

SPILLEREGLER FOR BACKGAMMON



SPILLEREGLER

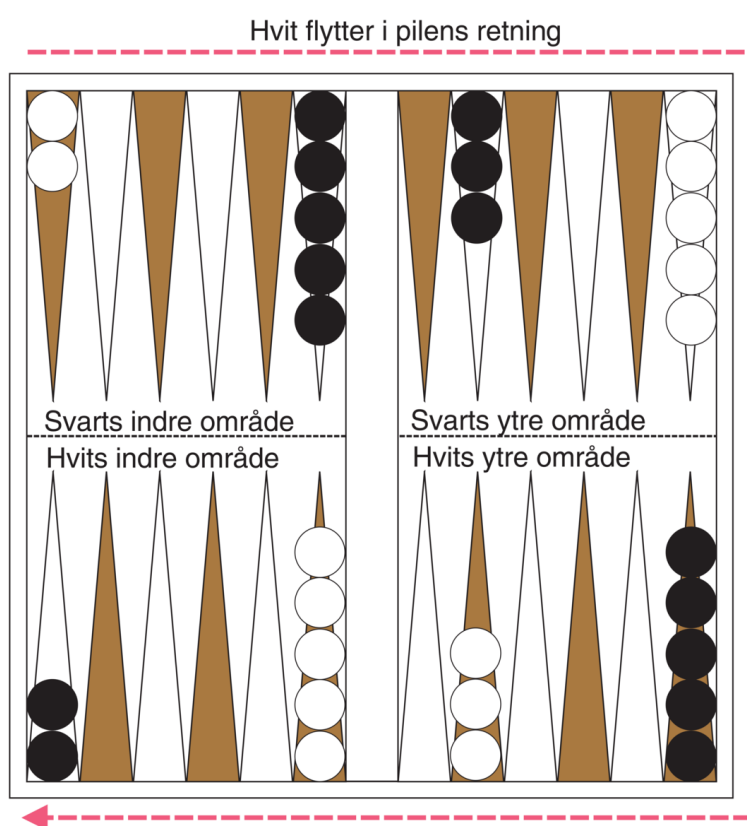
Backgammon er et enkelt spill med dype strategiske elementer. Det tar ikke lang tid å lære spillet, selv om merkelige situasjoner oppstår som krever god kjennskap til reglene. Spilletiden for hvert spill er kort, så spillet spilles meget ofte i *sett*, for eksempel første spiller til fem poeng. Kort fortalt er spillets mål å få alle sine brikker forbi motstanderens brikker, for deretter å flytte dem ut av brettet. Det kan være vanskelig ettersom brikkene er spredt utover hele brettet og man må flytte dem helhetlig for å unngå at de blir blokkert eller tatt av motspilleren.

Hver side av brettet har tolv *punkter*, som oftest representert av lange triangler i skiftende farge. Det er forbindelse mellom punktene på midten av brettet, men bare på en av sidene. Slik får man en sammenhengende rekke med 24 punkter som man kan nummerere fra 1 til 24, hvor brikkene alltid flytter fra høye punktverdier til lavere. De to spillerne beveger brikkene sine i motsatt retning av hverandre, slik at 1-punktet for den ene spilleren er 24-punktet for den andre. Av og til, spesielt i nedskrevne spill, ses nummereringen fra den ene spillerens side.

Hver spiller starter med to brikker på sitt 24-punkt, tre på sitt 8-punkt, og fem brikker på 13-punktet og 6-punktet.

Merk at brettet kan snus horisontalt, med startposisjoner og spillerretningen snudd på samme måte, men uten noen konsekvenser for spillmekanikken. Begge måtene å spille på er like vanlige og brettene blir laget for å kunne spilles på begge veier.

Punktene 1 til 6, hvor spilleren ønsker å få inn sine brikker, kalles *indre hjemland*. En spiller kan ikke flytte noen brikker ut av spillet om ikke alle de resterende brikkene hans er innenfor indre hjemland. Punktene 7 til 12 kalles *ytre hjemland*, 13 til 18 kalles *motstanderens ytre hjemland*, og 19 til 24 kalles *motstanderens indre hjemland*.



Spillet starter ved at hver av spillerne ruller en terning hver. Den av spillerne som får den høyeste verdien, starter å flytte med de terningene som allerede er kastet. Om begge spillerne kaster likt, kaster man om igjen. Deretter rulleres turen mellom spillerne der hver spiller kaster to terninger før sitt flytt. Er resultatet av terningkastene for eksempel 6 og 2 må spilleren flytte en brikke seks felter frem og så en brikke to felter frem.

