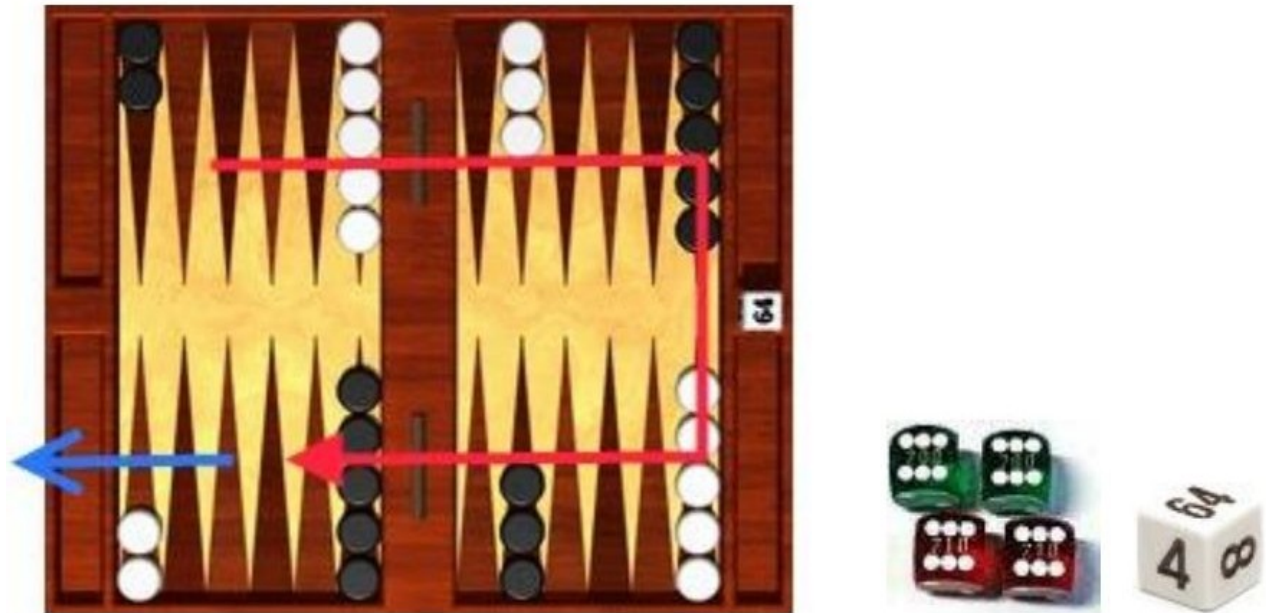


BACKGAMMON

Übersetzung der Spielregel vom Finnischen ins Deutsche / ゲームルールをフィンランド語からドイツ語に翻訳
Translation of the game rules from Finnish to German / Pelisääntöjen kääntäminen suomesta saksaksi
<https://www.deepl.com/de/translator#de/ja/%0A%C3%9Cbbersetzung%20der%20Spielregel%20vom%20Finnischen%20ins%20Deutsche>

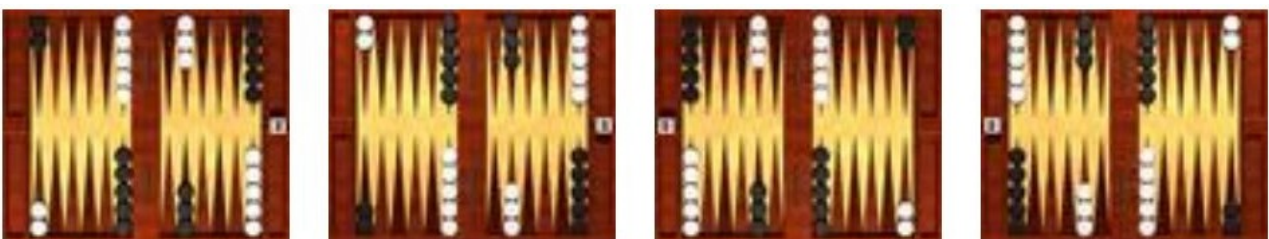
1. Backgammon - Regeln des Spiels

Die international anerkannten Regeln des modernen Backgammon.



