

Reichert · *Backgammon*

Axel Reichert

Der Backgammon-Begleiter

München · 2011

Inhaltsverzeichnis

1	Rennspiel	4
2	Blockadespiel	4
3	Haltespiel	4
4	Angriffsspiel	5
5	Backgame	5
6	Abtragen	6
7	Wahrscheinlichkeitsrechnung	6
8	Risiko	9
9	Splitten – Slotten	9
10	Eröffnung – Erwiderung	10
11	Spielbrett	10
12	Dopplerwürfel	12
13	Psychologie	14
A	Glossar	15
B	Literatur	18

Tabellenverzeichnis

1	Trefferwahrscheinlichkeit	7
2	Mehrfachschüsse	7
3	Einsetzen von der Bar	8
4	Besetzen von Punkten	8
5	Eröffnungszüge	11
6	Erwiderungszüge	11

1 Rennspiel

- *Entkommen* Sie mit Ihren hinteren Steinen.
- Lassen Sie nie grundlos einen *Schuss* zu.
- Schlagen Sie *Blots*, vor allem auf wichtigen Punkten.
- Wechseln Sie beim *Hereinwürfeln* so oft wie möglich das *Feld*.

2 Blockadespiel

- Bringen Sie *aktive Helfer* in Ihr *Außenfeld* (auch als *Blots*).
- Besetzen Sie *Punkt 5*, *Punkt 4* und den *Bar-Punkt*.
- Bringen Sie Ihren Gegner mit einer *Prime* in eine *Crunch-Position*.
- Geben Sie den *Mittelpunkt* nicht zu früh auf.
- Verbessern Sie Ihr *Timing*.
- Bauen Sie einen *Anker*, wenn Sie blockiert sind.

3 Haltespiel

- Besetzen Sie den *goldenen Punkt* oder *Punkt 20* als *Anker*.
- Bilden Sie ein starkes *Heimfeld*, wenn Sie auf einen *Schuss* warten.
- Führen Sie vor dem Wechsel zum *Rennspiel* einen *Pip-Count* durch.

4 *Angriffsspiel*

- Sie benötigen ein starkes Heimfeld, genügend Helfer im Außenfeld sowie eventuell einen vorgeschobenen Anker.
- Riskieren Sie mehr als sonst, vor allem wenn Ihr Gegner 2 Steine auf der *Bar* hat.
- Schlagen Sie Blots in Ihrem Heimfeld, notfalls auch *offen*.
- Verschmähen Sie nicht die »schlechteren« Punkte 1 und 2.
- Mit einem *geschlossenen Feld* erreichen Sie meist ein *Gammon*.

5 *Backgame*

- Spielen Sie nur im Notfall ein *Backgame*.
- Sie benötigen 5 Steine auf 2 Ankern (möglichst niedrig und benachbart), genügend *Läufer*, müssen im Rennen weit zurückliegen, und Ihr Heimfeld darf noch nicht weit fortgeschritten sein.
- Schlagen Sie keine Blots.
- Zwingen Sie Ihren Gegner zum Schlagen.
- Machen Sie überzählige *Ersatzmänner* zu Läufern.
- Ihre Blockade muss genau dann stehen, wenn Sie Ihren Gegner durch Schlagen eines Blots beim *Abtragen* unterbrechen. Ihr Timing sollte auch noch für einen zweiten oder dritten Schuss reichen, falls Sie nicht treffen.
- Droht ein *Backgammon*, verbessern Sie Ihre Schusschancen durch *Splitten*.

