

HIGH- GAMMON

Spielanleitung

eine Backgammon-Variante, für 2, 3 und 4 Spieler

© Hermann Friedl · 1. Auflage 1975

Alle Rechte einschl. das Recht zur Übersetzung in fremde Sprachen
F. X. Schmid Vereinigte Münchener Spielkarten-Fabriken KG, München

Vorwort:

Eines der ältesten Brettspiele der Welt wurde hier abgewandelt, um es für 3 und 4 Personen spielbar zu machen. Die im Mittelalter als Tric-Trac und Puff bekanntgewordenen Varianten können mit dem gleichen Brett und Spielmaterial ebenso gespielt werden, wie das in jüngster Zeit so groß in Mode gekommene Backgammon. Im Gegensatz zu diesen Spielen können bei High Gammon nicht nur 2, sondern auch 3 und 4 Spieler ihre eigenen Steine über das Brett und ins Ziel spielen.

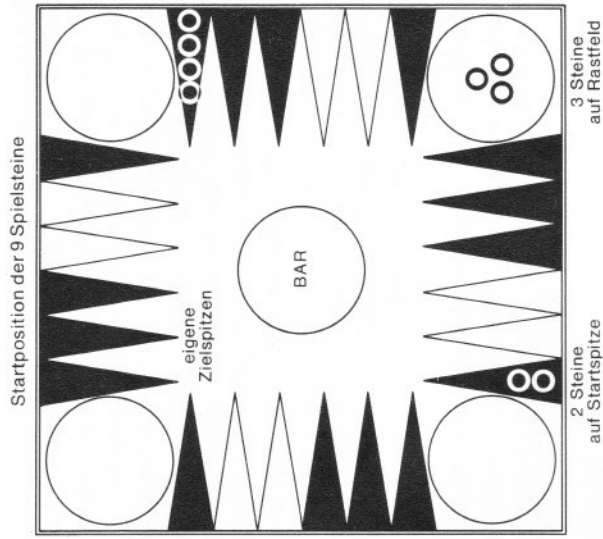
Das Spielzubehör

besteht aus:

1. einem Spielbrett mit 28 Feldern, nämlich 4×6 länglichen Dreiecken, die Spitzen genannt werden, 4 runden Feldern in den Spielbrettecken, die Rastfelder genannt werden und der sog. Bar in der Mitte des Brettes
2. je neun Spielsteinen in den Farben Blau, Rot, Gelb und Grün
3. 2×2 Würfeln
4. einem Verdoppelungswürfel
5. einer Spielanleitung

Das Spielziel

Von der auf dem Brett aufgestellten Ausgangsposition (siehe Zeichnung) bringt jeder Spieler durch Würfeln seine Steine entgegen dem Uhrzeigersinn über die Spitzen und Rastfelder auf die eigenen drei Zielspitzen, (welche der Farbe der Spielsteine entsprechen) wo sie alle neun in beliebiger Gruppierung landen müssen, um dann zuletzt ins „Ziel-aus“, nämlich vom Brett heruntergewürfelt zu werden.



Der Spielbeginn

Jeder Spieler würfelt mit nur **einem** Würfel einmal. Der Spieler mit der höchsten Augenzahl hat die erste Wahl für die Steinfarbe und darf als erster starten. Die anderen Spieler folgen entgegen dem Uhrzeigersinn und platzieren ihre 9 Steine wie folgt:

- 2 Steine auf die Startspitze, die der Farbe seiner Spielsteine entspricht.
- 3 Steine auf das zu seiner Rechten liegende Rastfeld, sowie
- 4 Steine auf die letzte Zielspitze des Spielers zur Linken.

(S. Zeichnung.)

