

Backgammon spelregels

Backgammon is een spannend spel dat er in het begin misschien wat verwarrend uit kan zien. Zeker als je meekijkt met ervaren backgammon spelers lijkt het alsof de stenen over het bord vliegen. De basisregels van backgammon zijn eigenlijk best simpel en snel te leren. Je zult al snel doorkrijgen dat sommige worpen van de dobbelstenen het beste op een bepaalde manier gespeeld kunnen worden. Backgammon is niet enkel een spel van geluk. Ervaren spelers maken ook gebruik van kansberekening en met hun ervaring worden goede backgammon spelers bijna onverslaanbaar.

Inhoud

- Speelbord met 24 vakjes, 12 aan elke zijde
- 15 zwarte en 15 witte speelstukken (er kunnen ook andere kleuren gebruikt worden)
- 2 kleine dobbelstenen
- Backgammon wordt gespeeld met 2 spelers die aan weerszijden van het spel plaatsnemen.

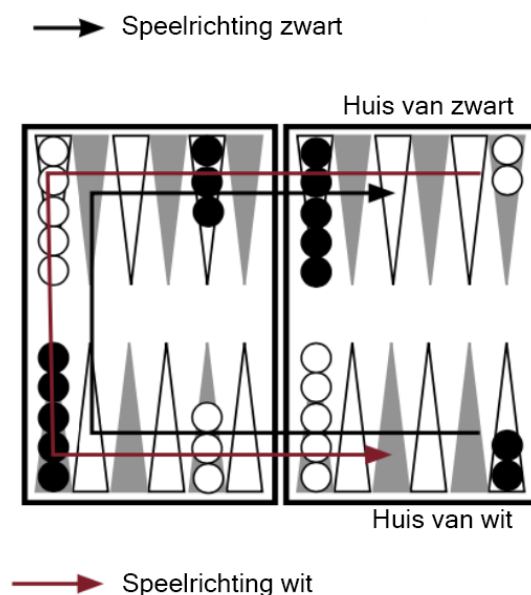
Doel van het spel

Het doel van Backgammon is om je schijven naar je thuisveld te verplaatsen en vervolgens te verzamelen. Dit doe je door dobbelstenen te gooien. Het gegooide aantal ogen is gelijk aan het aantal punten dat een schijf kan verplaatsen. Verplaats eerst al je schijven naar je 'Huis', voordat je kunt beginnen met verzamelen.

Startopstelling

Voor het spelen van het spel heb je een backgammonbord, 15 schijven per speler, en (minimaal) twee dobbelstenen nodig. Spelers gaan tegenover elkaar zitten. De ene speler verplaatst zijn schijven met de klok mee en de andere speler verplaatst zijn stenen tegen de klok in.

Plaats vijf schijven op het 6-punt, drie schijven op het 8-punt, vijf schijven op het 13-punt en twee schijven op het



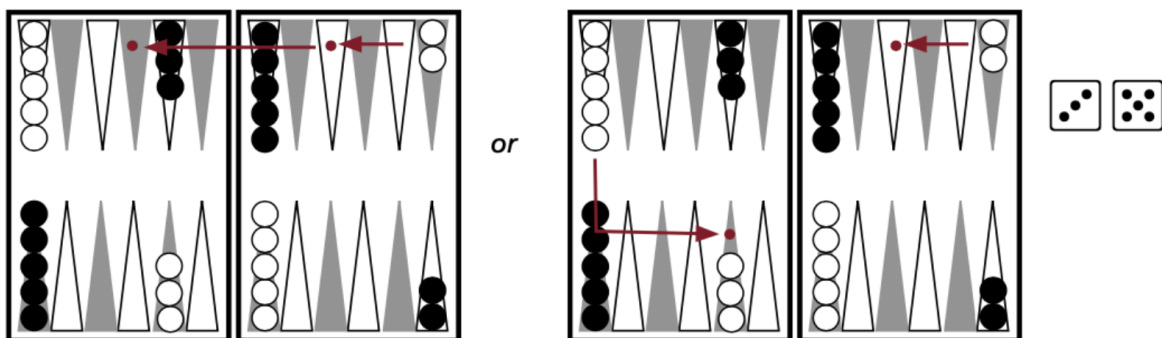
THE GAME ROOM



24-punt. Je tegenstander zal zijn/haar schijven opstellen om jouw schijven te spiegelen.

