

Pas wanneer een speler alle 15 stenen op het speelveld heeft, mag hij beginnen te zetten, eveneens altijd eerst met het laagst aantal ogen. Wanneer men bijvoorbeeld een twee en een vijf gooit, dan moet eerst een steen twee velden oprukken. Daarna mag met dezelfde steen of met een andere steen pas 5 velden worden opgerukt. Wanneer de tweede zet niet mogelijk is, omdat er geen veld "open" is, dan vervalt het hoogste aantal ogen. Wanneer de eerste zet met het laagste aantal ogen niet kan worden uitgevoerd, dan vervalt de gehele worp, ook wanneer de tweede zet mogelijk was geweest. De speler slaat dan een beurt over en zijn tegenspeler gooit. Wanneer beide zetten mogelijk zijn moeten ze ook worden uitgevoerd. Men mag niet vrijwillig een zet overslaan.

In de Verenigde Staten wordt het hoogste aantal ogen eerst gezet, waardoor het spel gemakkelijker wordt, doch tevens minder spannend.

Een doublet wordt niet verdubbeld, maar het aantal ogen aan de tegenoverliggende zijde van de dobbelstenen wordt erbij opgeteld. De boven- en onderkant van een dobbelsteen resulteren, bij elkaar opgeteld, in het getal 7, zodat men bij ieder doublet 14 velden kan oprukken, voor zover de velden van de "tussenlandingen" open zijn. Bij een doublet, worden eerst de bovenste ogen van de dobbelstenen gezet, daarna die aan de onderkant. Wanneer het aantal ogen aan de bovenkant niet geheel kan worden gezet, dan vervalt het doublet in zijn geheel.

Na ieder doublet mag men nog één maal de dobbelstenen gooien. Gooit men daarna weer een doublet, dan worden het aantal ogen aan de bovenzijde en onderzijde verdubbeld zodat men acht maal kan zetten, te beginnen bij de vier getallen aan de bovenkant. Wanneer daarvan slechts drie of nog minder zetten mogelijk zijn, dan vervalt het doublet in zijn geheel.

Bovendien kan men afspreken, dat men tijdens het spel het zogenaamde generaaldoublet gebruikt. Dit zijn de beide getallen die bij het begin van het spel werden gegooid om te beslissen wie begint. Deze getallen worden opgeschreven. Worden ze bij het spelen opnieuw gegooid, dan gelden ze als doublet, d.w.z. het bovenste en onderste aantal ogen worden bij elkaar opgeteld.

Het uitspelen vindt op dezelfde wijze plaats als bij Backgammon.

Het Jacquetspel is in het begin wat langzamer. Men heeft echter de mogelijkheid van het begin af aan met gesloten banden of bruggen op te rukken, wat het spel bijzonder spannend maakt en een enigszins andere tactiek vereist dan bij Backgammon.

Acy Deucy

Dit spel, dat in de Verenigde Staten zeer geliefd is, wordt gespeeld volgens de spelregels van Jacquet, met het verschil dat hier een generaaldoublet bestaat uit de combinatie 1 en 2. Wie deze combinatie gooit, zet de getallen, kiest daarna een willekeurig doublet, zet dit met de boven- en onderkant (of met de dubbele bovenkant) en gooit nog eens. Wanneer hij echter de 1 of de 2 niet kan zetten, dan vervalt alles. Soms wordt afgesproken, dat in dit geval de 1-2 worp aan de tegenspeler wordt verbeurd.

Bij het begin kan al worden gezet, ook wanneer nog niet alle stenen op het speelveld staan. Een geslagen steen moet echter in ieder geval eerst in het spel worden gebracht voordat men een andere steen kan zetten.



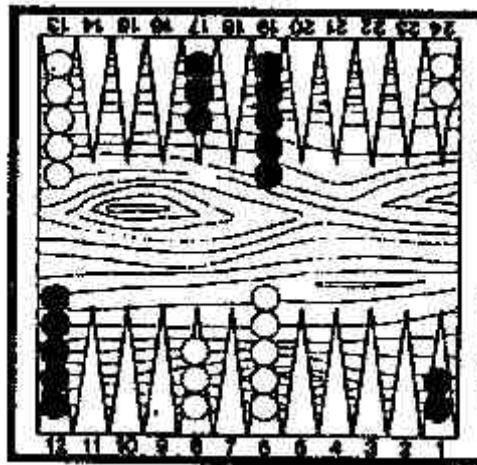
www . hotspots . nl

Backgammon spelregels

Backgammon is de Angelsaksische variant van een van de oudste spelen ter wereld. Waarschijnlijk werd het reeds 5000 jaar geleden gespeeld in Ur in Chaldea, later in Griekenland en Rome, in Afrika en Europa.

