

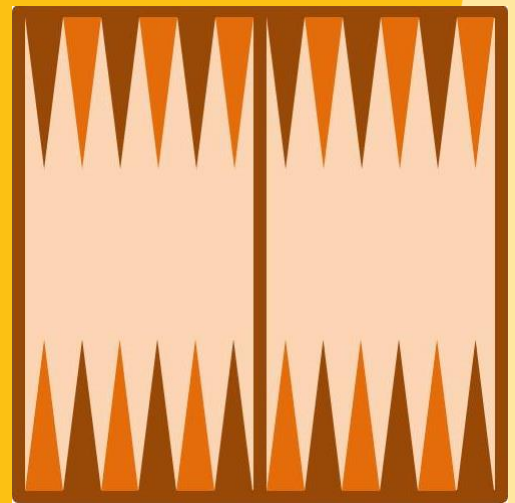
Spiel-Regeln in Leichter Sprache:

# Backgammon

Backgammon spricht man Bäck-gäm-men.

**Anzahl der Spieler:** 2

**Dauer:** etwa eine halbe Stunde



## Worum geht es bei Backgammon?

Viele sagen:

Backgammon ist ein Klassiker.

Das bedeutet:

Backgammon gibt es schon sehr lange Zeit.

Die Spiel-Regeln sind sehr schwer.

Vielleicht kannst du Jemanden um Hilfe bitten.



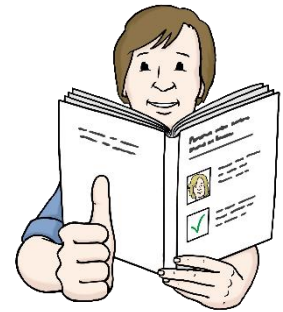
## Spiel-Regeln in Leichter Sprache

Diese Spiel-Regeln sind in Leichter Sprache.

Leichte Sprache hat viele Regeln.

Zum Beispiel:

- kurze Sätze schreiben,
- einfache Wörter nutzen,
- zusammen-gesetzte Wörter trennen.



Im Text steht die männliche Form,  
zum Beispiel Spieler.

Der Text ist dadurch einfacher zu lesen.

Gemeint sind Menschen mit jedem Geschlecht.

Spieler sagen beim Spielen meistens **du** zueinander.

In den Spiel-Regeln steht deshalb du.

## Spiel-Regeln lesen

Spiel-Regeln sind manchmal schwer zu lesen.

Bevor du die Spiel-Regeln liest:

- Nimm das Spiel-Material aus der Schachtel.  
Schau dir das Spiel-Material an.
- Lies die Spiel-Regeln vor dem Spielen.
- Vielleicht musst du die Spiel-Regeln 2 mal lesen.
- Du hast immer noch eine Frage?

Vielleicht hilft:

Das Spiel Schritt für Schritt spielen  
und dabei die Spiel-Regeln noch einmal lesen.

Oder du bittest Jemanden um Hilfe.



## Inhalt

Backgammon ist oft Teil von einer Spiele-Sammlung.

Für Backgammon braucht ihr

- das Spiel-Brett,
- 15 weiße und 15 schwarze Spiel-Steine,
- 4 normale Würfel.

Dieser Würfel heißt Doppler-Würfel:



Den Doppler-Würfel braucht ihr **nicht**.

Legt den Doppler-Würfel zurück in die Schachtel.

Einigt euch:

- Ein Spieler ist der weiße Spieler.
- Ein Spieler ist der schwarze Spieler.

## Erklärung vom Spiel-Brett

Auf der nächsten Seite seht ihr

2 Bilder vom Spiel-Brett.

Legt die Seite mit den Bildern neben euer Spiel-Brett.

Jeder Spieler sieht das Spiel-Brett von seiner Seite.

Die spitzen Dreiecke auf dem Spiel-Brett  
sind die Spiel-Felder.

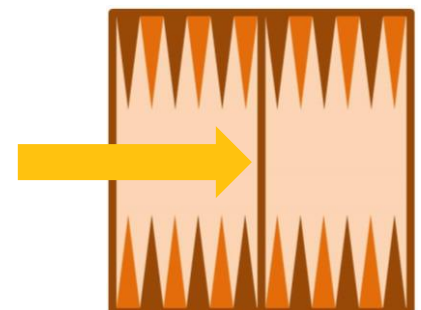
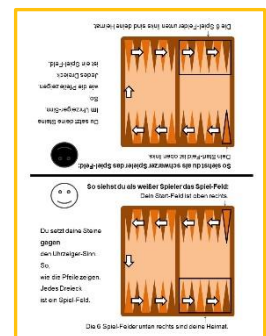
In der Mitte gibt es einen Holz-Stab.

