



Jijbent.nl: spelregels backgammon

Egbert Brinks (Espeedy)
Copyright 2005 Jijbent.nl

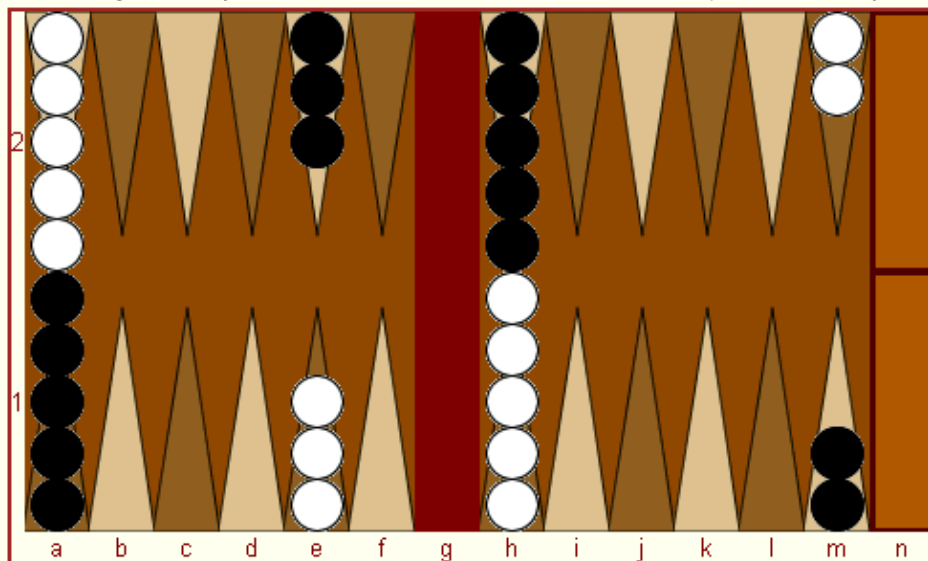
Inhoud

Spelregels backgammon.....	1
Het bord.....	1
Doel van het spel.....	1
Bewegen van de stenen.....	1
Regels van het bewegen van de stenen.....	2
Beginnen met het spel.....	3
Het middenspel.....	4
Einde van het spel.....	4
Taktiek.....	6

Spelregels backgammon

Het bord

In het begin start je met een bord met ieder 15 stenen (ook wel schijven genoemd).

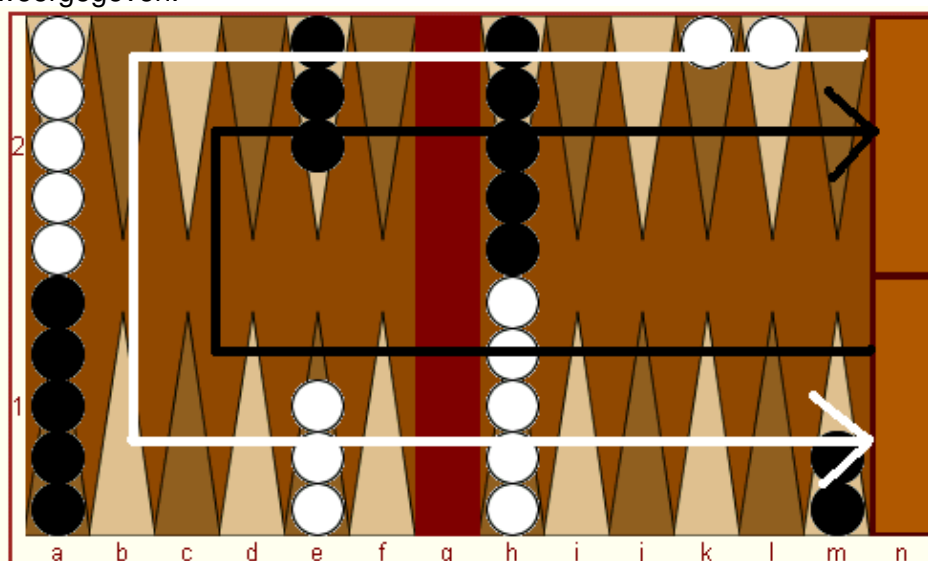


Doel van het spel

Het doel van het spel is al jouw stenen (als je met zwart speelt) in het rechtervak van de witte speler te plaatsen en anders om. Al jouw stenen moeten in het meest rechtse vak komen: vak N. Degene die als eerste ALLE stenen in vak N hebben staan heeft gewonnen.

