



Backgammon

Spill for 2 personer

Fra: 10 år

Nøkkelord: Strategi

Backgammon er et eldgammelt spill. Både de gamle grekerne og romerne spilte det, og i Egypt har man funnet et spillebrett i Kong Tutankhamons grav som ansees å være en forløper til backgammonspillet. Selve navnet Backgammon oppsto i England på 1700-tallet, og det var da spillet inntok den spilleformen vi er vant til i dag. Det var også under denne tiden at en mann med navnet Edmond Hoyle fastla spesielle regler for spillet. Visse grunntrekk fra hans regler anno 1743 gjelder fortsatt i dag. Rundt 1920 skjedde det en stor forandring, da ble doblingsterningen innført. Under 1700-tallet fikk spillet en skikkelig oppsving og i dag er det et av verdens mest populære spill.

Backgammons Historie

Backgammon oppstod sannsynligvis i det Persiske riket, altså det som er Iran, Irak og Syria i dag, og det er det eldste spillet som vi kjenner til. Spillet ble vanligvis spilt på overflater av tre hvor de brukte steiner som brikker, og en terning laget av stein eller tre. Dette kan bli sporet tilbake mange tusen år før Kristus til brettspill som ble spilt av egypterne, sumerne, romerne og perserne. Det er forgjengeren til det populære spillet Parchesi, som likner veldig på backgammon. Det er ikke et spill hvor flaks har alt å si, men et strategisk krigsspill; på mange måter like vanskelig å mestre som sjakk.

Backgammon har lenge vært populært i Midtøsten, men det var ikke før i 1920-årene, da doblingskuben først ble introdusert, at det virkelig tok av og ble verdensutbredt. Doblingskuben gjorde det mye mer spennende som et gamblingsspill, og ikke lenge etterpå blomstret backgammonklubber i hele USA. På 1970-tallet ble Backgammon det store, med mange store pengeturneringer. Siden den gang har interessen vært dalende, men mange spiller det fortsatt, og det finnes mange backgammonklubber verden over. Akkurat nå blomstrer det litt igjen på Internett.

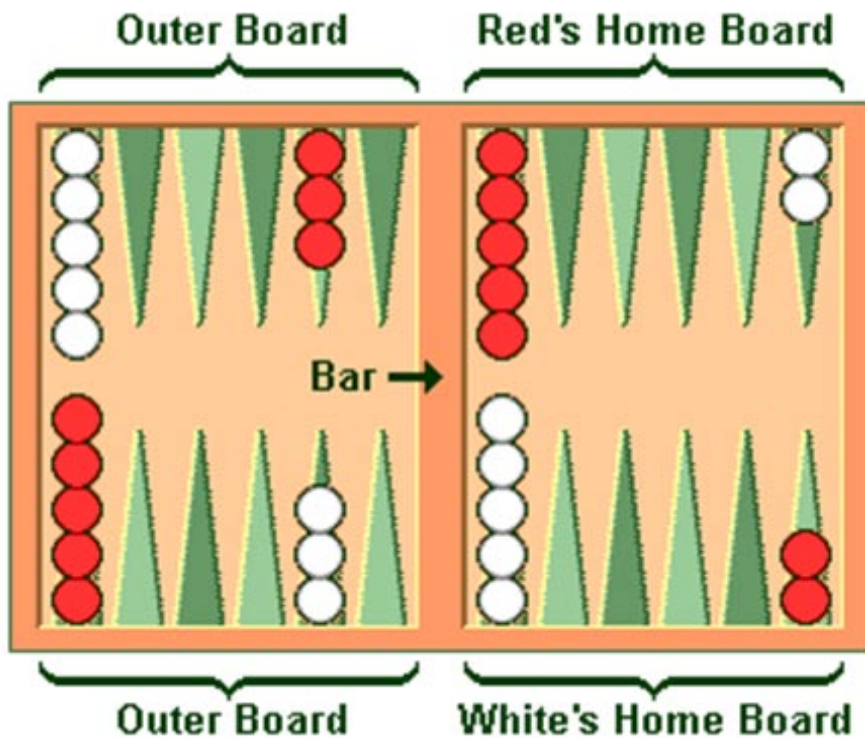
Backgammon Tips

På tross av at Backgammon er et spill hvor ferdighetene til spilleren spiller en stor rolle, kan man ikke se bort fra flaksfaktoren.

