bringen. Wird mit neuer Aufstellung begonnen, so verfallen überschüssige Punkte.
Bei einer fortgesetzten Partie werden zunächst alle Steine ausgespielt und dann zusammen wieder in drei Türmen auf die Startzunge gesetzt; dies gilt nicht als Zug. Anschließend setzt der betreffende Spieler sein Spiel wie bei einem völligen Neubeginn fort.

© 1985 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Puff

Puff entspricht in allen wesentlichen Zügen dem Backgammon; es gibt jedoch keine Grundaufstellung. Auch hier versucht jeder Spieler seine 15 Steine so schnell wie möglich in sein letztes Viertel zu bringen und dann aus dem Brett herauszuwürfeln. Gewinner ist, wem dies zuerst gelingt.
Das Blockieren von Zungen, das Schlagen und das Wiedereinsetzen geschieht genau wie bei Backgammon.

Zugrichtung und Setzen: Bei Beginn sind alle Steine außerhalb des Brettes und müssen erst ins 1. Viertel des betreffenden Spielers eingesetzt werden. Die Zungen 1-6 sind das 1. Viertel für Weiß; er zieht von dort über 12, 12 A bis 1 A. Die Zungen 1 A bis 6 A sind das 1. Viertel für Schwarz ; er zieht in entgegengesetzter Richtung. Jeder Spieler würfelt mit 2 Würfeln. Wer die höchste Augenzahl wirft, beginnt. Beim Einsetzen werden *keine* fortgesetzten Züge ausgeführt. Wirft Weiß z.B. 4/2, so setzt er einen Stein auf Zunge 4 und einen auf Zunge 2. Erst wenn *alle* Steine ins 1. Viertel gebracht worden sind, dürfen sie von dort aus weitergezogen werden.

Pasch: Bei einem Pasch-Wurf zählen nicht nur die obenliegenden Augen, sonden auch die, auf denen die Würfel liegen: Bei 1 also 6, bei 2 die 5 usw. Wirft man z.B. 3/3, so können zwei Steine auf Zunge 3 und zwei auf Zunge 4 gesetzt werden. Vom zweiten Pasch an darf man die geworfenen Zahlen von Ober- und Unterseite doppelt setzen. Außerdem darf man nach jedem Pasch nochmals würfeln.

Ziehen: Sobald alle Steine im Brett sind, wird gezogen, wobei nun auch fortgesetzt Züge mit einem Stein erlaubt sind. Die niedere Würfelzahl *muß* immer zuerst gezogen werden; ist dies nicht möglich, so darf auch mit der höheren Zahl nicht gezogen werden. Kann ein Spieler nur mit der niederen Zahl ziehen, so verfällt die höhere Zahl. Ebenso darf er mit der Unterseite eines Pasches nicht ziehen, wenn er mit der Oberseite nicht ziehen kann. Kann er mit der Oberseite ziehen, so braucht die Unterseite nicht voll ausgenutzt zu werden.

Ausspielen: Mit dem Ausspielen darf erst begonnen werden, wenn alle Steine im letzten Viertel des betreffenden Spielers stehen. Wie bei Backgammon müssen die Steine von höheren Zungen gegebenenfalls nachgerückt werden.

© 1985 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Otto Maier Verlag Ravensburg