

Matthias Mala

# Die schönsten Backgammon- Spiele

Tricktrack · Tavla · Puff

17 Spiele auf dem Backgammonbrett



Matthias Mala

# Die schönsten Backgammon- Spiele

Tricktrack · Tavla · Puff  
17 Spiele auf dem Backgammonbrett



## **Zu diesem Buch**

Backgammon ist den Deutschen, was den Russen das Schachspiel ist. In den letzten Jahren hat sich die Liebe zu diesem Spiel in erstaunlicher Weise verbreitet.

Kein Wunder. Es ist mindestens zweitausend Jahre alt. Bereits der römische Kaiser Claudius war ein begeisterter Freund des «Tabula», wie es damals hieß. Während des Mittelalters war es unter dem Namen «Nard» Topfavorit bei den Arabern. Die moderne Backgammon-Welle begann Anfang des Jahrhunderts in London, wo die Künstler es als eine beliebte Freizeitbeschäftigung entdeckt hatten...

Im Laufe dieser langen Zeit ist es in immer neuen Konjunkturen verändert, verwässert und verbessert, sind neue Varianten erfunden worden. Der Eingeweihte kann also auf dem Backgammon-Brett viele Spiele spielen.

Hier sind die Spielregeln, Taktiken und Finessen für die schönsten Spiele auf dem Brett mit den 24 spitzen Dreiecksfeldern. Dazu einige Erfindungen des Autors selbst. Frisches Blut für die Backgammon-Leidenschaft: Wer Backgammon liebt, braucht dieses Buch.

Matthias Mala, Jahrgang 1950, absolvierte eine kaufmännische Ausbildung und arbeitet seit 1977 als freier Spieleerfinder und Schriftsteller. Er schrieb Hörspiele, Comicspiele, mehrere esoterische und Kinderbücher sowie bislang acht Spielebücher. Matthias Mala lebt in München.

# Inhalt

## Kapitel 1

### **Eine spielerische Rückschau**

#### **Sechs-As**

#### **Tabula**

## Kapitel 2

### **Backgammon - das Grundspiel**

#### Das Brett

#### Der Aufbau

#### Das Spielziel

#### Die Eröffnung

#### Das Ziehen

#### Blockieren und Schlagen

#### Das Ausspiel

#### Sieg und Niederlage

#### Die Taktik

#### Der Dopplerwürfel

#### Die Jacobyregel

#### ...und weitere Verschärfungen

## Kapitel 3

### **Backgammon zwischen Waterkant und Tirol**

#### **Tricktrack**

#### Spielmittel

#### Spielablauf und Spielziel

Grundregeln

Die Hucke

Die Jans

Jan mit drei Würfeln

Jan auf beiden Hucken

Kontrajan

Einserjan

Einser-Kontrajan

Vergeltungsjan

Kleiner Jan

Großer Jan

Rückjan

Belohnungsjan

Kraftloser Jan

Abrechnung und Bredouille

Das Ausspiel

Partie- und Spielende

Zusammenfassung der Gewinnpunkte

Taktisches

**Original-Puff**

Spielmittel

Spielablauf und Spielziel

Start

Der Pasch

Ziehen und Schlagen

Das Ausspiel

Gewinnstufen und vorzeitiges Spielende

Taktisches

Eine Verschärfung

**Acey-Deucy**

Spielmittel

Grundregel und Spielablauf

Das Besondere

Eine Verschärfung

Kapitel 4

**Backgammon rund ums Mittelmeer**

**Hep-Yek**

Spielaufbau und -ablauf

Das Besondere

Variante

Taktisches

**Izmir-Tavla**

Spielaufbau und -ablauf

Taktisches

Verschärfung

**Esir**

Das Besondere

Spielaufbau und -ablauf

Taktisches

Verschärfungen

**Mala-Tavla**

Spiel Aufbau und -ablauf

Besonderheiten

Taktisches

**Hespe**

Spielziel

Spiel Aufbau und -ablauf

Würfeln und Ziehen

Das Ausspiel

Taktisches

Kapitel 5

**Drei Klassiker**

**Tokadielle**

Spielmittel

Spielziel

Spiel Aufbau und -ablauf

Die Hucke

Punkte

Partie- und Spielende

Bewertung

Taktisches

**Garanguet**

Spiel Aufbau und -ablauf

Taktisches

**Revertier**

Spiel Aufbau und -ablauf

Das Besondere

Taktisches

Kapitel 6

**Backgammon für Kinder**

**Eckenspringer**

**Heimweg**

**Wer nicht kann, fliegt raus**

**Glossar**

Für meinen Freund Mehmet,  
der mich lehrte,  
daß Tavla mehr ist als Backgammon.