2. BACKGAMMON BASICS - Spielbrett und Grundeinstellung

Das Spielbrett besteht aus 24 "Dots" (auch Quadrate/Teile/Punkte genannt), auf denen sich die Spielsteine (15 pro Spieler) bewegen. Das Spielbrett wird durch einen "Balken" auf der linken und rechten Seite geteilt. Im obigen Bild ist das obere linke Viertel des Spielbretts der "Heimplatz" von Weiß, das untere linke Viertel ist der Heimplatz von Schwarz. Die beiden rechten Viertel der Tafel sind die entsprechenden "Außenfelder". Die Pfeile geben die Richtung der schwarzen Steine an, die roten für den Weg zum Heimfeld, die blauen für die Entfernung vom Heimfeld. Das Bild oben zeigt die Grundstellung aus der Sicht des Spielers mit den schwarzen Steinen. Sie können sehen, dass die schwarzen und weißen Steine symmetrisch zueinander angeordnet sind. Die gleiche Grundstellung ergibt sich, wenn Sie die weißen und schwarzen Steine gegeneinander vertauschen oder die Stellung vertikal oder horizontal spiegeln. Das Prinzip der Grundstellung bleibt immer gleich, die Ausrichtung der Steine passt sich entsprechend an. Es ist ratsam, sich nicht zu sehr an eine bestimmte Konfigurationsversion zu gewöhnen.



3. Das Ziel des Spiels

Der Gewinner ist der Spieler, der es als erster schafft, alle 15 Steine vom Brett zu entfernen, indem er sie zuerst auf sein Heimatfeld zieht und von dort entfernt.

4. START - Der Start des Spiels und der Wurf der Würfel

Die Würfel werden mit zwei sechseckigen Würfeln hergestellt. Für die Würfel muss immer ein Becher verwendet werden, um Manipulationen zu verhindern. Um zu bestimmen, welcher Spieler zuerst ziehen darf, würfelt jeder Spieler mit einem seiner Würfel auf der rechten Spielfeldhälfte. Wenn beide Spieler die gleiche Zahl gewürfelt haben, würfeln beide erneut. Der Spieler, der die höhere Zahl gewürfelt hat, beginnt, indem er seinen Stein um die Anzahl der von beiden Spielern geworfenen Würfel vorwärts bewegt. Nun würfelt der andere Spieler zwei seiner Würfel auf die rechte Spielfeldhälfte, zieht die entsprechende Augenzahl und nimmt seine Würfel auf. Jetzt wieder

der erste Spieler, und so weiter. Es kann nur gewürfelt werden, wenn der Gegner seinen Zug beendet hat, indem er seine Würfel aufhebt. Die Würfel müssen waagrecht in der rechten Spielfeldhälfte liegen (nicht außerhalb der Spielfläche, nicht gekippt, nicht im Spielfeld), sonst wird der Wurf wiederholt. Zeigen beide Würfel die gleiche Augenzahl (Pasch, Doublette), darf diese Zahl viermal gezogen werden.

5. Ziehen von Steinen

Spielsteine können nur in eine Richtung bewegt werden, nämlich vom gegnerischen Heimfeld durch das Außenfeld und vom eigenen Außenfeld zum eigenen Heimfeld. Anhand der Grundstellung können Sie erkennen, dass nur zwei Steine ganz bedeckt werden müssen, die anderen haben nur einen Teil des Weges zu gehen. Jeweils fünf Steine befinden sich bereits auf den heimischen Spielfeldern.