Spelers en toebehoren

Het spel wordt door twee personen gespeeld; de ene speler krijgt 15 zwarte, de andere 15 witte stenen. Bovendien behoren bij het spel nog vier dobbelstenen, een verdubbeldingsdoppelsteen en een speelveld. Het speelveld is voorzien van twee rijen rode resp. zwarte driehoeken, die aan één kant van 1 tot 12 en aan de andere kant van 13 tot 21, zijn genummerd. Deze nummers dienen uitsluitend voor een eenvoudige oriëntering. Het speelveld wordt zodanig neergelegd, dat iedere speler een rij driehoeken voor zich heeft. De getallen met de cijfers 1 tot 6 resp. 19 tot 21, zijn de beide thuisvelden: 1 tot 6 voor speler A (zie afb.), 19 tot 21, voor speler B (zie afb.). Het thuisveld is het doel dat men met zijn 15 stenen moet bereiken.



Speler A (witte stenen)

Speler B (zwarte stenen)

Spelbegin

Alle stenen worden bij het begin van het spel als volgt op het bord geplaatst:

Speler B legt 2 stenen op driehoek 1, 5 stenen op 12, 3 op 17 en de laatste 5 op 19 (de eerste driehoek van zijn thuisveld). De tegenspeler legt evenveel stenen op de tegenoverliggende driehoeken, dus: 2 stenen op 24, 5 op 13, 3 op 8 en 5 op 6. Het speelt daarbij geen rol wie de witte en wie de zwarte stenen neemt. Wie het hoogste aantal ogen gooit begint. Wanneer beide spelers hetzelfde aantal ogen gooien, wordt opnieuw gegooid.

Degene die begint mag het aantal ogen dat door beide spelers werd gegooid bij het bepalen van de beginner voor zijn eerste zet gebruiken. Wanneer hij dit echter niet wil, dan mag hij opnieuw gooien. Dikwijls wordt echter van tevoren afgesproken, dat het totaal aantal ogen, dat werd gegooid bij het bepalen van de beginner, voor de eerste zet moet worden gebruikt.

Behalve bij het bepalen van de beginner, wordt er steeds met twee dobbelstenen tegelijk gegooid. Degene die de dobbelstenen gooit, noemt dan het gegooid aantal ogen waarbij hij met de laagste worp begint, bijvoorbeeld: "twee -vijf". Bij het gooien van de dobbelstenen verdient het aanbeveling van een beker gebruik te maken.

Zetten van de stenen

Elke speler zet zijn stenen in de richting van zijn eigen thuisveld. De start voor iedere steen is zijn uitgangspositie. Van daaruit wordt in de volgorde van de getallen verder gezet, bijvoorbeeld van veld 1 via 2, 3 en 4 enz. tot 12 en dan via 13, 14, 15 verder naar een driehoek in het thuisveld (19 tot 24). Op dezelfde wijze zet de tegenspeler zijn stenen in afdalende volgorde tot zijn thuisveld met de driehoeken 6 tot 1. De stenen worden evenveel driehoeken verder gezet als het met beide dobbelstenen gegooid aantal ogen. Men mag daarbij naar verkiezing met één of met twee stenen oprukken. Wanneer men bijvoorbeeld 2 en 5 heeft gegooid, dan kan met één steen twee velden, met een andere vijf velden opgerukt worden, of met één steen eerst twee en daarna vijf velden. Men mag echter uitsluitend op "open" velden terechtkomen. Open zijn alle onbezette driehoeken, alle driehoeken met een willekeurig aantal eigen stenen of alle velden, waarop hoogstens één steen van de tegenpartij staat (zie ook onder "Band" en "Slaan"). Het aantal ogen dat met de beide dobbelstenen wordt gegooid wordt altijd als twee aparte zetten beschouwd, ook wanneer slechts met één steen wordt gezet. Wanneer men bijvoorbeeld een twee en een vijf gooit, dan moeten beide velden waarop men terecht zou komen "open" zijn.