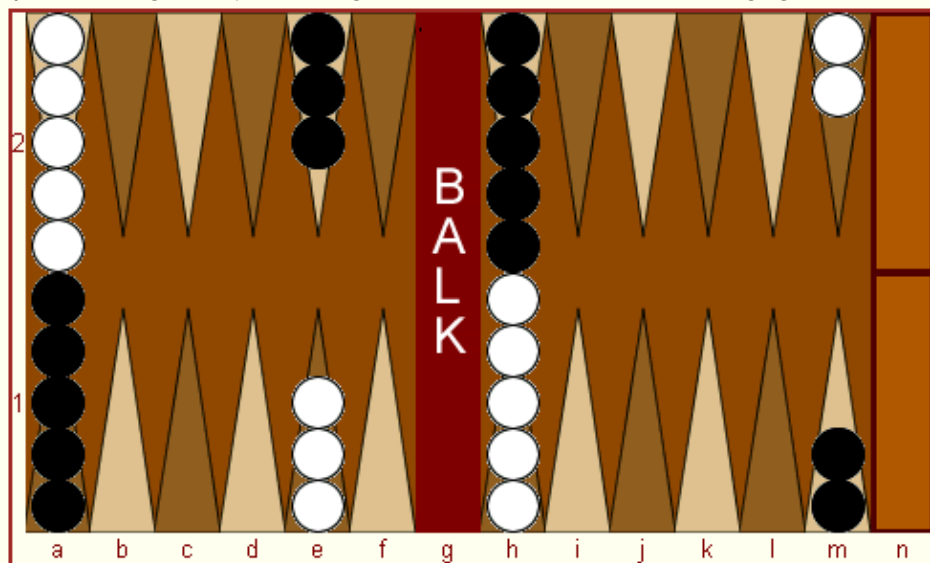
Bewegen van de stenen

Beide spelers mogen om beurten twee dobbelstenen gooien. Na het gooien van de dobbelstenen mag een speler zijn schijven indien mogelijk verplaatsen (zie hieronder voor de regels daarvoor). De richting waarin de speler zijn stenen moet verplaatsen wordt in de onderstaande figuur weergegeven.

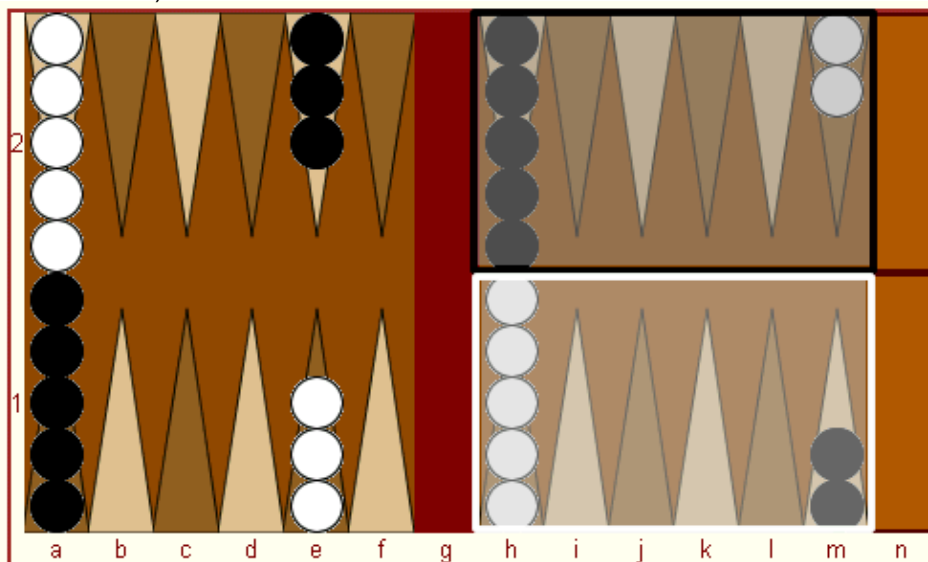


Regels van het bewegen van de stenen

Een schijf mag alleen naar een open punt verplaatst worden, dit wil zeggen een punt waar minder dan 2 schijven van de tegenstander staan. Als er 1 steen van de tegenstander staat dan kan de speler de tegenstander zijn steen er af slaan en die steen komt dan op de balk te staan (en moet opnieuw beginnen). In de figuur hieronder is de balk weergegeven.