Die Würfelzahlen können auf einen Stein gezeichnet werden, aber auch auf verschiedene Steine aufgeteilt werden. Beispiel: nach einem Wurf von 5+4 kann entweder ein Stein 9 Punkte vorrücken, oder ein Stein rückt 5, der andere 4 Punkte vor. Mit Pasch können jeweils 1, 2, 3 oder 4 Steine bewegt werden. Es spielt keine Rolle, welcher Stein zuerst bewegt wird. In jedem Fall müssen aber die gewürfelten Zahlen einzeln gezogen werden, d.h. wenn ein Stein beide Zahlen verwendet, muss er jede Zahl einzeln ziehen, zuerst 5 und dann 4 oder umgekehrt. Wenn eine oder mehrere Zahlen nicht regelkonform gezogen werden können, verfallen sie. Wenn nur eine der 2 Zahlen gezogen werden kann (im Fall von Pasch 4), muss die größere Zahl gezogen werden. Auf einem Punkt können beliebig viele Steine einer Farbe stehen. Eine Spielfigur kann nur bis zu einem freien Punkt vorrücken. Ein freier Punkt ist ein Punkt, an dem sich entweder keine Steine, keine Anzahl eigener Steine oder genau ein Stein des Gegners befindet. Im letzteren Fall wird der Stein des Gegners geschlagen und auf die Stange fallen gelassen. Wenn Spieler (A) einen nicht konformen Zug macht, kann der Gegner (B) eine Korrektur verlangen, aber auch den Zug akzeptieren. Sobald B jedoch für seinen Teil gewürfelt hat, kann der Zug nicht mehr korrigiert werden.

6. Legen Sie die angeschlagenen Steine

Der Spieler (A), der den Stein des Gegners (B) trifft, legt den Stein in die Linie. Sobald A an der Reihe ist, muss er alle seine Steine wieder ins Spiel bringen, bevor er andere Steine bewegen kann. Die Würfelzahlen werden verwendet, um die Spielsteine zu platzieren. Die Steine müssen auf dem gegnerischen Heimfeld an Positionen platziert werden, die den Würfelzahlen entsprechen, beginnend vom Spielfeldrand aus. Beispiel. Wenn 2 Steine getroffen werden, können sie für 2 und 5 verwendet werden. Bei Pasch können bis zu 4 Steine verwendet werden. Zahlen, die nicht für die Platzierung benötigt werden, können mit anderen Steinen gezogen werden (wenn sich keine weiteren Steine in der Bar befinden). Für das Addieren gelten die gleichen Regeln wie für normale Züge: Es darf nur auf freie Punkte gezogen werden!

7. Entfernung von Steinen

Sobald ein Spieler alle seine Steine auf seinem Heimatbrett gesammelt hat, kann er beginnen, sie abzubauen, d.h. das Spielbrett. Das Entfernen von Steinen ist ähnlich wie das Hinzufügen von Steinen, nur in umgekehrter Weise: Entsprechend der gewürfelten Zahlen kann der Spieler einen Stein von dem Punkt entfernen, der der gewürfelten Zahl entspricht. Beispiel: Nach einem Wurf von 4+1 kann ein Stein vom 4. Punkt des Heimbretts und einem Punkt (vom Rand des Bretts aus gerechnet) entfernt werden. Die entfernten Steine werden neben das Brett gelegt. Alternativ kann der Stein auch auf dem Heimplatz vorrücken, ohne entfernt zu werden.

Befindet sich an dem Punkt, der der gewürfelten Zahl entspricht, kein Stein und sind gleichzeitig an den höheren Punkten keine Steine mehr vorhanden, darf der nächstniedrigere reservierte Punkt entfernt werden. Wenn z. B. eine 4 gewürfelt wird, aber kein Stein im Netz liegt, aber eine 5 oder 6 noch Steine hat, rückt der Stein von dort vier Punkte vor. Wenn jedoch bei 5 oder 6 keine Steine vorhanden sind, kann der Stein von Punkt 3 bis 4 entfernt werden. Ist auch dieser nicht in Gebrauch, kann der Stein aus Punkt 2 entfernt werden, und so weiter. Wenn der Stein eines Ablagespielers während der Abbauphase geschlagen wird, darf er nicht weiter Steine abbauen, bis der geschlagene Stein gesetzt und zum Heimfeld zurückgezogen ist. Gewinner des Spiels ist der Spieler, der es zuerst schafft, alle 15 Steine zu entfernen.

