



humboldt

H U G O K A S T N E R

# *Backgammon*

Geschichte

Regeln

Strategien

Hugo Kastner  
Backgammon



Hugo Kastner

# Backgammon

Geschichte

Regeln

Strategien

4. Auflage

**humboldt**

### **Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek**

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.ddb.de> abrufbar.

ISBN 978-3-86910-186-6 (Print)

ISBN 978-3-86910-291-7 (PDF)

Der Autor: Hugo Kastner, Jahrgang 1952, studierte Geografie und Anglistik an der Universität Wien und unterrichtet seit mehr als dreißig Jahren Geografie, Wirtschaftskunde, Englisch, Management und Schach an einem Wiener Gymnasium. Er ist zudem als Trainer im Schulschach tätig. Enzyklopädische Publikationen zu Karten- und Würfelspielen, sowie weitere umfangreiche Spezialwerke zu Backgammon und Snooker bilden neben geografischen Fachbüchern den Schwerpunkt der Arbeit dieses Autors. Daneben ist Hugo Kastner seit vielen Jahren journalistisch als Spielerezensent, Kolumnen- und Fachartikelautor für das Österreichische Spielemuseum tätig. Bei humboldt sind bereits neun seiner Bücher erschienen, darunter in Co-Autorenschaft mit Michael Ehn das umfangreiche, thematisch gegliederte Werk „Alles über Schach“. ([www.hugo-kastner.at](http://www.hugo-kastner.at))

Hinweis an den Leser: Die Informationen dieses Buches sind von Autor, Verlag und Redaktion nach bestem Wissen und Gewissen sorgfältig erwogen und geprüft. Dennoch kann keine Gewähr auf Vollständigkeit und Richtigkeit übernommen werden.

Das Aktuelle Buch „Backgammon“ ist das Ergebnis der langjährigen Erfahrung des Autors mit Spielen wie auch seiner Passion als vielseitig interessierter Schriftsteller.

#### 4. Auflage

© 2021 humboldt

Eine Marke der Schlüterschen Verlagsgesellschaft mbH & Co. KG,

Hans-Böckler-Allee 7, 30173 Hannover

[www.schluetersche.de](http://www.schluetersche.de)

[www.humboldt.de](http://www.humboldt.de)

Autor und Verlag haben dieses Buch sorgfältig geprüft. Für eventuelle Fehler kann dennoch keine Gewähr übernommen werden. Alle Rechte vorbehalten. Das Werk ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der gesetzlich geregelten Fälle muss vom Verlag schriftlich genehmigt werden.

Lektorat: Eckhard Schwettmann, Gernsbach  
Covergestaltung: DSP Zeitgeist GmbH, Ettlingen  
Innengestaltung: akuSatz Andrea Kunkel, Stuttgart  
Titelfoto: Shutterstock  
Diagramme: Mit GNU-Backgammon erstellt ([www.gnu.de](http://www.gnu.de))  
Satz: PER MEDIEN & MARKETING GmbH, Braunschweig  
Druck und Bindung: gutenbergs beuys feindruckerei GmbH, Langenhagen

Für  
Bernd Hoffmann  
meinem langjährigen Freund  
und Spielpartner

# Inhalt

\* Anfänger

\*\* Fortgeschrittene

\*\*\* Experten

<b>Vorwort</b> .....	10
<b>Geschichte &amp; Regeln</b> .....	12
Geschichte des Spiels .....	12
Chronologie .....	14
Meisterspieler .....	26
Weltmeister .....	27
Giants of Backgammon .....	28
American Backgammon Tour .....	32
Zitate .....	32
Einführung* .....	38
<b>Taktik &amp; Strategie</b> .....	48
Eröffnungswürfe** .....	48
Vier Schlüsselziele der Eröffnung .....	48
Grundlegende Eröffnungsprinzipien .....	50
Eröffnungszüge .....	50
Dublettenwürfe .....	69
Equity nach dem Eröffnungswurf*** .....	72
Mittelspiel-Strategien** .....	74
Anker/Goldener Punkt .....	74
Bar .....	76
Baustein/Builder .....	77
Blots .....	80
Diversifikation .....	81
Duplikation .....	82

