

# SPILLEREGLER

# BACKGAMMON

## 1. HISTORIKK

Backgammon, eller trikk-trakk som det også kalles er et 5 000 år gammelt spill som de senere år på nytt er kommet til heder og verdighet, og som nå går som en farsott verden over. Det er utkommet bindsterke verk om spillets historie, spillets gang, taktikk og strategi. Det arrangeres årlige mesterskap i regi av World Backgammon Club med hovedkontor i New York, og det er laget offisielle regler som nå brukes over hele verden.

## 2. FORBEREDELSE TIL SPILLET

Backgammon er et spill for to personer. Det spilles på et Brett med 24 trekantete felter (spisser) i vekselvis forskjellig farge. Til spillet hører 30 brikker. Spillerne blir betegnet henholdsvis hvit og sort (scm i sjakk) og skal hver ha 15 brikker. Dessuten trenger man to alminnelige terninger. Profesjonelle spillere er forøvrig utstyrt med en doblingsterning med tallene 2, 4, 8, 16, 32, og 64.

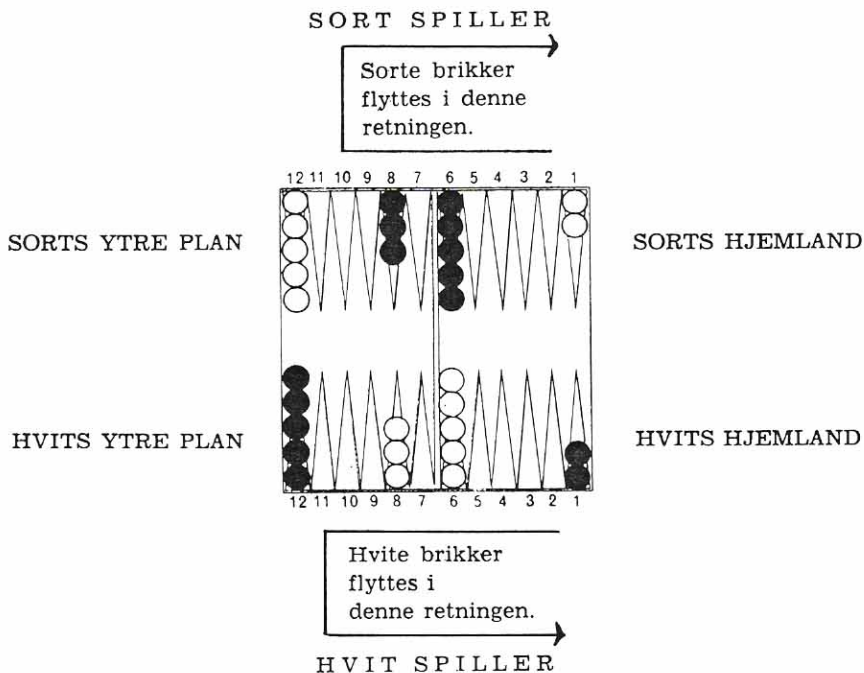
Spillebrettet er foruten de trekantete feltene inndelt i fire plan. Spillernes indre plan (hjemland) er den del av brettet hvor man må få alle sine brikker før de kan spilles fri, dvs. fjerne dem fra brettet. Det ytre plan (ytre land) ligger ved siden av det indre plan. Når spillerne plasserer sine brikker er det altså to indre- og to ytre plan. Den lodrette linje som skiller de indre- og ytre plan kalles *barriere*.

Spillerne tar plass på hver sin side av bordet og man kaster en farge og indre plan. Høyeste kast gir rett til å velge farge (sort eller hvit) og på hvilken side man vil ha sitt indre plan (hjemland), enten til høyre eller til venstre. Feltet rett ovenfor blir motspillerens hjemland.