Doublet

Wanneer met beide dobbelstenen hetzelfde aantal ogen wordt gegooid - bijvoorbeeld vijf en vijf - dan wordt de worp verdubbeld. Men mag dus niet twee maal vijf maar vier maal vijf velden oprukken, hetzij met één steen, of met twee, drie of vier stenen. In ieder geval dienen de velden waarop men terechtkomt bij elk van deze vier zetten "open" te zijn. Wanneer men de eerste beide zetten van vijf niet kan doen, dan vervalt het doublet in zijn geheel. Deze wijze van spelen, die in de Verenigde Staten gebruikelijk is, wordt bij ons vaak gewijzigd zoals beschreven onder "Jacquet" achter in dit boekje. Daarbij tellen niet de bovenste ogen dubbel, maar bovendien de ogen die aan de andere kant van de dobbelstenen op tafel liggen. Dientengevolge telt ieder doublet voor 14 (het totaal aantal van de tegenover elkaar liggende ogen van de dobbelsteen is altijd 7)

Band

Op een driehoek kan een willekeurig aantal stenen van dezelfde kleur staan, dus ook alle 15. De stenen worden naast elkaar of, wanneer er niet voldoende plaats is, op elkaar geplaatst. Twee of meer stenen van dezelfde kleur naast elkaar noemt men een band. Een band blokkeert het veld voor de tegenspeler. Stenen van dezelfde kleur kunnen zonder meer op deze velden worden geplaatst. Stenen van een andere kleur echter niet. Meerdere banden achter elkaar vormen een zogenaamde brug, een aanzienlijke hindernis voor de tegenspeler. Over een brug van vier banden, bijvoorbeeld, kan de tegenspeler alleen dan zetten, wanneer hij een 5 of 6 gooit. Iedere speler probeert daarom in strategisch gunstige posities banden en bruggen op te bouwen en daarmee op te rukken. In een gevorderd stadium van het spel kan het voorkomen, dat de tegenspeler zijn zetten eenvoudig niet kan uitvoeren.

Slaan

Een steen, die alleen op een veld staat, is in gevaar. Deze steen kan namelijk worden geslagen, wanneer de tegenspeler op hetzelfde veld terechtkomt. Wanneer bijvoorbeeld een twee en een vijf worden gegooid, dan kan één steen van de tegenspeler worden geslagen, die 2 of 5 of 7 velden verwijderd is. Wanneer op beide velden slechts één enkele steen staat, dan kunnen beide worden geslagen. Men is echter niet verplicht te slaan, behalve natuurlijk dan, wanneer men geen andere zet kan doen. Het spreekt vanzelf, dat men alleen maar vooruit mag slaan, d.w.z. in de richting waarin de speler zijn stenen oprukt. Een geslagen steen wordt in het midden van het speelbord gezet. De eigenaar van deze steen mag niet eerder zetten, voordat hij deze steen weer in het spel heeft gebracht. Iedere geslagen steen moet opnieuw in het startveld beginnen. 1 of 24 is het eerste veld dat geteld wordt wanneer de steen weer in het spel komt. Wanneer de geslagen steen bij de eerste worp met de dobbelstenen niet kan worden gezet, omdat het overeenkomstige veld niet "open" is, dan vervalt de worp in zijn geheel. Wanneer meerdere stenen zijn geslagen, dan moeten deze allereerst in het spel worden gebracht, voordat de speler een andere zet kan doen. Daarbij worden met één worp twee stenen gezet. Wanneer het laagste aantal ogen niet kan worden gezet, dan vervalt ook in dit geval de gehele worp. Tegen het einde van het spel, wanneer de zes driehoeken voor veld 1 resp. 24 door banden van de tegenpartij zijn bezet, kan het slaan van een steen dus een aanzienlijke hindernis betekenen.