Forskjellen på tapere og vinnere ligger i deres forståelse av backgammonprinsippene. Vinneren pleier vanligvis å si at spillet krever en blanding av ferdigheter og flaks. De vet at de er ofte bedre å spille komplisert selv om det kan noen ganger være feil. På denne måten tvinger spillerne deres motstandere å gjøre flere feil. Det som gjør en spiller god er at han forstår feil som blir gjort, og forsøker å unngå dem i fremtiden.

BACKGAMMON REGLER

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 spilleretningen 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 av spillerens brikker 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 en annen to felter. Terningen kan spilles i hvilken som helst rekkefølge, og den samme brikken kan flyttes to ganger, 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 lovlig flytt etter å ha kastet terningen, fordi alle punktene som hun 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 hun nødt til å gjøre det. Og om det bare er mulig å spille en terning må man spille den før turen går videre (Om hun kan flytte med en av terningene, men ikke begge, må det høyeste nummeret spilles.).

Hvis en spiller kaster to terninger med samme verdi (dobbel) skal hver terning spilles to ganger. For eksempel ved et kast på to 3'ere må hun 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 hennes brikker fra bar er kommet inn i motspillerens hjemland.

Når alle spillerens brikker er innenfor hennes indre hjemlandet, kan hun begynne å flytte dem 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 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 er ikke er noen brikker på akkurat det punktet som spilleren har kastet for å flytte inn fra, kan hun flytte inn den bakerste brikken så lenge antall øyne på terningen er mindre enn antall punkter som gjenstår for å kunne flytte inn. En terningverdi kan altså ikke brukes til flytte vekk brikker fra lavere punkter om ikke alle de høyere punktene er tomme. Man kan ikke flytte inn en brikke fra 4-punktet med fem på terningen med mindre både 6-punktet og 5-punktet er tomt.

Om en spiller ikke har flyttet ut noen av sine brikker i det motspilleren har flyttet alle femten, har han tapt en "gammon", som teller som dobbelt av normalt tap. Har en spiller ikke flyttet ut noen av sine brikker og fortsatt har brikker innenfor motspillerens indre hjemland eller bar idet motspilleren har flyttet ut alle femten, har han tapt "backgammon", som teller som tredobbelt normalt tap.

Doblingskuben

Når man spiller en kamp om flere poeng eller om pengeverdier, brukes det en sekssidet terning med tallene 2, 4, 8, 16, 32 og 64. Dette 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 hennes favør, kan hun før hun 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 (Kuben brukes alltid til å doble innsatsen av spillet. dersom det for eksempel har blitt doblet tidligere og kubeverdien er 2, vil man legge kuben på brettet med kubeverdi 4) 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 kuben 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 kuben, kan man gå opp til 128, 256, 512 og så videre.

Crawford-regelen

Crawford-regelen ble innført av John R. Crawford, som var turneringsleder da verdensmesterskapet ble avholdt på Bahamas. Den regnes i dag som en standard regel når man spiller sett. Siden det ikke har noe å si for en spiller om hun oppnår mer enn det antall poeng man spiller til i et sett, finnes det ikke noen grunn til ikke å doble for den spilleren som ligger under når den ledende spilleren mangler et poeng for å vinne settet. Crawford-regelen fjerner denne fordelingen ved å si at når en av spillerne mangler et poeng for å vinne skal det spilles en omgang uten kuben. Hvis spillet ikke vinnes etter den omgangen, skal resten av spillet spilles med kube.