Het gooien van de dobbelstenen

Het spel begint met elke speler die één dobbelsteen gooit. De speler met het hoogste aantal ogen mag beide dobbelstenen gebruiken voor de eerste zet. Elke dobbelsteen wordt afzonderlijk verplaatst en kan vooruit worden verplaatst naar elk punt dat niet is geblokkeerd (met 2 stukken of meer). Je mag zelf kiezen welke dobbelsteen je eerst speelt.. Als je tegenstander twee of meer schijven op een punt heeft staan, wordt dat punt geblokkeerd. Als het punt eigen schijven heeft, geen schijven of slechts één schijf van de tegenstander, is het punt open.

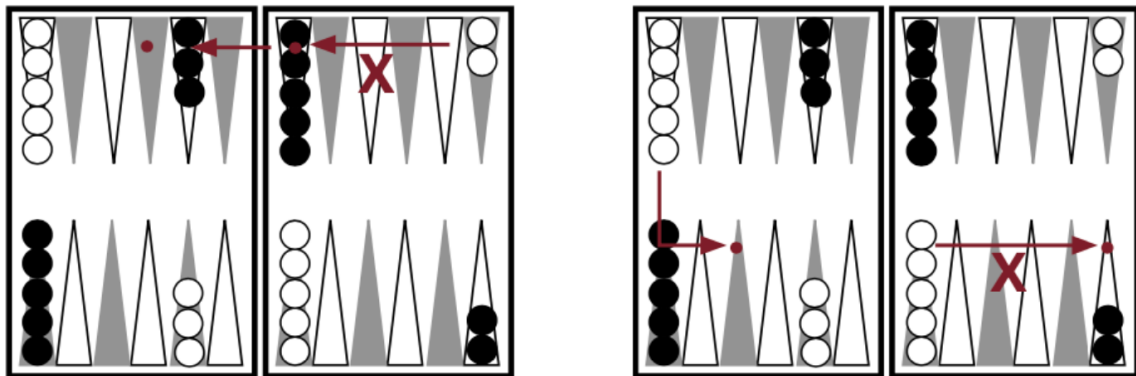


De volgende regels zijn van toepassing:

1. Een speelstuk kan alleen naar een open punt worden verplaatst
2. De getallen op de twee dobbelstenen vormen afzonderlijke zetten. Als een speler bijvoorbeeld 5 gooit en 3, mag hij één schijf vijf velden verplaatsen naar een open punt en een ander speelstuk drie velden naar een open punt, of hij mag één schijf in totaal acht velden verplaatsen naar een open punt, maar alleen als het tussenliggende punt (drie of vijf velden vanaf het startpunt) ook open is..
3. Wanneer beide dobbelstenen met hetzelfde aantal ogen worden gegooid, moet de speler dubbel bewegen. Als er bijvoorbeeld dubbele drieën worden gegooid, verplaatst de speler vier keer drie stappen.
4. Een speler moet beide nummers van een worp gebruiken als dit legaal mogelijk is (of alle vier de nummers van een dubbel). Als er maar één nummer kan worden gespeeld, moet de speler dat nummer spelen. Of als een van beide nummers kan worden gespeeld, maar niet beide, moet de speler het grotere nummer spelen. Als geen van beide nummers kan worden gebruikt, verliest de speler zijn beurt. In het geval van dubbele ogen, wanneer niet alle vier de nummers kunnen worden gespeeld, moet de speler zoveel mogelijk nummers spelen.