8. Gewinnstufen

Ein einzelnes Spiel kann ein-, zwei- oder dreimal gespielt werden: Einzelspiel - Wenn der Gewinner alle Steine entfernt hat und der Verlierer zu diesem Zeitpunkt mindestens einen Stein entfernt hat, gewinnt der Gewinner einen Punkt. Doppelspiel ("Gammon") - Wenn der Gewinner alle Steine

entfernt hat und der Verlierer zu diesem Zeitpunkt noch keinen Stein entfernt hat, gewinnt der Gewinner 2 Punkte. Backgammon - Wenn der Gewinner alle Steine entfernt hat und der Verlierer gerade einen oder mehrere Steine auf der Stange oder auf dem gegnerischen Heimfeld hat, gewinnt der Gewinner 3 Punkte. Wenn mehrere Spiele gespielt werden, wird der Erfolg eines Spielers nicht an der Anzahl der gewonnenen Spiele, sondern an der Anzahl der erzielten Punkte gemessen.

9. Doppelgänger

Die Verwendung von Doppler ("Doppelwürfel", "Würfel") macht das Spiel interessanter, anspruchsvoller und dynamischer. Mit ihm können die im Spiel gewonnenen Punkte schrittweise verdoppelt werden. Der Doppler ist kein optionales Element im modernen Backgammon, sondern ein obligatorischer Teil des Spiels. Der Doppler zeigt die Zahlen 2, 4, 8, 16, 32 und 64 an. Zu Beginn des Spiels liegt er zwischen zwei Spielern. Wenn es keine 1 gibt, 64 Punkte auf, aber das bedeutet, dass es noch nicht verdoppelt wurde und mit 1 Punkt gespielt wird. Die Möglichkeit einer Überlappung von mehr als 64 ist theoretisch möglich, aber in der Praxis sehr selten. Wenn ein Spieler im Laufe des Spiels glaubt, dass er voraussichtlich gewinnen wird, kann er seinem Gegner 2 Punkte bieten. Dazu setzt er den Verdoppler nach dem gegnerischen Zug, aber vor seinem eigenen Wurf mit 2 auf die gegnerische Seite des Boards. Der Gegner muss nun entscheiden, ob er den Verdoppler akzeptiert oder nicht. Wenn der Verdoppler das Gebot ablehnt (weil er erwartet zu verlieren und keine 2 Punkte verlieren möchte), sagt er "Ich passe" und legt den Doppler zurück in die Mitte seines Startpunktes. Das Spiel ist dann beendet und der Spieler, der den Pasch geboten hat, gewinnt 1 Punkt. Nimmt der Verdoppler jedoch an, sagt er "Ich nehme an" und legt den Doppler 2 auf seine Seite des Brettes neben seine eigene. Es befindet sich nun im Besitz von Doppler. Der verdoppelte Spieler kann nun würfeln und das Spiel fortsetzen. Wenn der Spieler, der zuerst verdoppelt hat, glaubt, dass sich das Spiel gedreht hat und er nun am Zug wäre, kann er wieder auf den nächsthöheren Wert, 4, verdoppeln ("redo double"). Nun muss der andere Spieler zwischen Ablehnung oder Annahme wählen. Dies geschieht auf die gleiche Weise wie das vorherige Doppel.

Für das Verdoppeln gilt: Solange die Würfel 1 (64) in der Mitte stehen, können beide Spieler verdoppeln, danach nur noch der Spieler, der den Verdoppler hält (auf dessen Seite). Sie dürfen nur nach dem Zug Ihres Gegners und vor Ihrem eigenen Wurf verdoppeln. Die Ablehnung einer Verdopplung führt immer zum Abbruch des Spiels und zum Verlust des Ergebnisses, das die Würfel vor der angebotenen Verdopplung gezeigt haben. Wenn das Spiel bis zum Ende gespielt wird (d. h. alle Steine der gleichen Farbe werden entfernt). Die doppelte und dreifache Wertung (Gammon/Backgammon, siehe oben) bezieht sich immer auf den aktuellen Wert des Dopplers. Beispiel. Eine optionale, aber übliche Regel ist "Jacoby". Sie besagt, dass ein Spiel ohne Verdoppelung nicht zweimal (Gammon) oder dreimal (Backgammon) gespielt werden kann.