Terningen kan spilles i hvilken som helst rekkefølge, og den samme brikken kan flyttes i

henhold til begge terningene, så lenge den lander på hvert av punktene. Altså kan spilleren flytte 6 og så 2, eller 2 og deretter 6, men ikke 8 i ett.

Hvis en spiller ikke har noen lovlige flytt etter å ha kastet terningen, fordi alle punktene som han kan flytte til, er befestet av to eller flere av motstanderens brikker, går turen videre til motspilleren. Om det er mulig for en spiller å spille begge terninger er han **nødt** til å gjøre det. Og om det bare er mulig å spille en terning må man spille den før turen går videre. Om han kan flytte med bare en av terningene, men ikke begge, må det høyeste nummeret spilles.

Hvis en spiller kaster to terninger med samme verdi (doble) skal hver terning spilles to ganger. For eksempel ved et kast på to 3'ere må han spille fire brikker tre punkter hver. Som tidligere kan en brikke spilles på flere terninger så lenge brikken lander på hvert av punktene.

En brikke kan lande på hvilket som helst ledig punkt eller punkt okkupert av spillerens egne brikker. I tillegg kan spilleren flytte til punkter hvor motstanderen har en enslig brikke (en blottet brikke, kalt en *blott*). I det siste tilfellet har blotten blitt truffet (*hit*), og plasseres midlertidig på *baren*, som går tvers over brettet. En brikke kan ikke lande på et punkt befestet av to eller flere av motspillerens brikker. Ingen punkt er derfor okkupert av brikker fra begge spillerne.

En brikke fra bar kommer inn på brettet i motstanderens indre hjemland. Et kast på 1 gir muligheten til å entre 24-punktet, et kast på 2 til 23-punktet, osv. En spiller med en eller flere brikker på bar kan ikke flytte noen andre brikker før alle hans brikker fra bar er kommet inn i motspillerens hjemland.

Når alle spillerens brikker er innenfor hans indre hjemland, kan han begynne og flytte dem ut av brettet. I og med at alle spillerens brikker må være innenfor indre hjemland for at spilleren skal kunne flytte ut brikker, innebærer det at om motspilleren klarer å slå en blott må spilleren få denne ut igjen fra bar, for så å flytte brikken rundt hele brettet igjen.

I prinsippet må man ta vekk de brikkene som har akkurat like mange punkter igjen som det er øyne på terningen (altså 1 for å flytte ut fra 1-punktet; 2 for å flytte ut fra 2-punktet, osv.), men det er ingenting i veien for at spilleren kan flytte brikkene sine i henhold til vanlige flytteregler uten å flytte inn. Om det ikke er noen brikker på akkurat det punktet

som spilleren har kastet for å flytte inn fra, kan han gjøre et vanlig trekk innenfor sitt *Indre hjemland*. En terningverdi kan altså ikke brukes til flytte vekk brikker fra lavere punkter om ikke alle de høyere punktene er tomme. Man kan f.eks. ikke flytte inn en brikke fra 4-punktet med 5 på terningen dersom det står en eller flere brikker på 6-punktet.

Man får 1 poeng for å vinne ett spill. Dersom motspilleren ikke har flyttet ut noen av sine brikker idet et spill er vunnet, har motspilleren tapt en *gammon*, som teller som dobbelt av normalt tap. Dette gir 2 poeng. Har en spiller ikke har flyttet ut noen av sine brikker og fortsatt har brikker innenfor motspillerens indre hjemland eller på *baridet* motspilleren har flyttet ut alle femten, har han tapt *backgammon*, som teller som tredobbelt normalt tap. Dette gir 3 poeng.

DOBLINGSKUBEN



Når man spiller sett eller om pengeverdier brukes det en sekssidet terning med tallene 2, 4, 8, 16, 32 og 64; for å øke intensiteten i spillet og behovet for å bruke strategi. Denne terningen omtales som *kuben* eller *doblingskuben*. Om en spiller føler at spillet går i hans favør, kan han før han kaster terningene, doble, noe som vil si at spilleren krever at resten av spillet spilles med dobbelt så høy innsats. Kuben legges på brettet med to-tallet opp (om det ikke har vært doblet tidligere, da man i stedet legger den doble verdien av verdien som allerede vender opp). Motspilleren må enten akseptere eller gi seg, noe som vil si at spilleren som doblet vinner runden og mottar poengene for den. Etter at innsatsen er doblet første gang tilhører muligheten for å doble eksklusivt til den spilleren som sist aksepterte en dobling.

Det er sjelden at kubens blir doblet til mer enn 4, selv om det teoretisk sett ikke er noen grense for hvor langt man kan doble. Selv om 64 er høyeste verdi på kubens, kan man gå opp til 128, 256, 512 og videre.