Flexibilität/Streuung . . . . .	83
Prime/Geschlossenes Feld . . . . .	84
Risiko & Sicherheit . . . . .	85
Abtragen** . . . . .	87
No-miss-Positionen . . . . .	87
Doppeln beim Abtragen . . . . .	88
Abtragen – Wahrscheinlichkeitstabelle . . . . .	90
Generelle Abtrag-Strategien . . . . .	90
Spezielle Abtrag-Strategien . . . . .	91
Abtragen im Kontaktspiel . . . . .	92
Gammon-Drohung/Crossover . . . . .	93
Endspiel-Technik*** . . . . .	93
Laufen oder Abwarten? . . . . .	94
Schlagen oder Sichern? . . . . .	95
Sloten oder Schützen? . . . . .	96
Abtragen oder Trefferminimierung? . . . . .	97
Auflösen oder Aufrechterhalten? . . . . .	98
Risiko oder Sicherheit? . . . . .	98
Verdoppelungswürfel** . . . . .	99
25%-Regel . . . . .	100
Position – Rennen – Drohung . . . . .	102
Wahrscheinlichkeitenmix . . . . .	102
Gammon-Chance . . . . .	103
Geschlossenes Feld . . . . .	105
Zählen von Augen . . . . .	106
Cluster Counting*** . . . . .	108
10%-Regel für eine Verdopplung . . . . .	112
12½ %-Regel für eine Annahme . . . . .	113
Adaptionen . . . . .	113
Das goldene Dreieck . . . . .	114
Erwartungswert – Equity*** . . . . .	115
Einflussfaktoren . . . . .	116
Berechnungsbeispiele . . . . .	116

Match Play-Tabellen / MET (Match Equity Table) . . . . .	118
Match Play – Verdoppeln . . . . .	120
Match Play – Allgemeine Richtlinien . . . . .	122
Money Game – Vergleichszahlungen . . . . .	123
<b>Partien &amp; Meisterzüge</b> . . . . .	125
Partien & Analysen*/**/** . . . . .	125
Rennspiel – Running Game** . . . . .	125
Blitz /Angriff – Attacking Game** . . . . .	137
Holding Game – Haltespiel** . . . . .	146
Blockadespiel – Priming Game** . . . . .	159
Back Game** . . . . .	171
Meisterzüge & Probleme*/**/** . . . . .	193
Einsteigerprobleme* . . . . .	193
Probleme für Fortgeschrittene** . . . . .	201
Meisterprobleme*** . . . . .	210
Zugprobleme . . . . .	211
Doppler-Probleme . . . . .	220
<b>Varianten &amp; Informationen</b> . . . . .	229
Varianten* . . . . .	229
Acey-Ducey . . . . .	229
Backgammon Extras . . . . .	229
Backgammon Backwards . . . . .	231
Chouette . . . . .	231
Freeze-Out Match . . . . .	232
Hyper-Backgammon . . . . .	232
Nackgammon . . . . .	232
Rollover . . . . .	233
Snake . . . . .	233
Tavli/Griechisches Backgammon . . . . .	234

Turnierspiel . . . . .	236
Backgammon am Computer** . . . . .	236
Analyse . . . . .	236
Hinweise . . . . .	237
Rollouts . . . . .	237
Spielstärke . . . . .	238
Stellungen . . . . .	238
Offizielle Regeln** . . . . .	238
FAQ** – Häufig gestellte Fragen . . . . .	243
Falschspiel mit Würfeln** . . . . .	249
Unregelmäßige Würfel . . . . .	250
Geladene Würfel . . . . .	252
Formvollendete Würfel . . . . .	254
Schutzmöglichkeiten . . . . .	255
Literatur & Internet . . . . .	256
Glossar . . . . .	259