Der Spielverlauf

1. Es wird mit 2 Würfeln gewürfelt und es wird entgegengesetzt des Uhrzeigersinnes gezogen.

2. Die mit 2 Würfeln erreichten Augenzahlen können nur getrennt voneinander gezogen oder gesetzt werden, niemals addiert. Die kleinere Augenzahl muß immer zuerst benutzt werden. Ist dies nicht möglich, so ist der ganze Wurf verloren. Nachdem die Zahlen gefallen sind, z. B.: 5 und 2, sagt der Spieler laut den Wurf an und zwar immer zuerst die niedrigere Zahl; hier 2 und 5. Ist es nicht möglich, die 2 zu fahren, ist der ganze Wurf verloren. Ist es möglich, die niedrigere Augenzahl (hier die 2) zu fahren und die höhere nicht, so verfällt nur die höhere Augenzahl. Wenn ein Spieler sich dazu entschlossen hat, die geworfenen Augenzahlen mit nur **einem** Stein zu ziehen, um größere Vorteile zu gewinnen, gilt es auch, zuerst die niedrigere, dann die höhere Augenzahl zu setzen.
3. Ein einzelner Stein, auf einer Spitze stehend („Blot“ genannt), kann von einem gegnerischen Stein, der durch Würfeln auf dieses Feld gelangt, geschlagen werden. Der geschlagene Stein kommt auf das Mittelfeld, Bar genannt.
4. Geschlagene Steine müssen zuerst aus der „Bar“ wieder am Start ins Spiel gebracht werden, bevor andere Steine bewegt werden dürfen. Ist dies mit der niedrigeren Augenzahl nicht möglich, ist der ganze Wurf verloren. (Mehrere Spielzüge können so verloren gehen.)
5. 2 oder mehr Steine eines Spielers auf einem Feld („Band“ genannt) können von einem gegnerischen Stein nicht geschlagen werden, der Gegner kann das Feld nicht betreten, es kann jedoch Übersprünge werden. Auf einer Spitze können beliebig viele gleichfarbige Steine stehen. (Bei Tric-Trac nur maximal 3 Stück.)
6. Die großen runden Felder in den Ecken des Spielbrettes sind Rastfelder. Sie können von allen Spielern gleichzeitig und mit beliebig vielen Steinen benutzt und müssen wie die Spitzen im exakten Wurf erreicht werden. Auf diesen Feldern kann nicht geschlagen werden.
7. Wird ein Pasch gewürfelt, das sind 2 gleiche Augenzahlen, kann man sich auf eine der 3 folgenden Möglichkeiten (vor Spielbeginn) einigen:
 - a) Es darf noch einmal gewürfelt werden. (Fällt noch einmal ein Pasch, ebenfalls nochmal würfeln.)
 - b) Es wird, statt nochmal zu würfeln, nochmal die gleiche Augenzahl gefahren. (Üblich bei Backgammon)

c) Es wird die Augenzahl des Pasch gefahren und dann die auf der Unterseite der Würfel zu lesende Augenzahl. (Üblich bei Tric-Trac.) **Merke:** Die Ober- und Unterseite haben stets eine Gesamtaugenzahl von 7, so daß also jeder Pasch bedeutet, um 14 Felder vorrücken zu können.

8. Hat ein Spieler alle seine Steine auf die gleichfarbigen 3 Zielspitzen gewürfelt, wo sie in beliebiger Anhäufung stehen können, darf er mit dem „Ziel-aus-Würfeln“ beginnen. Begonnen wird mit den Steinen auf der drittletzten Zielspitze. Durch einen Wurf mit 3, 4, 5 oder 6 Augen erreichen die Spielsteine das „Aus“ hinter der letzten Zielspitze und werden vom Brett genommen. Erst wenn von der drittletzten Zielspitze alle Steine herausgewürfelt wurden, werden die Steine auf der zweitletzten und dann die auf der letzten Zielspitze hinausgewürfelt. Gewinner ist, wer alle Steine vom Brett gewürfelt hat.

Gewinnberechnung

a) Spitzenzählspiel

Der Sieger erhält vier Punkte für jeden gegnerischen Stein, der noch nicht auf den dazu-gehörigen Zielspitzen steht, und acht Punkte für jeden auf der Bar stehenden Stein.

b) Verdopplungsspiel

Wenn um Chips gespielt wird, benützt man den sog. Doppplerwürfel. Automatisch wird ein Einsatz verdoppelt, wenn bei Spielbeginn, nachdem alle Mitspieler mit nur **einem** Würfel um den ersten Zug gewürfelt haben, ein Pasch gefallen ist. Weiterhin hat jeder Spieler, der an der Reihe ist, das Recht, den Einsatz zu verdoppeln, wenn ihm dies aufgrund der günstigen Spielsituation geraten erscheint. Alle Mitspieler können nun das Verdoppeln entweder annehmen und weiterspielen oder aussteigen. Wer aussteigt, muß an den späteren Sieger nur den Einsatz bezahlen, den er vor dem Zeitpunkt des Aussteigens bezahlen hätte müssen. Seine Spielsteine werden vom Brett genommen. Das Doppeln erfolgt immer, **bevor** der Spieler, der an der Reihe ist, gewürfelt hat. Der Dopplungswürfel wird dabei, in Feldmitte liegend, entsprechend gedreht. Dies ist möglich bis zu einem 64fachen Einsatz; alle Verlierer, welche nicht vorzeitig aus- geschieden sind, würden in diesem Falle den bei Spielbeginn vereinbarten Grundeinsatz mal 64 an den Sieger bezahlen.

c) Das traditionelle Spiel

Der Sieger gewinnt ein **einfaches** Spiel, wenn ein Gegner bereits einen oder mehrere Steine ins „Ziel-aus“ gewürfelt hat; ein **doppeltes** Spiel, wenn ein Gegner noch keinen Stein ins Ziel-aus gewürfelt hat, und ein **dreifaches** Spiel, wenn noch kein Stein ins Ziel-aus gelangt ist **und** außerdem ein Stein des Gegners in der „Bar“ sich befindet oder noch nicht auf die Zielgerade gelangt ist.