6 Abtragen

- Ermitteln Sie den Pip-Count, wenn beide Spieler im Heimfeld sind.
- Ohne *Opposition* gilt: Tragen Sie mit jedem Wurf möglichst viele Steine ab. Die übrigen Augenzahlen *streu* Sie auf freie Punkte.
- Wenn Sie von 2 Steinen keinen abtragen können, ziehen Sie so, dass sie 2 oder 3 Punkte entfernt sind.
- Wenn Sie noch 4 Steine haben und nur bei einem Pasch im nächsten Wurf noch gewinnen können, ziehen Sie die am weitesten zurückliegenden Steine.
- Mit *Opposition* gilt: Lassen Sie auf den höchsten beiden Punkten zusammen oder wenigstens auf dem höchsten Punkt eine gerade Anzahl von Steinen stehen. Lösen Sie die höchsten Punkte zuerst auf.
- Falls Ihr Gegner Punkt 1 hält, ziehen Sie beim Hereinwürfeln auf die hohen Punkte. So können hohe Würfe zum Abtragen, niedrige Würfe zum sicheren Weiterziehen benutzt werden.
- Erhöhen Sie Ihre Gammon-Chancen durch Aufrechterhalten Ihrer Blockade, wenn das gegnerische Heimfeld schon geschwächt ist.
- Achten Sie auf die Helferverteilung, wenn Sie einen gegnerischen Anker aufbrechen können.

7 Wahrscheinlichkeitsrechnung

- Die Wahrscheinlichkeit, dass ein bestimmter Pasch geworfen wird, beträgt $\frac{1}{36}$, für jeden anderen bestimmten Wurf beträgt sie $\frac{2}{36}$.
- Die Wahrscheinlichkeit, dass einer der beiden Würfel eine bestimmte Augenzahl zeigt, beträgt immer $\frac{11}{36}$.
- *Direkte Schüsse* sind gefährlicher als *indirekte Schüsse*.

- In der Ausgangsposition ist die Wahrscheinlichkeit, dass ein Blot getroffen wird, auf den Punkten 9, 10 und 11 am geringsten, auf Punkt 18 am höchsten.
- *Duplizieren* Sie die günstigen Würfe Ihres Gegners, streuen Sie aber Ihre guten Augenzahlen, vor allem wenn Ihr Gegner Steine auf der Bar liegen hat. Verteilen Sie Ihre Steine gleichmäßig, nicht mehr als 6 Steine auf einem Punkt.

8 *Risiko*

- Gehen Sie für wichtige Vorteile kalkulierte Risiken ein.
- Halten Sie die Treffermöglichkeiten Ihres Gegners gering, falls Sie einen Schuss zulassen müssen.
- Riskieren Sie mehr als sonst, falls Sie ein stärkeres Heimfeld als Ihr Gegner haben.
- Riskieren Sie mehr als sonst, falls Ihr Gegner Blots in seinem Heimfeld hat.
- Riskieren Sie mehr als sonst, falls Sie einen vorgeschobenen Anker haben.
- Riskieren Sie mehr als sonst, falls Sie klar im Rennen zurückliegen oder deutliche positionelle Nachteile haben.
- Riskieren Sie nicht mehr Blots als Ihr Gegner (maximal 4).

9 *Splitten – Slotten*

- Splitten Sie, solange das gegnerische Heimfeld schwach ist.
- Splitten Sie auf den Punkt direkt vor der Prime, wenn Sie blockiert sind.

- Wenn ein Blot dabei einem Doppelschuss ausgesetzt wird, ist ein Split gerade noch akzeptabel, ein *Slot* dagegen zu riskant.
- Splitten und slotten Sie nicht gleichzeitig.
- Slotten Sie, wenn Sie nicht genügend Helfer haben, um den Punkt direkt zu besetzen.
- Slotten Sie, wenn ein Punkt möglichst schnell besetzt werden muss.
- Slotten Sie nicht, wenn Sie mit einem hinteren Stein entkommen können.

10 *Eröffnung – Erwiderung*

- Spielen Sie Ihren Erwiderungszug so, als würden Sie selbst eröffnen.
- Lassen Sie keinen Dreifachschuss zu, vor allem wenn Ihr Gegner einen Punkt in seinem Heimfeld besetzt hat.

11 *Spielbrett*

24er-Punkt Wichtig im Backgame.