De volgende zet is niet mogelijk, omdat Wit niet naar een open punt beweegt.

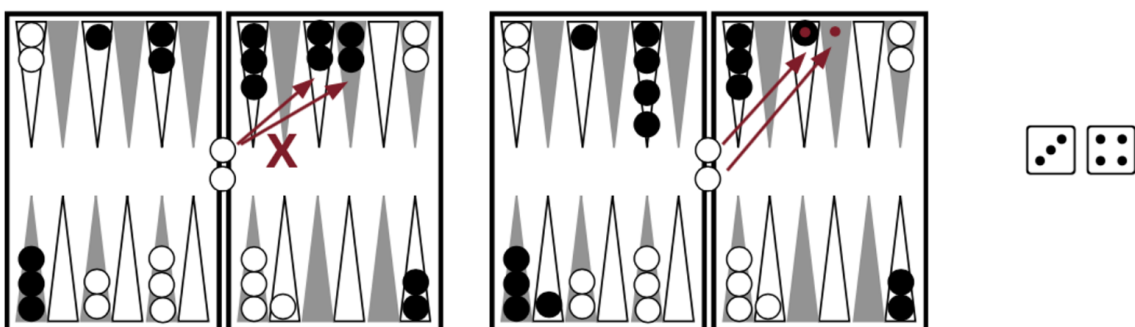


Stukken slaan

Een punt bezet door een enkele schijf wordt een 'blot' genoemd. Indien een schijf van de tegenstander hierop terecht komt, wordt deze schijf van het bord verwijderd en op de middelste balk geplaatst. Daarom is het het beste om te proberen je schijven in groepen van twee of meer te houden, zodat ze niet kunnen worden aangevallen.

Elke schijf op de middelste balk moet weer in het spel worden gebracht vóórdat er andere zetten worden gedaan. Een schijf keert terug naar het bord op je verste punt. (d.w.z. het 24e punt). Je moet met dit speelstuk dus weer van voren af aan beginnen vanaf het thuisbord van je tegenstander.

Als een speler een of meer schijven op de balk heeft, kan hij het spel niet hervatten totdat hij erin geslaagd is zijn stukken terug te plaatsen. Dit doe je door een getal te gooien dat overeenkomt met een open punt op het thuisbord van de tegenstander.



Linkervoorbeeld: Als wit twee schijven op de balk had en een 3 en 4 gooit, kan wit niet bewegen en verliest de beurt.

In het tweede voorbeeld kan wit beide schijven terug in het spel brengen en tegelijkertijd een schijf van een tegenstander naar de balk te verwijderen.

THE GAME ROOM

www.thegameroom.nl - Spelregels en kopen op 1 plek!