Strategische Hinweise:

Nicht immer ist es ratsam, gegnerische Steine zu schlagen. Man sollte sich überlegen, was ein geschlagener gegnerischer Stein anrichtet, wenn er von seinem Startfeld aus wieder eingesetzt wird.

Ferner sollte man versuchen, in Gruppen von 2 Steinen vorzurücken, mehrere hintereinanderfolgende solche Gruppen (Bänder) bilden einen Block (auch Brücke genannt), der meist ein schwer zu überwindendes Hindernis für die Gegner darstellt und meist verlorene Würfe kostet.

Lassen Sie auch nicht mehr als 2 Steine auf ein und derselben Spitze stehen, wenn dies möglich ist. Bilden Sie Blocks in der Zielgeraden. Bei Paschs können Sie mit „Bändern“ geschlossen vorrücken, die Steine bleiben zusammen, Einzelgänger (Blots) werden vermieden.

Einzeln stehende Steine (Blots) sind aufgrund von Berechnungen von Würfelhäufigkeiten am gefährdetsten, wenn ein Gegner 6 Felder entfernt ist. 3, 4 und 5 ist ebenfalls Gefahrenzone, 7 bereits nicht mehr.

Tric-Trac für 2, 3 und 4 Spieler

wird mit dem gleichen Spielbrett wie Highgammon gespielt, mit derselben Anzahl von Spielsteinen. Es gelten auch dieselben Spielregeln mit folgenden Ausnahmen:

1. Bei Tric-Trac werden die Spielsteine nicht auf dem Brett aufgestellt, sondern alle 9 liegen bei Spielbeginn außerhalb des Spielbrettes. Die Steine werden durch Würfeln auf das Spielbrett gebracht und dann bis in die Zielfelder gewürfelt. Sie werden auch nicht, wie bei Gammon ins „Ziel-aus“, also vom Brett gewürfelt, sondern bleiben auf den 3 Zielfeldern stehen, in Gruppen von je **3 Steinen**. Wer dies zuerst erreicht, hat gewonnen.

2. Bei Tric-Trac können auf einer Spitze maximal 3 Steine stehen. Nur auf den Rastfeldern in den Spielbrettecken können beliebig viele Steine stehen, auch die von anderen Mitspielern. Auf den Rastfeldern kann nicht geschlagen werden.

3. Es müssen nicht alle Steine eingesetzt sein, bevor man mit den bereits auf dem Brett befindlichen Steinen zieht, außer es wurde ein Stein geschlagen (dieser, in der „Bar“ liegende Stein muß eingesetzt werden, bevor ein anderer Stein bewegt werden kann). Man kann mit der niedrigen Augenzahl einen Stein einsetzen und dann ihn oder einen anderen bereits auf dem Spielbrett stehenden Stein bewegen (oder umgekehrt).

Selbstverständlich können Spielsteine nur dann in das Spielbrett hineingewürfelt werden, wenn die entsprechenden Felder nicht von gegnerischen „Bändern“ (bei Tric-Trac 2 oder 3 Steine auf einer Spitze stehend) besetzt sind. Ein einzelstehender gegnerischer Stein (Blot) kann bei Tric-Trac auch durch das Einsetzen von Spielsteinen geschlagen werden.



F. X. SCHMID,

Vereinigte Münchener Spielkarten-Fabriken KG. · 8 München 1 · Postfach 326

F. X. Schmid informiert.
Damit Sie wissen, was 1975 gespielt wird.

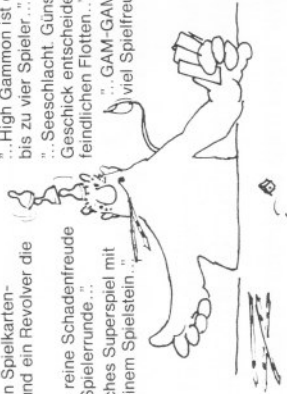
Zum Beispiel: Diabolo, Russisch Roulette, Hoppla Tante, Vector, Diamino, High Gammon, Seeschlacht und Gam-Gam. Die neuen, verteufelt guten F.X. Spiele.

„Diabolo, das Teufelsrad, ist ein höllischer Familien Spaß zum grün-und-blau-ärgern...“
„Russisch Roulette ist ein Spielkarten-Roulette, bei dem Glück und ein Revolver die Hauptrolle spielen...“
„Hoppla Tante bringt die reine Schadenfreude für eine springlebendige Spielrunde...“
„Vector ist ein strategisches Superspiel mit viel Überlegung und nur einem Spielstein...“

„Diamino (Competition) macht das Kreuzwörterfeld dynamisch und lebendig...“
„High Gammon ist das Super-Backgammon für bis zu vier Spieler...“

„Seeschlacht, Günstige Schläge und taktisches Geschick entscheiden die Schlacht der zwei feindlichen Flotten...“

„... GAM-GAM entstand in Polynesien und bringt viel Spiel Freude mit wenig Aufwand...“



F. X. SCHMID Vereinigte Münchener Spielkarten-Fabriken KG., 8 München 1, Postfach 326