Backgammon spelregels

Uitspelen

Het is het doel van het spel, alle 15 stenen over de laatste driehoek, te brengen, dus over veld 24 wanneer men bij 1 is begonnen, of over 1 wanneer men bij 24 is begonnen. Met het uitspelen mag men echter pas beginnen, wanneer alle 15 eigen stenen in het thuisveld zijn aangekomen, d.w.z. op de driehoeken 19 tot 24 staan wanneer men bij 1 is begonnen of op de driehoeken 6 tot 1 wanneer men bij 24 is begonnen. Daarbij is het niet beslist noodzakelijk dat alle 6 driehoeken van het thuisveld bezet zijn: de stenen kunnen naar believen worden gegroepeerd. De velden moeten van achter naar voren worden ontruimd, dus eerst veld 6 (resp. 19) daarna veld 5 (resp. 20) enzovoort. Een steen wordt uitgespeeld wanneer hij met één worp van de dobbelstenen buiten de rand van het speelbord terechtkomt, ook wanneer men meer gooit dan noodzakelijk is. Het een 6 kan bijvoorbeeld een steen van veld 6 (resp.19) worden uitgespeeld, of een steen van veld 5 wanneer 6 al ontruimd is of van 4 wanneer 6 en 5 ontruimd zijn enzovoort. Is veld 6 nog bezet en men gooit geen 6 dan mag geen enkele daarvoor liggende steen worden uitgespeeld. Men zet dan met een steen van achteren naar voren, voor zover het aantal ogen hoog genoeg is. Wanneer tijdens het uitspelen een steen wordt geslagen, dan moet deze eerst weer in het spel worden gebracht en het gehele speelveld doorlopen, voordat men het uitspelen kan voortzetten.

Men mag een steen niet door een band van de tegenpartij uitspelen, Wanneer er bijvoorbeeld twee stenen van de tegenspeler op veld 5 staan, dan mogen stenen van veld 6 niet zonder meer worden uitgespeeld. Zij moeten eerst de band "overwinnen" Wanneer er een band op de startvelden 1 of 24 staat; dan is uitspelen uitgesloten zolang de band niet uit de weg is geruimd. Dit komt echter zelden voor, daar de tegenspeler immers ook alle stenen in zijn thuisveld dient te hebben, voordat hij met het uitspelen kan beginnen.

Einde van het spel

De speler die als eerste zijn 15 stenen heeft uitgespeeld, heeft gewonnen. Hij wint het spel op eenvoudige wijze, wanneer zijn tegenspeler op dat moment minstens één steen heeft uitgespeeld. Hij wint dubbel, wanneer de tegenspeler alle stenen nog op het speelbord heeft en hij wint zelfs drievoudig, wanneer er nog een steen van de tegenspeler op de barrière ligt of in het thuisveld van de winnaar staat.

De dubbele dobbelsteen

Wanneer men bij Backgammon om iets speelt (fiches bijvoorbeeld) , dan kan men ook afspreken, dat de inzet wordt verdubbeld. Voor dat doel wordt de verdubbelingsdobbelsteen met de getallen 2, 4, 8, 16, 32 en 64 gebruikt.

Indien een speler in de loop van het spel gelooft, dat hij het spel wint, dan kan hij mededelen, dat hij de pot verdubbelt. Om dit aan te kondigen, legt hij bij de eerste verdubbeling de verdubbelingsdobbelsteen met getal 2 naar boven voor zijn tegenspeler. De tegenspeler moet de verdubbeling accepteren of zich gewonnen geven en de oorspronkelijke inzet (een fiche) betalen. De speler die de verdubbeling heeft geaccepteerd, heeft nu op zijn beurt het recht te verdubbelen. Daartoe legt hij de verdubbelingsdobbelsteen met het getal 4 naar boven voor zijn tegenspeler. Deze accepteert of hij geeft zich gewonnen en betaalt dan 2 fiches aan zijn tegenspeler. Dit kan men herhalen tot de 64-voudige inzet. De verliezer betaalt dan 64 fiches. De volgende regels gelden bij het verdubbelen: a) Verdubbelen kan alleen de speler die de dubbele dobbelsteen voor zich heeft liggen. b) Verdubbelen kan een speler uitsluitend voor het gooien van de dobbelstenen.

Andere mogelijkheden

Jacquet / Tric-trac

In principe komen de spelregels van Tric-trac en Jacquet overeen met die van Backgammon, met de volgende afwijkingen: In het begin liggen alle stenen buiten het speelveld. Ze worden afwisselend en paarsgewijs door het gooien met de dobbelstenen in het spel gebracht. Daarbij moet altijd eerst het laagste aantal ogen worden gezet.