Als je schijven op de balk hebt staan, moeten die er altijd eerst worden uitgehaald in dien mogelijk volgens de gegooide dobbelstenen (Als dit tenminste kan, want als je verder op in het spel bent en je tegenstander heeft alle stenen al aan de andere kant staan, kan je er soms bijna niet meer inkomen omdat er dan 2 of meer stenen van de tegenstander staan op de plek waar jij wilt inkomen). Men moet de schijven die op de balk staan er eerst afhalen en in het rechtse vak neerzetten. Pas daarna kunnen ze weer bewegen en proberen naar de andere kant te komen. In de figuur hieronder zie je het thuisvak voor zwart (rechtsboven), dat van wit ligt er direct onder op rij 1 (rechtsonder).



[Draai bord] spel: 92485 zet: 1. gegooid: en ● 167 ○ 167

De ogen op de twee dobbelstenen zijn twee onafhankelijke verschuivingen. Als een speler bijvoorbeeld 2 en 4 gooit, mag hij weliswaar 1 schijf 6 punten opschuiven, maar alleen als een van de twee tussenpunten (2 of 4 punten van zijn startpositie) vrij is.

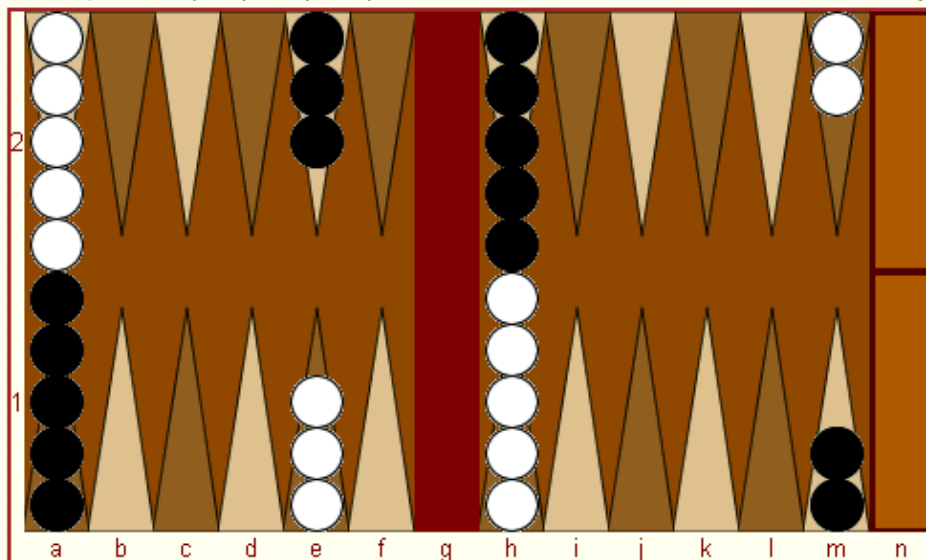
Als een speler dubbel gooit, mag hij of zij twee keer het aantal zetten doen dat wordt aangegeven door de dobbelstenen. Als een speler dus dubbel drie gooit, staan hem vier drieën tot zijn

beschikking.

Een speler is verplicht beide dobbelstenen te gebruiken, als dit volgens de regels van het spel mogelijk is. Kan maar een van de stenen gebruikt worden, dan is dit verplicht. Kunnen beide stenen gebruikt worden, maar niet allebei tegelijk, dan moet de speler het hoogste aantal ogen gebruiken. Als de speler dubbel heeft gegooid, moet hij zoveel mogelijk van de vier getallen gebruiken als mogelijk is.