## 3. BRIKKENES STARTOPPSTILLING

Som i sjakk har brikkene sine bestemte plasser ved spillets begynnelse. Figuren viser utgangsstillingen i det tilfelle at hvit har valgt å ha sitt hjemland til høyre. De trekantete feltene er gjerne nummerert fra indre til ytre plan, og i dette tilfelle er 1 lengst til høyre og 12 til venstre. Hvis hvit hadde valgt å ha sitt hjemland til venstre ville nummereringen vært omvendt. Man må derfor ikke la seg forvirre av at nummereringen og brettens plassering kan være noe forskjellig, og som regel er nummereringen sløffet helt på brettene.

Brikkene plasseres i utgangsstilling slik: To brikker på motspillerens 1-felt (den første trekanten i motspillerens hjemland), fem brikker på motpartens 12-felt, tre brikker på eget 8-felt og 5 brikker på eget 6-felt.



#### 4. SPILLETS GANG

Spillerne kaster terningene etter tur, begge terningene på en gang. Hvis en terning faller på gulvet eller blir stående på skjeve skal begge terningene kastes om igjen.

Spillet idé går ut på å få bragt sine brikker til eget hjemland ved å flytte dem det antall felter som terningens øyne viser. Alle brikker flyttes fra motstanderens hjemland til eget hjemland via motstanderens ytre plan og eget ytre plan. De to spillerne går altså i motsatt retning. Man har ikke lov til å gå baklengs.

Hver spiller flytter sine brikker like mange felter som terningenes antall øyne viser. Terningenes øyne legges ikke sammen, men man flytter etter en terning av gangen. Det er imidlertid mulig å flytte én brikke så mange felter som begge terningene sammenlagt viser, og det spiller da ingen rolle hvilket tall man begynner med.

Eksempel: Man slår en sekser og en treer. Det er da tillatt å flytte en brikke 6 + 3 felter eller 3 + 6 felter eller to forskjellige brikker henholdsvis 3 og 6 felter. Den rekkefølge eller orden man flytter brikkene i er opp til spilleren selv, men flytter man en terning så mange felter det samlede antall øyne viser må det alltid betraktes som to flytt. Det har betydning hvis ett av feltene er *blokkert* (se pkt. 5), da kan nemlig ikke brikken «mellomlande» på dette feltet.

Man kan ikke flytte mer enn to brikker av gangen når det er ens tur, unntatt hvis man slår en dublett. En dublett er når man slår samme antall øyne på begge terningene (f.eks. to 4-ere). En dublett teller alltid dobbelt og man kan flytte 4x4 på hvilken som helst måte:

1. Man kan flytte én brikke 4+4+4+4 felter, tilsammen 16
2. Man kan flytte to brikker hver 4+4 felter.
3. Man kan flytte én brikke 4 felter og en annen 4+4+4 felter.
4. Man kan flytte én brikke 4 felter, en annen 4 felter og en tredje 4+4 felter.
5. Man kan flytte fire brikker 4 felter hver.

Men betingelsen er hele tiden at feltet som brikken lander eller mellom-lander på ikke er blokkert.

Det er ingen grenser for hvor mange brikker en spiller kan ha på et felt (spiss).

## 5. BLOKKERING

En brikke kan flyttes til eller mellomlande på et hvilket som helst felt på brettet — unntatt felter som er blokkert. Når motspilleren har lykket å plassere to eller flere brikker på et felt, har han blokkert. Det innebærer at hans brikker ikke kan slås ut (se pkt. 6) og at man ikke kan flytte en brikke til eller mellomlande på et slikt felt. På samme måte kan selvfølgelig egne brikker flyttes til og sikres på felter hvor man har lykket å plassere to eller flere brikker — samtidig som man hindrer motspilleren.

Hvis vi ser på utgangsstillingen i figuren har hvit og sort like mange slike blokkeringer hvor motstanderen ikke får lande eller plassere sine brikker. Hvis hvit begynner med et 4+2 kast kan han straks blokkere ytterligere ett felt ved at han fra felt 8 flytter en brikke 4 steg og fra felt 6 flytter en brikke 2 steg, og dermed blokkerer felt 4.