23er-Punkt Weil Punkt 17 normalerweise von Ihrem Gegner besetzt ist, sind 6en von diesem Punkt blockiert.

22er-Punkt Mäßiger Anker im Backgame und in *Haltespielen*. Wegen der gegnerischen Drohung mit 8/3(2) 6/1(2) bei einem gegnerischen 5er-Pasch ist der Split 24/22 riskanter als die anderen.

21er-Punkt Etwas schwächer als Punkt 20.

20er-Punkt Wichtig in Haltespielen. Der »goldene« Punkt verhindert das Schließen des gegnerischen Heimfeldes bei einem Angriff, kontrolliert das gegnerische Außenfeld und schützt vor einer effektiven Blockade. Wenn Ihr Gegner mit mindestens zwei Steinen entkommen muss, besetzen Sie Punkt 20, statt einen Blot zu schlagen.

- 19er-Punkt* Bleibt normalerweise bis zum Abtragen von Ihrem Gegner besetzt.
- 18er-Punkt* Der gegnerische Bar-Punkt hat Kontakt zu Ihrem Mittelpunkt, kontrolliert das Außenfeld und den Mittelpunkt des Gegners, verhindert aber kein geschlossenes Feld. Meist müssen Sie beim Auflösen dieses Punktes einen Schuss zulassen.
- 17er- bis 14er-Punkt* Dienen als Durchgangsstation für entkommende Steine, die um so sicherer stehen, je näher sie Punkt 13 sind.
- 13er-Punkt* Ihr Mittelpunkt hält Kontakt zu Ihren hinteren Steinen und kontrolliert Ihr Außenfeld.
- 12er-Punkt* Riskieren Sie mehr als sonst, wenn 2 Steine auf dem gegnerischen Mittelpunkt stehen. Schlägt Ihr Gegner von dort aus, muss er den Punkt aufgeben.
- 11er- bis 9er-Punkt* Dienen als Durchgangsstation für Helfer, die um so sicherer stehen, je näher Sie Punkt 12 sind.
- 8er-Punkt* Wichtig in *Blockadespielen*.
- 7er-Punkt* Ihr Bar-Punkt blockiert als »Herzstück« einer Prime die gegnerischen 6en.
- 6er-Punkt* Bleibt normalerweise bis zum Abtragen von Ihnen besetzt.
- 5er-Punkt* Wichtig in Blockade- und *Angriffsspielen*.
- 4er-Punkt* Etwas schwächer als Punkt 5.
- 3er-Punkt* Mäßiger Blockadepunkt. Besetzen Sie ihn zur Verlängerung Ihrer Prime, wenn Sie genügend Helfer haben.
- 2er- und 1er-Punkt* Wichtig in *Angriffsspielen*.

12 Dopplerwürfel

- Entschließen Sie sich zu einem *Pass*, haben Sie das Spiel absolut sicher verloren. Entschließen Sie sich zu einem *Take*, haben Sie den Spielwert in einer für Ihren Gegner vorteilhaften Stellung erhöht.
- Nehmen Sie *Doppel* an, wenn Ihre Gewinnchancen besser als 25 % stehen und kein Gammon oder Backgammon droht.
- Doppeln Sie zum richtigen Zeitpunkt: Wenn Ihre Gewinnchancen besser sind, aber Ihr Gegner noch annehmen muss, holen Sie das Maximum aus einer Stellung heraus. Schon einen Wurf später kann Ihr Gegner so schlecht stehen, dass Aufgeben für ihn günstiger ist.
- Der Besitz des *Dopplerwürfels* ist bei ungünstigem Spielverlauf ein Vorteil, weil Sie bis zuletzt in der Partie bleiben und nicht mehr durch *Doppeln* zur Aufgabe gezwungen werden können.
- Weil Sie diesen Vorteil aufgeben müssen, sollten Sie ein *Re-Doppel* nur bei einer deutlich besseren Stellung anbieten. Liegt der *Dopplerwürfel* dagegen in der Mitte, können Sie riskanter doppeln.
- In Rennspielen sollten Sie doppeln, wenn der Pip-Count Ihres Gegners mindestens um 10 % minus 2 Augen höher ist als Ihr eigener. Ist er mehr als 10 % plus 2 Augen höher, sollte Ihr Gegner aufgeben.
- In symmetrischen 1-, 2- oder 3-Wurf-Stellungen sollte ein *Doppel* abgelehnt, in einer 4-Wurf-Stellung angenommen werden. In einer 5-Wurf-Stellung sollten Sie kein *Re-Doppel* anbieten.
- Statt zu doppeln, sollten Sie auf Gammon weiterspielen, wenn das Gammon doppelt so wahrscheinlich ist wie der *eigene* Partieverlust. Zur Abschätzung ermitteln Sie Ihren Pip-Count und den *Gammon-Count* Ihres Gegners.
- Bei schlechter gegnerischer Blockade reichen 4 zusammenhängende Punkte, die 2 Steine Ihres Gegners blockieren, meist für ein *Doppel*. Vergleichen Sie aber auch die Anker.