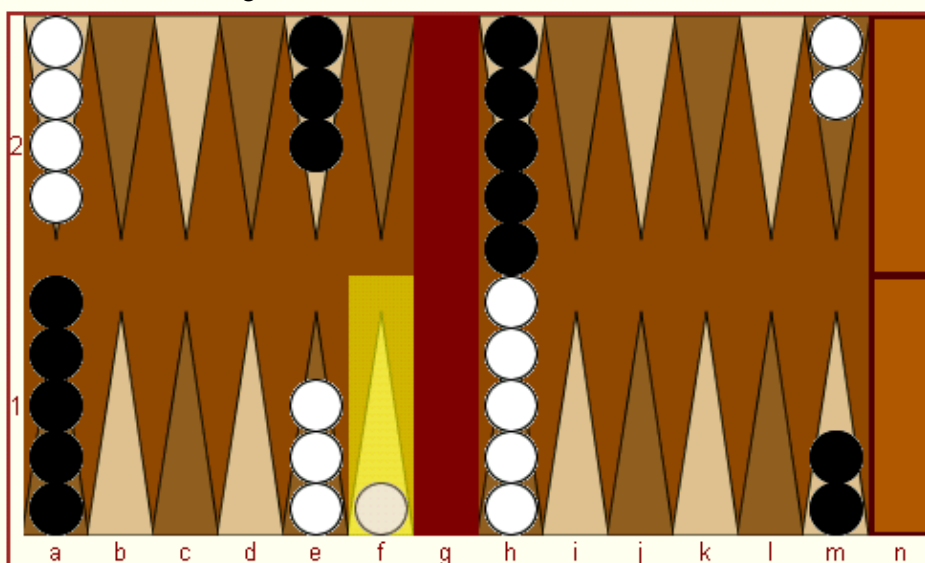
Beginnen met het spel

Als je begint met het spel heb je dus een leeg bord. Daar moet het op gebeuren en ben je vanaf dit moment afhankelijk van wat je gooit met de dobbelstenen (en dat wordt door Jijbent.nl voor je gedaan). Zoals je op dit plaatje hieronder ziet heeft Wit een 6 en een 1 gegooid.



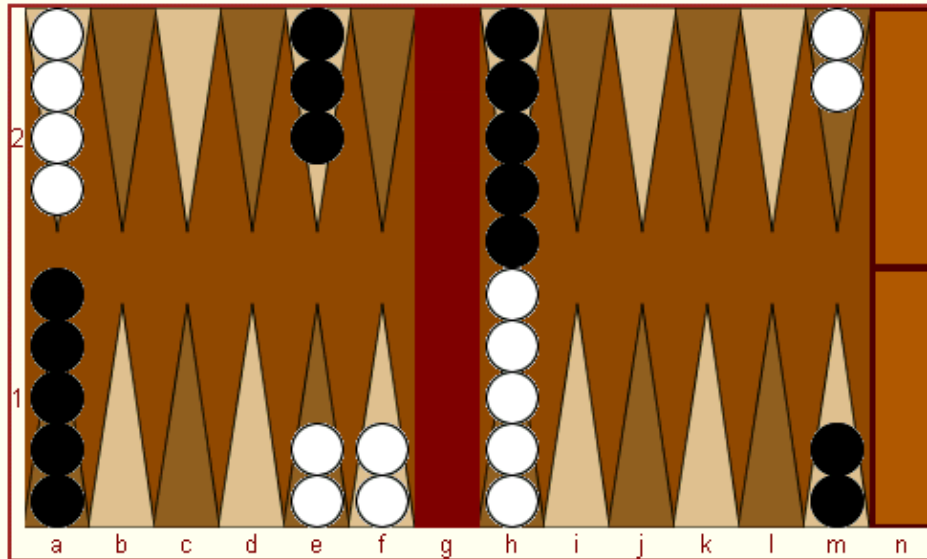
[Draai bord] spel: 92485 zet: 1. gegooid:  en  ● 167 ○ 167

Wit moet 6 en 1 zetten en doet dat als volgt. Wit selecteert een steen en plaatst het 6 plaatsen verder op. Zoals je ziet waren er 5 stenen boven op elkaar, na dat wit heeft gezet gaat er natuurlijk 1 af. Wit zet als volgt.