## 6. PÅ BARRIEREN

Hvis motspilleren bare har plassert en brikke på et felt, er det mulig å slå ut denne brikken. Man kan enten mellomlande eller lande på feltet, og i begge tilfeller blir den utslåtte brikken plassert på barrieren. Den utslåtte brikken må stå på barrieren inntil man ved hjelp av et terningkast kan plassere den tilbake på motspillerens indre plan. Dette feltet må ikke være sperret. En spiller som har en brikke på barrieren kan ikke flytte andre brikker før han får plassert den på motspillerens indre plan. Hvis en av spillerne f.eks. har blokkert alle seks feltene i eget hjemland med to eller flere brikker, er det umulig for motspilleren å få inn en brikke fra barrieren. Han må da stå over til den som blokkerer blir tvunget til å åpne sperringen.

## 7. SLUTTSPILLET

Ved spilllets begynnelse har man allerede fem brikker i eget hjemland. Når

samtlige brikker er samlet i eget hjemland kan man begynne å fjerne dem fra brettet, dvs. gjøre «rent bord.»

Brikkene fjernes etter det antall øyne terningen viser. Slår man f.eks. 3+5, må man fjerne en brikke fra felt 3 og en fra felt 5. Man kan imidlertid på vanlig måte flytte sine brikker innenfor eget hjemland. Dette er ofte å foretrekke hvis motspilleren har igjen brikker på barrieren, for på den måten å hindre at en brikke blir stående alene på et felt og dermed slått ut. Man må alltid benytte begge terningene. Hvis det ikke finnes brikker på et felt med høyere nummer, må man fjerne en brikke fra det høyeste gjenværende felt med brikker på. Har man f.eks. ingen brikker på felt 6 og 5, men derimot på felt 4, 3, 2, og 1 og man slår en 5-er og en 6-er, må det fjernes to brikker fra felt 4. Slår man to like teller det dobbelt som vanlig. Det kan godt hende at en spiller som er i ferd med å gjøre rent bord kan få en eller flere brikker på barrieren. Han kan da ikke fortsette å ta ut brikker før disse på vanlig måte er nådd tilbake til eget hjemland.

Som man ser er det fortsatt muligheter til å vinne selv om motparten har begynt å ta ut brikker av spillet, mens man selv har brikker på barrieren.

## 8. POENGBEREGNINGEN

Den spiller som først har tatt ut alle sine 15 brikker av brettet har vunnet spillet og får den innsatsen som man ble enige om ved spillets begynnelse. Hvis man får ut alle sine brikker før motparten har fått fjernet en eneste brikke, fordobles innsatsen. Dette kalles *gammon*.

Hvis man får ut alle sine brikker før motparten har fått fjernet en eneste brikke og dessuten har en brikke i vinnerens hjemland eller på barrieren, tredobles innsatsen. Dette er *backgammon*.

En spiller kan også under spillets gang *fordoble* innsatsen. Motspilleren må akseptere, hvis ikke er spillet tapt og den innsats man er blitt enige om tilfaller dobleren. Hvis motspilleren aksepterer fortsetter spillet. En ny dobling kan nå bare foretas av den som aksepterte den første doblingen osv. For å holde rede på doblingene benyttes en spesiell doblingsterning. Ved første dobling legges 2'eren opp, ved neste 4'eren osv. Denne terningen skal altså ikke kastes.

Mange spiller også med *automatisk dobling*. Hvis begge spillerne får samme antall øyne når de kaster om hvem som skal begynne, fordobles innsatsen automatisk. Hvis begge terningene viser det samme en gang til, firedobles innsatsen osv.

Hvis man spiller poengspill, teller man poeng for hver brikke en spiller har igjen når den andre har gjort rent bord:

- 1 poeng for hver brikke i eget hjemland.
- 2 poeng for hver brikke i eget ytre plan.
- 3 poeng for hver brikke i motspillerens ytre plan.
- 4 poeng for hver brikke i motspillerens hjemland eller barrieren.

Poengsummen tilfaller vinneren.