Oder einen dicken Strich.

Der Holz-Stab oder dicke Strich heißt Schranke.

Jeder Spieler hat ein Start-Feld und eine Heimat.

Die Heimat wird später erklärt.

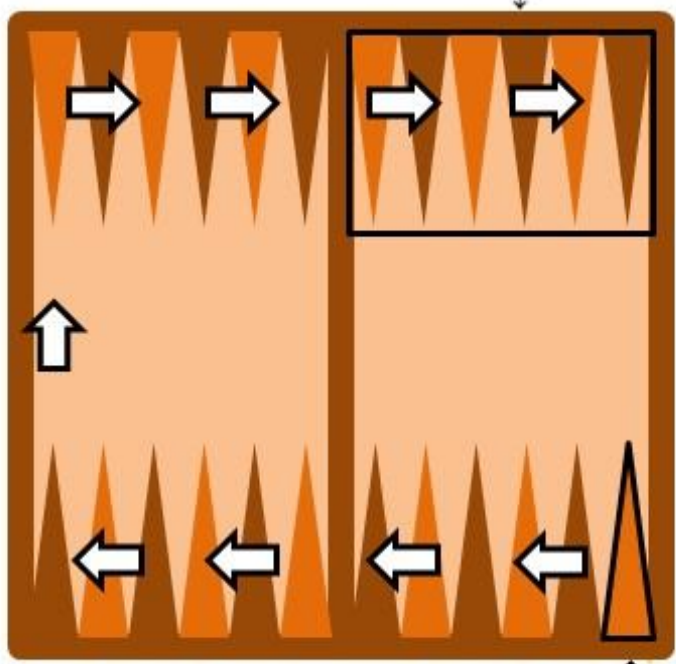


Du setzt deine Steine  
im Uhrzeiger-Sinn.  
So,  
wie die Pfeile zeigen.  
Jedes Dreieck  
ist ein Spiel-Feld.



So siehst du als schwarzer Spieler das Spiel-Feld:

Dein Start-Feld ist oben links.



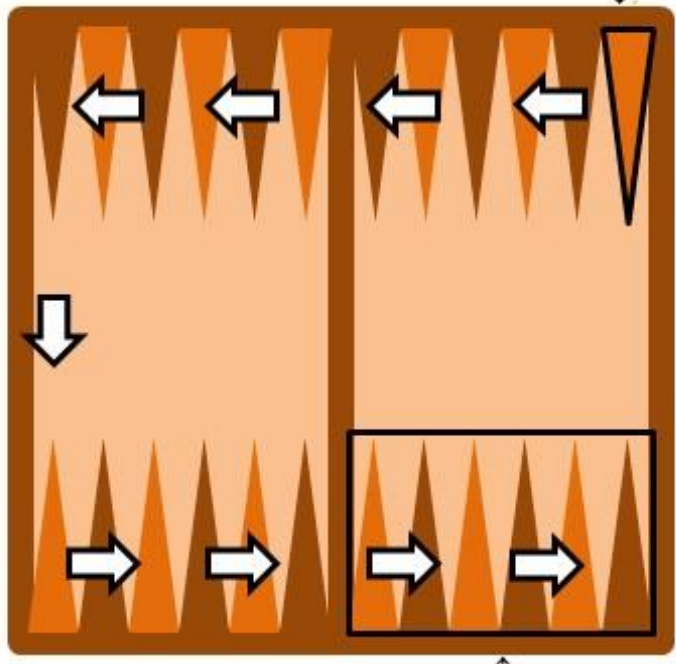
Die 6 Spiel-Felder unten links sind deine Heimat.



So siehst du als weißer Spieler das Spiel-Feld:

Dein Start-Feld ist oben rechts.

Du setzt deine Steine  
**gegen**  
den Uhrzeiger-Sinn.  
So,  
wie die Pfeile zeigen.  
Jedes Dreieck  
ist ein Spiel-Feld.



Die 6 Spiel-Felder unten rechts sind deine Heimat.

## Ziel

Jeder Spieler muss seine Steine  
zuerst in seine Heimat bringen.

Erst dann darf er seine Steine auswürfeln.