Er stonden er links bovenaan dus 5 stenen en nu 4. Er stond op F1 nog helemaal niks en nu staat daar dus één steen. Maar zoals je al hebt gezien, zijn er 2 dobbelstenen en mag je dus ook 2X zetten (tenzij je een dubbele hebt dan mag je 4X zetten), wit moet nu de dobbelsteen met 1

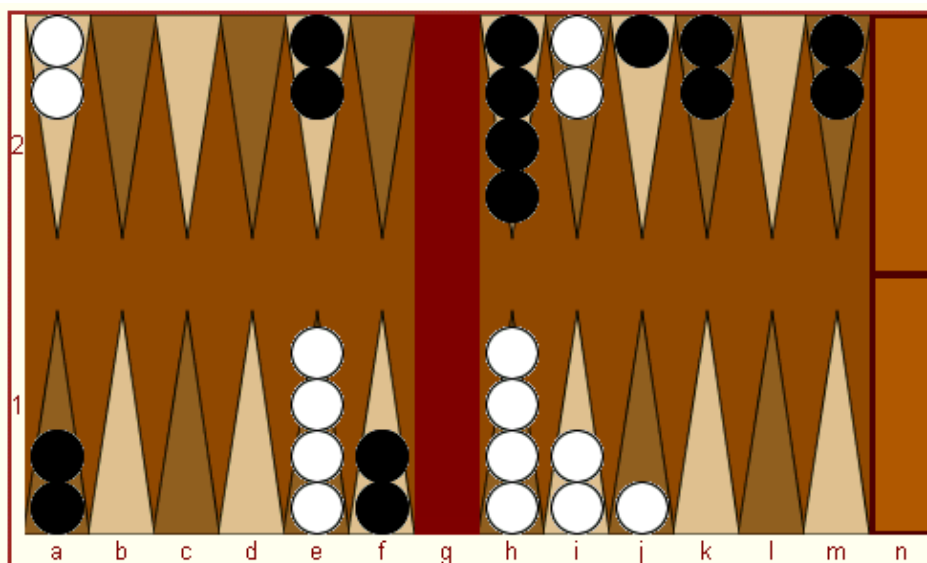
gebruiken. Wit is slim en laat geen kale steen (1 stuk) staan want dan heb je kans dat je er afgeslagen wordt, en zet met zijn laatste dobbelsteen (waarmee hij een 1 gooid) E1 naar F1. Als volgt:



Nu staat wit er goed voor want hij kan nu niet geslagen worden en heeft toch 2 zetten gedaan.

Het middenspel

Het middenspel ziet er ongeveer als volgt uit. Natuurlijk kan het er heel anders uit zien maar dit is een voorbeeld van hoe het er uit zou kunnen komen zien:

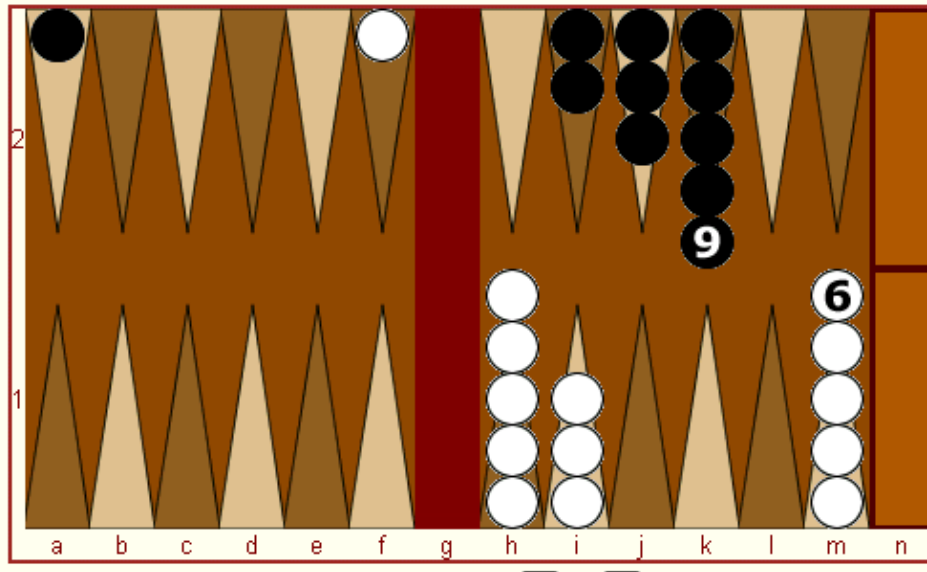


Hier zie je dus ook dat zwart er beter voor staat omdat wit nog steeds 2 stenen in zijn beginhok heeft staan en daar kun je mee in de problemen komen. Zoals het er nu naar uitziet wint zwart maar er kan nog van alles veranderen. Eigenlijk is het midden spel een beetje geluk hoe je gooit en hoe je uitkomt met het gooien.