- In Prime-gegen-Prime-Stellungen sollten Sie bei klar besserem Timing doppel.
- In Haltespielen schätzen Sie die Renn- und Schusschancen ab. Stellungen, in denen der führende Spieler seinen Mittelpunkt gefahrlos auflösen kann, sind wie Rennspiele zu werten.
- In Angriffsspielen sollten Sie frühzeitig doppel, weil die Stellung für Ihren Gegner schnell so schlecht werden kann, dass er nicht mehr annehmen kann.
- In Backgames sollten Sie verdoppeln, sobald Ihr Gegner in eine Crunch-Position gerät oder einen Anker aufgeben muss.

13 Psychologie

- Eine Partie ist erst mit dem Abtragen des letzten Steines gewonnen.
- Trauern Sie Niederlagen nicht nach.
- Wählen Sie den Einsatz so, dass Sie Verluste verkraften können.
- Nehmen Sie sich bei Doppelentscheidungen Zeit.
- Doppelt Ihr Gegner gerne und aggressiv, lassen Sie sich aufreizend viel Zeit mit Ihrer Entscheidung (Pip-Count), um Ihren Gegner zu noch früherem Doppeln zu verleiten.
- Doppelt Ihr Gegner langsam und schwerfällig, sollten Sie schnell und anscheinend äußerst freudig annehmen, er wird Sie dann beim nächsten Mal noch später doppel oder vielleicht sogar darauf verzichten, Sie aus dem Spiel zu drängen.
- Bieten Sie risikobereiten Spielern erst bei deutlichen Vorteilen ein Doppel an. Bei ängstlichen Spielern können Sie dagegen ruhig riskantere Doppel wagen.

Tabelle 1: Trefferwahrscheinlichkeit

Schussart	Entfernung (Augen)	Wahrscheinlichkeit
direkt	1	$11/36$
	2	$12/36$
	3	$14/36$
	4	$15/36$
	5	$15/36$
	6	$17/36$
indirekt	7	$6/36$
	8	$6/36$
	9	$5/36$
	10	$3/36$
	11	$2/36$
	12	$3/36$
	15	$1/36$
	16	$1/36$
	18	$1/36$
	20	$1/36$
24	$1/36$	

Tabelle 2: Treffergrundwahrscheinlichkeiten bei Mehrfachschüssen

Schussart	Wahrscheinlichkeit
2fach	$20/36$
3fach	$27/36$
4fach	$32/36$
5fach	$35/36$

Tabelle 3: Wahrscheinlichkeit, alle Steine von der Bar einzusetzen

Anzahl der besetzten Punkte	Anzahl der Steine auf der Bar	
	1	2
1	$35/36$	$25/36$
2	$32/36$	$16/36$
3	$27/36$	$9/36$
4	$20/36$	$4/36$
5	$11/36$	$1/36$