Auswürfeln bedeutet:

Die Steine müssen wieder neben das Spiel-Feld kommen.

Wer zuerst alle Steine ausgewürfelt hat, gewinnt.

## Das Spiel vorbereiten

Legt die Steine  
so auf das Spiel-Brett:

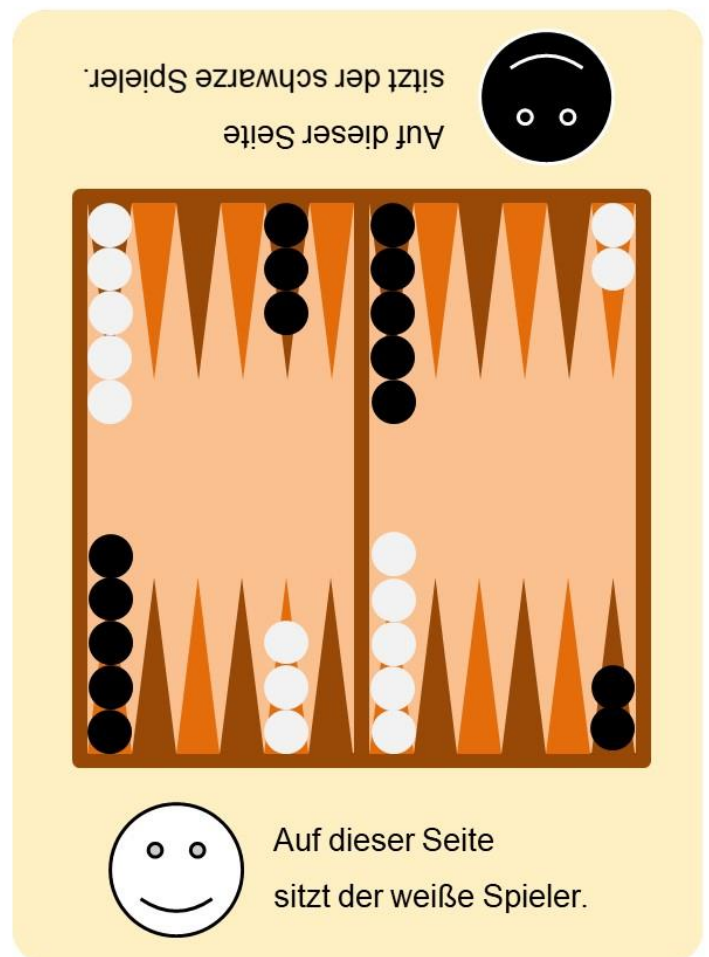
Nur 2 weiße Steine  
und 2 schwarze Steine  
liegen auf den  
beiden Start-Feldern.  
Die anderen Steine  
sind schon weiter.

Jeder Spieler bekommt  
2 Würfel.

## Wer fängt an?

Jeder Spieler würfelt mit einem Würfel.

Wer die höhere Zahl würfelt,  
fängt an.



## **Spiele**

Du bist an der Reihe.

Würfeln mit beiden Würfeln.

Du hast 2 Spiel-Züge.

Jeder Würfel ist für einen Spiel-Zug.

### Ausnahme:

Du würfelst 2 gleiche Zahlen.

Das heißt Pasch.

Bei einem Pasch hast du

4 Spiel-Züge mit der Würfel-Zahl.

Du entscheidest die Reihen-Folge von den Spiel-Zügen.

Du würfelst zum Beispiel eine 4 und eine 6.

Du entscheidest:

Entweder setzt du erst einen Stein 4 Felder vor.

Oder du setzt erst einen Stein 6 Felder vor.

Du **musst** alle Spiel-Züge machen,

wenn du kannst.

Das heißt Zug-Zwang.

Du darfst jedes mal den gleichen Stein setzen.

Du darfst den Stein **nur** auf diese Felder setzen:

● auf ein freies Feld,

● auf ein Feld mit deinen eigenen Steinen oder

● auf ein Feld mit **nur einem** Stein vom Gegner.

Dann wirfst du den Stein vom Gegner raus.

Du legst den Stein vom Gegner auf die Schranke.

2 oder mehr Steine zusammen auf einem Feld sind geschützt.

Niemand kann diese Steine rauswerfen.

Diese Reihen-Folge gilt für jeden Spiel-Zug  
mit einer Würfel-Zahl:

### 1. Liegen **Steine von dir auf der Schranke?**

Du **musst** zuerst die Steine von der Schranke setzen.