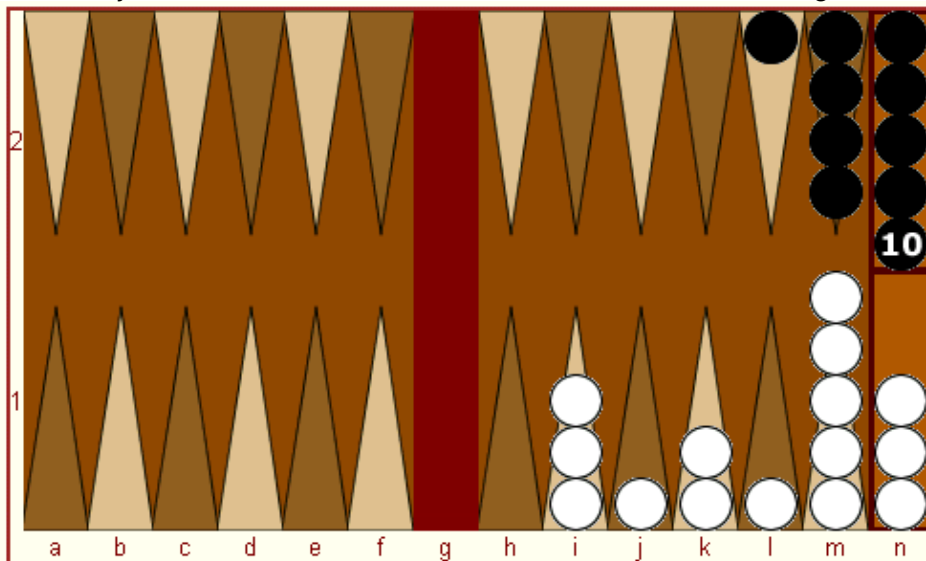
Einde van het spel

Als alle schijven van een speler in zijn eindvak (meest rechts) staan, mag hij afspelen. Dit gebeurt door een schijf die overeenkomt met de gegooide ogen van het bord te halen. Dus het gooien van een 5 geeft de speler het recht om een schijf van punt 5 van het bord te halen. Als er geen schijf op

deze positie aanwezig is, dan is de speler verplicht om een zet te doen vanaf een punt op een hogere positie. Als er geen schijven meer op hogere posities staan, dan mag een schijf verwijderd worden van de hoogste positie waar nog wel een schijf op staat. Als er tijdens het uitspelen een schijf geslagen wordt, moet de speler deze schijf eerst weer terug zien te krijgen in zijn eindvak, voordat er verder gegaan mag worden met het afspelen.



Wit en zwart moeten in de bovenstaande figuur nog 1 steen in het eindvak krijgen maar voor de rest staat alle stenen in het eindvak. Nou moeten dus alle stenen van wit in vak N1 komen te staan, en alle stenen van zwart in N2. Nu staat er ook in vak M1 een steen met een 6je op zijn naam. Dat betekent dat er 6 stenen in vak M1 staan. Anders passen de stenen niet meer op het bord. Om te verduidelijken waar de stenen heen moeten, staat hieronder nog een voorbeeld:



Dit is wanneer het BIJNA afgelopen is en zwart niet meer kan verliezen.

Taktiek

Het beste is om te voorkomen dat je kale stenen (1 steen per vak) krijgt. Want dan kan de tegenstander ze eraf slaan en moet je weer opnieuw beginnen. Het kan ook zeer goed werken om zo snel mogelijk de 2 stenen die je op de balk hebt staan, weg te spelen naar de andere kant. Het is bijna dodelijk als je in het eindspel zit en je hebt nog 2 stenen op de balk staan. Want dan kom je er alleen nog maar over heen met hoge worpen als je tegenstander het ervoor dichtgebouwd heeft.

Het beste is om direct de stenen weg te spelen en zo verder opbouwen. Als je als een gek de stenen die voorin staan nog verder naar voren te spelen, dan heb je ook geen tussenstap meer waar je andere stenen (van het thuishonk) kunnen staan. Dan heb je bij voorbaat al verloren want dan krijg je kale stene. Probeer altijd om kale stenen zoveel mogelijk te voorkomen en zo snel mogelijk de stenen achterin naar voren te spelen. Voor de rest ben je afhankelijk van de worpen.

Auteur: Egbert Brinks (Espeedy)