Tabelle 4: Wahrscheinlichkeit, Punkt 5 zu besetzen

Punkte mit aktiven Helfern	Wahrscheinlichkeit
6, 7	$3/36$
6, 7, 8	$7/36$
6, 7, 8, 9	$14/36$
6, 7, 8, 9, 10	$22/36$
6, 7, 8, 9, 10, 11	$33/36$

Tabelle 5: Eröffnungszüge

Wurf	Eröffnungszüge			
	gut	gut	gut	schlechter
21	13/11 6/5	24/23 13/11		
31	8/5 6/5			
32	13/11 13/10	24/21 13/11		
41	24/23 13/9	13/9 6/5		
42	8/4 6/4			
43	13/10 13/9	24/21 13/9	24/20 13/10	24/21 24/20
51	24/23 13/8	13/8 6/5		
52	24/22 13/8	13/11 13/8		
53	8/3 6/3			
54	24/20 13/8	13/9 13/8		
61	13/7 8/7			
62	24/18 13/11			13/5
63	24/18 13/10			24/15
64	8/2 6/2	24/18 13/9	24/14	
65	24/13			

Tabelle 6: Erwidierungszüge

Wurf	Erwidierungszüge		
	gut	gut	schlechter
11	8/7(2) 6/5(2)		24/22 6/5(2)
22	13/11(2) 6/4(2)		24/22(2) 6/4(2)
33	24/21(2) 13/10(2)	8/5(2) 6/3(2)	24/21(2) 8/5(2)
44	24/20(2) 13/9(2)		13/5(2)
55	8/3(2) 6/1(2)	13/3(2)	
66	24/18(2) 13/7(2)		

A Glossar

- abtragen* Das Abräumen des *Heimfeldes* in der Endphase des Spieles
- aktiver Helfer* Stein, der bis zu 6 Augen von einem bestimmten Punkt entfernt steht und auch wirklich zum Besetzen dieses *Punktes* verwendet werden kann
- Angriffsspiel* Spielweise mit dem Ziel, den Gegner durch häufiges Schlagen und Schließen des *Heimfeldes* zu besiegen
- Anker* Besetzter *Punkt* im gegnerischen *Heimfeld*
- Außenfeld* Die Punkte 7 bis 12 (eigenes Außenfeld) bzw. die Punkte 13 bis 18 (gegnerisches Außenfeld)
- Backgame* Spielweise mit dem Ziel, Blots beim *Abtragen* zu schlagen
- Backgammon* 3facher Spielgewinn, falls der Gegner noch einen Stein auf der *Bar* hat oder im *Heimfeld* des Siegers steht
- Bar* Erhöhter Mittelstreifen auf dem Spielbrett, der die *Heimfelder* von den *Außenfeldern* trennt
- Bar-Punkt* Punkt 7 des Spielbrettes, niedrigster Punkt des eigenen *Außenfeldes*, direkt neben der *Bar*
- Blockadespiel* Defensive Spielweise mit dem Ziel, den Gegner durch besetzte *Punkte* zu behindern
- Blot* Einzelner Stein, der geschlagen werden kann
- Crunch-Position* Bei fehlendem *Timing* muss ein blockierter Spieler seine Steine auf die niedrigeren Punkte vorziehen und sein *geschlossenes Heimfeld* aufgeben.
- direkter Schuss* Möglichkeit zum Schlagen eines *Blots*, der bis zu 6 Augen entfernt steht
- doppeln* Erhöhen des Spielwertes

Dopplerwürfel Würfel mit den Zahlen 2, 4, 8, 16, 32 und 64, der den Spielwert anzeigt

duplizieren Eigene Steine so ziehen, dass der Gegner möglichst wenige günstige Würfe hat

einsetzen Geschlagenen Stein von der *Bar* ins Spiel bringen

entkommen Mit den eigenen hinteren Steinen über den gegnerischen *Bar-Punkt* hinaus ziehen

Ersatzmann Dritter Stein auf einem der beiden *Anker* beim *Backgame*, der die Blockade überspringt, zum *Läufer* wird und so das *Timing* verbessert

Felder Das Spielbrett ist in 4 Rechtecke unterteilt. Jeder Spieler hat ein *Heimfeld* und ein *Außenfeld*.