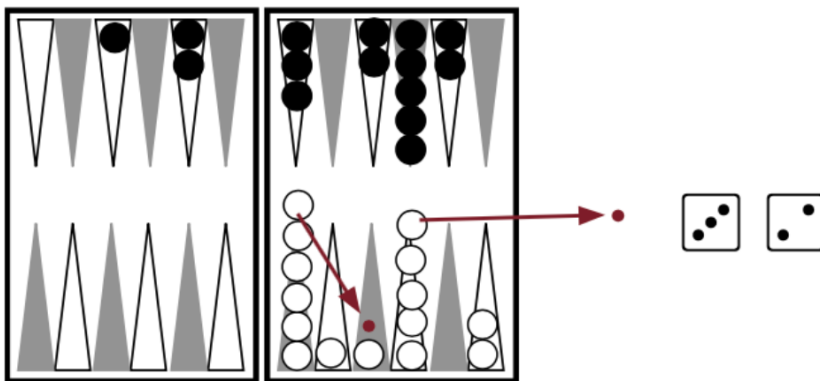


Stukken verzamelen / uitspelen

Zodra een speler al zijn stukken naar zijn thuisbord heeft verplaatst, kan hij beginnen met verzamelen. Een speler neemt een schijf weg door een nummer te werpen dat overeenkomt met het punt waarop de schijf staat en vervolgens die schijf van het bord te verwijderen. Door een 4 te werpen, kan de speler dus een schijf van het vierde punt verwijderen. Als er geen schijf is op het punt dat wordt aangegeven door de worp, moet de speler in plaats daarvan een schijf verplaatsen door een schijf naar een hoger punt te verplaatsen (Hij zou in plaats daarvan een schijf van het vijfde of zesde punt kunnen verplaatsen).

Als er geen schijven zijn op hoger genummerde punten, is het de speler toegestaan (en verplicht) om een schijf te verwijderen van het hoogste punt waarop een van zijn schijven staat. Een speler is niet verplicht te verzamelen als hij een andere legale zet kan doen.

Een speler moet eerst al zijn actieve schijven op zijn thuisveld hebben om te kunnen verzamelen. Als een schijf wordt geslagen tijdens het uitspelen, moet de speler die schijf eerst weer terugbrengen naar zijn thuisveld voordat hij doorgaat met verzamelen van andere stukken. De eerste speler die alle 15 schijven heeft verzameld, wint het spel.



In het bovenstaande voorbeeld kan wit beginnen met verzamelen, maar zwart nog niet. Als wit een 3 en een 2 zou gooien, kan wit een speelstuk op het derde punt kunnen verzamelen, maar omdat het tweede punt leeg is, moet wit een speelstuk verplaatsen van het 3e, 4e, 5e of 6e punt.

Verduidelijking regels

- Als je tijdens het verzamelen van schijven, een hoger aantal ogen gooit dan de plekken waar je schijven staan, moet de verst beschikbare schijf worden verzameld.
- Als een speler geen legale zet kan doen met één dobbelsteen, dient hij wel nog de andere dobbelsteen te spelen.

THE GAME ROOM



- Als een speler geen legale zet kan doen met beide dobbelstenen, vervalt de worp.
- Als een speler nog geen schijven van het bord heeft verzameld, terwijl zijn tegenstander al zijn schijven heeft verwijderd, staat dit bekend als een 'Gammon' en is het een dubbelspel waard.
- Als een speler nog steeds een schijf heeft op het thuisbord van zijn tegenstander of op de lat en zijn tegenstander heeft al zijn schijven verwijderd, staat dit bekend als een 'backgammon' en is het een drievoudig spel waard.

Verdubbelaar

Backgammon wordt gespeeld voor een afgesproken inzet per punt. Elk spel begint op één punt. Tijdens het spel kan een speler die vindt dat hij voldoende voordeel heeft, voorstellen om de inzet te verdubbelen. Hij mag dit alleen doen aan het begin van zijn eigen beurt en voordat hij de dobbelstenen heeft gegooid. Een speler die een dubbel aangeboden krijgt, mag weigeren, in welk geval hij het spel opgeeft en één punt betaalt. Anders moet hij de verdubbeling accepteren en doorspelen voor de nieuwe hogere inzetten. Een speler die een verdubbeling accepteert, wordt de eigenaar van de dobbelsteen en alleen hij mag de volgende verdubbeling maken. Daaropvolgende dubbels in hetzelfde spel worden 'redoubles' genoemd. Als een speler een redouble weigert, moet hij het aantal punten betalen dat op het spel stond voorafgaand aan de redouble. Anders wordt hij de nieuwe eigenaar van de verdubbeldobbelsteen en gaat het spel verder met tweemaal de vorige inzet. Er is geen limiet aan het aantal verdubbelingen.

Er zijn verschillende varianten van backgammon te spelen, wij geven hier de spelregels van de in Nederland en België meestgespeelde variant. Overige backgammon varianten zoals tric-trac en tavla kun je op onze website vinden via de QR-code onderaan de uitleg.