## Kapitel 1

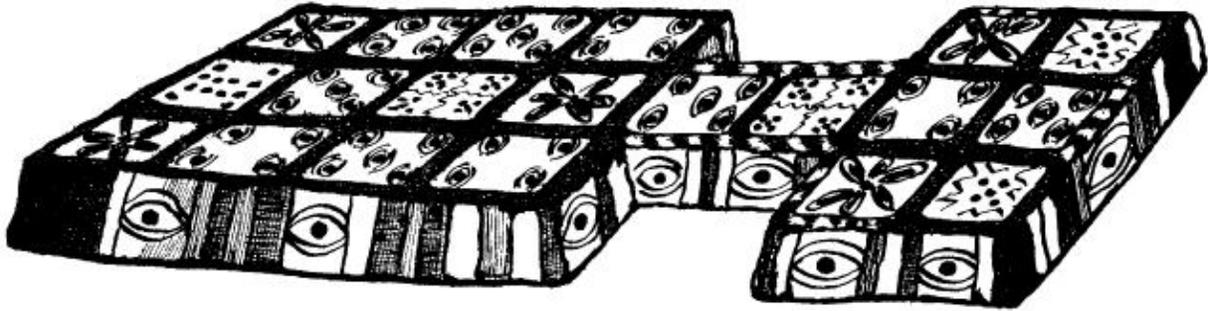
# Eine spielerische Rückschau

Um Mißverständnisse zu vermeiden, gleich zu Anfang eine Klarstellung: *Nicht alles, was wie Backgammon aussieht, ist auch Backgammon!*

Backgammon ist nur eines von vielen möglichen Spielen auf dem Backgammon-Brett. Und auch diese Aussage ist noch nicht ganz korrekt, denn das «Backgammon-Brett» hat viele Namen. So war es beispielsweise hierzulande, bevor das Backgammon-Spiel zu Beginn der siebziger Jahre populär wurde, gut drei Jahrhunderte lang als Puffbrett bekannt, und man spielte vornehmlich *Puff* und *Tricktrack* darauf, zwei Spiele, die Sie auch in diesem Buch wiederentdecken können.

Im niederdeutschen Sprachraum sprach man hingegen überwiegend vom *Verkeer-Spiel* oder *Verkeer-Borretje* und meinte damit die Spielfläche auf der Rückseite des Schachbretts. Denn – so war es das Mittelalter hindurch bis in die Renaissance der Brauch – die Oberfläche war dem königlichen *Schach* beziehungsweise dem *Damespiel* vorbehalten.

Vielleicht ist es diese «Zurücksetzung», die manche Autoren von Backgammon-Büchern der jüngeren Zeit dazu verleitete, Backgammon zum ältesten bekannten Spiel der Welt zu erklären. Als Beweis führen sie ein Würfelspiel an, das rund 5000 Jahre alt ist. Britische Archäologen fanden es als Grabbeigabe im königlichen Gräberfeld der sumerischen Stadt Ur. Heute ist das wertvolle Stück (s. S. [→](#)) im Britischen Museum in London ausgestellt.



Ja, und wer es dort gesehen hat, wird dabei allenfalls an ein *Gänsepiel* (das ist die Gattungsbezeichnung für Würfelrennspiele) erinnert. Die dahinter vermutete Ähnlichkeit mit Backgammon-Spielen ist äußerst spekulativ und durch nichts belegt.

Dabei sind Backgammon-Spiele in der Tat sehr alt. Die nachweisbaren Wurzeln reichen bis ins antike Griechenland und Rom kurz vor der Zeitenwende. Damals wurde ein Brettspiel namens *Ludus Duodecim Scriptorum* viel gespielt, von dem man mit Fug behaupten kann, daß es der Vorläufer des Backgammon war. Das Spielbrett war bereits am Brettrand in zwölf gleichartige Sektoren eingeteilt, nur kam im Gegensatz zum heute bekannten Backgammon-Brett noch ein zwölfteiliges Mittelfeld hinzu. Allein in Rom wurden bis dato mehr als hundert dieser alten Spielbretter aus dem Schutt der Antike geborgen. Fast alle weisen die gleiche Spielfeldeinteilung auf, jedoch sind sie sehr unterschiedlich gestaltet. Die Bemalung reicht von geometrischen Symbolen über stilisierte Pflanzenteile bis zu erotischen Zeichen. Sehr beliebt waren als Spielfeldmarkierungen auch mehr oder minder originelle Sinnsprüche aus sechs Wörtern mit jeweils sechs Buchstaben. So lautet etwa der in der Zeichnung auf S. 11 festgehaltene Spruch eines antiken Spielbretts:

*Jagen, baden,  
Spielen und lachen,  
Das ist Leben!*