Gammon 2facher Spielgewinn, falls der Gegner noch keinen Stein *abtragen* konnte

Gammon-Count Zählmethode zur Einschätzung der Chancen auf ein *Gammon*. Ermittelt wird dabei die Augenzahl, die gewürfelt werden muss, um mit allen Steinen bis zu Punkt 6 des *Heimfeldes* zu ziehen.

geschlossenes Feld Alle 6 *Punkte* des *Heimfeldes* sind besetzt.

goldener Punkt Punkt 5 im gegnerischen *Heimfeld*

Haltenspiel Spielweise mit dem Ziel, durch einen *Anker* Druck auf die gegnerischen Steine auszuüben

Heimfeld Die Punkte 1 bis 6 (eigenes Heimfeld) bzw. die Punkte 19 bis 24 (gegnerisches Heimfeld)

hereinwürfeln Ziehen ins *Heimfeld*, um möglichst früh mit dem *Abtragen* zu beginnen

indirekter Schuss Möglichkeit zum Schlagen eines *Blots*, der mindestens 7 Augen entfernt steht

Läufer Steine, die noch weit vom *Heimfeld* entfernt, aber nicht blockiert sind

Mittelpunkt Punkt 13 im gegnerischen *Außenfeld*

offen schlagen Schlagen mit *Blot* im eigenen *Heimfeld*

Opposition Der Gegner kann beim *Abtragen* noch Steine schlagen.

Pass Ablehnen eines *Doppels* und einfacher Spielverlust

Pip-Count Zählmethode zur Einschätzung der Chancen in einem *Rennspiel*. Ermittelt wird dabei die Augenzahl, die gewürfelt werden muss, um alle Steine *abzutragen*.

Prime 6 besetzte *Punkte* hintereinander

Punkte besetzen Einen zweiten Stein auf einen Punkt ziehen

Re-Doppel Erneutes Erhöhen des Spielwertes nach einem *Doppel*

Rennspiel Spiel ohne Schlagmöglichkeiten

Schuss Möglichkeit zum Schlagen eines *Blots*

slotten *Blot* ins *Heimfeld* ziehen, um einen *Punkt* im Folgewurf besetzen zu können

splitten *Anker* im gegnerischen *Heimfeld* aufgeben, um Druck auf das gegnerische *Außenfeld* auszuüben

streuen Eigene Steine so ziehen, dass es möglichst viele günstige Folgewürfe gibt

Take Annehmen eines *Doppels*

Timing Fähigkeit, länger als der Gegner ziehen zu können, ohne dass die Stellung geschwächt werden muss

B Literatur

- Baitz, W.: *Backgammon*. Dorle Dümmel, 1. Aufl., Apr. 1986.
- Clay, R.: *Gewinnen beim Backgammon*. Walter Rau Verlag, Düsseldorf, 1. Aufl., 1989.
- Damish, M.: »Backgammon – Frequently Asked Questions.«
<http://www.cybercom.net/~damish/backgammon/bg-faq.html>,
Dez. 1995.
- Heyken, E.; Fischer, M. B.: *Das Backgammon-Handbuch*. Falken Sachbuch. Falken-Verlag, Niedernhausen/Ts., 1989.
- Holland, T.: *Backgammon*. Nr. 08/4856 in Heyne Ratgeber. Wilhelm Heyne Verlag, München, 2. Aufl., 1982.
- Schwarz, A.: *Backgammon*. Econ Ratgeber Spiele und Unterhaltung. Econ Taschenbuch Verlag, Düsseldorf, Dez. 1985.

Typografie

Axel Reichert

Satzsystem

L^AT_EX

Schrift

Computer Modern