Die Steine von der Schranke fangen auf dem Start-Feld an.

Das Start-Feld zählt beim Zählen mit.

Die Felder sind mit Steinen vom Gegner besetzt?

Du kannst deine Steine von der Schranke **nicht** setzen.

Dann setzt du aus.

### 2. Liegen keine Steine von dir auf der Schranke?

Jetzt darfst du wieder alle Steine setzen.

Manchmal kannst du **keinen** Stein setzen.

Dann setzt du aus.

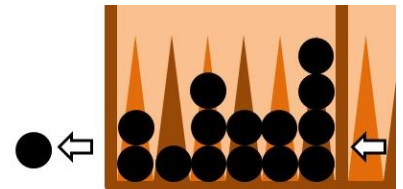
### 3. Alle deine Steine sind in deiner Heimat.

Du darfst deine Steine jetzt auswürfeln.

Auswürfeln bedeutet:

Du setzt die Steine vom Spiel-Feld runter.

Die Würfel-Zahl muss **genau** passend sein.



Ausnahme:

Du kannst **keinen** Stein setzen.

Nur beim Auswürfeln gilt:

Du setzt **nicht** aus.

Du setzt den Stein vom Spiel-Feld runter,  
der am weitesten vom Ziel entfernt ist.

## Gewinnen

Wer zuerst alle Steine ausgewürfelt hat, gewinnt.

## Die Regeln von Backgammon auf einer Seite

Weiß setzt **gegen** den Uhrzeiger-Sinn:

- Start-Feld: oben rechts.
- Heimat: unten rechts.

Schwarz setzt **im** Uhrzeiger-Sinn:

- Start-Feld: oben links.
- Heimat: unten links.

Jeder Spieler hat 2 Spiel-Züge.

Bei einem Pasch 4 Spiel-Züge.

Es besteht Zug-Zwang.

Die Reihen-Folge von den Spiel-Zügen ist egal.

Du darfst **nicht** auf ein Feld

mit 2 oder mehr Steinen vom Gegner setzen.

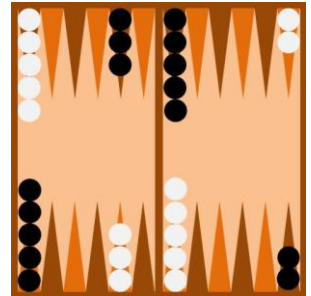
Einen einzelnen Stein vom Gegner wirfst du raus.

Rausgeworfene Steine kommen auf die Schranke.

Reihen-Folge:

1. Steine von der Schranke setzen.
2. Steine in die eigene Heimat bringen.
3. Steine auswürfeln.

Wer zuerst alle Steine ausgewürfelt hat,  
gewinnt.





Die Spielregeln in Leichter Sprache wurden erstellt vom

## **Büro für Leichte Sprache Wittekindshof**

Langenhagen 38 b

32549 Bad Oeynhausen



Telefon: 0 57 34 61 12 79



E-Mail: [LS@wittekindshof.de](mailto:LS@wittekindshof.de)



Internet: [www.leichte-sprache-wittekindshof.de](http://www.leichte-sprache-wittekindshof.de)



Gefördert durch Spiel des Jahres e.V.



### **Impressum**

**Herausgeber** Büro für Leichte Sprache der Diakonischen Stiftung Wittekindshof |  
Langenhagen 38b | 32549 Bad Oeynhausen | [www.leichte-sprache-wittekindshof.de](http://www.leichte-sprache-wittekindshof.de)

**Redaktion** Kerstin Göhner, Annika Lange-Kniep

Die Spielregeln wurden geprüft

von Prüferinnen und Prüfern der Diakonischen Stiftung Wittekindshof

**Verantwortlich** Franziska Büschenfeld

**Stand** Juni 2021

**Europäisches Logo für Einfaches Lesen** © Inclusion Europe.

Weitere Informationen unter [www.leicht-lesbar.eu](http://www.leicht-lesbar.eu)

**Leichte Sprache Bilder im Vorwort** © Lebenshilfe für Menschen mit geistiger Behinderung  
Bremen e.V., Illustrator Stefan Albers, Atelier Fleetinsel, 2013

**Bilder Backgammon** © Büro für Leichte Sprache Wittekindshof

**Logo Spiel des Jahres** © Spiel des Jahres e.V.

**Änderungen bedürfen der schriftlichen Genehmigung  
durch das Büro für Leichte Sprache Wittekindshof**