## Vorwort zur 2. Auflage

Backgammon ist eines der ältesten, schwierigsten und populärsten Spiele der Welt: drei Superlative, die nicht übertreiben. Diese Tatsache dürfte auch viele Leserinnen und Leser dieses Buches dazu bewegen haben, Backgammon in ihrem Freundeskreis zu verbreiten. Daher ist nun nach bereits kurzer Zeit eine zweite, aktualisierte Auflage dieses Grundlagenwerkes notwendig. Die frühesten Spuren dieser Kombination aus Brett- und Würfelspiel verlieren sich vor mehr als 4 500 Jahren im Dunkel der Geschichte. Ein solch ehrwürdiges Alter hat selbst ein Klassiker wie Schach bei weitem nicht. Schwierig sind nicht die Regeln an sich. Doch wie bei fast allen Sternen am Spielhimmel ist auch bei Backgammon enorm viel an Erfahrung, Intuition, Konzentration und Mut nötig, um auf lange Sicht zu gewinnen. Und Backgammon ist vor allem ein grandioses Spiel mit Wahrscheinlichkeiten. Was die Popularität anbelangt, darf Backgammon mit den ganz großen Vertretern des Spieleuniversums in einem Atemzug genannt werden: etwa Schach, Go, Poker oder Bridge. Diese echten Klassiker unter den Spielen üben eine ungebrochene Faszination auf jede neue Generation aus, wenn auch heute in beträchtlichem Maß durch den Computer unterstützt. Mehr als 100 000 regelmäßige Online-Backgammonspieler sind Zeugen dieser Leidenschaft.

Backgammon kann aber auch grausam und unverzeihlich sein, wie kaum ein anderes Spiel mit dieser strategischen Tiefe. Kein Spieler, der nicht Geschichten über die unglaublichsten Wurffolgen seines Gegners erzählen kann, über Partien, die im letzten Moment gekippt sind, trotz aller Raffinesse im Spielaufbau. Grausam schön also ist Backgammon, fast wie das wirkliche Leben. Und keine Partie gleicht der anderen. Zu vielfältig sind die Möglichkeiten, die Wurfergebnisse zu platzieren. Backgammon bleibt wahrlich eine „unendliche Geschichte“, um es mit einem Wort Michael Endes zu sagen.

Dieses Buch hat vier Teile. In Teil 1 erfahren Sie alles über die reichhaltige Geschichte des Backgammons, über die großen Champions

und deren Sicht des Spiels. Teil 2 führt in die Grundregeln des klassischen Backgammons ein und zeigt den strategischen Hintergrund aller wichtigen Eröffnungszüge. In Teil 3 lernen Sie die Feinheiten des Abtragens kennen, bekommen zahlreiche Mittelspielstrategien präsentiert, dazu den tückischen Einsatz des Verdopplungswürfels, sowie Wahrscheinlichkeitstabellen für unterschiedlichste Positionen und Matchstände. In Teil 4 finden Sie genau kommentierte Partiebeispiele für sämtliche gängigen Stellungstypen, mit Einsteiger-, Fortgeschritten- und Meisterproblemen, aufgeteilt in Zug- und Doppleraufgaben, Letztere mit Lösungsvorschlägen auf Basis von exakten Computerrollouts. Der Anhang bietet Varianten, ein offizielles Regelwerk, häufig gestellte Fragen (FAQ), Tipps zur Computeranalyse, Literaturangaben, Hinweise auf Internetseiten, einen Beitrag über das Falschspiel mit Würfeln und ein umfangreiches, alphabetisches Glossar.

Sie müssen Backgammon nicht verbissen studieren. Vielmehr sollten Sie versuchen, sich die Feinheiten und taktisch-strategischen Überlegungen der typischen Partiemuster im wahrsten Sinn des Wortes zu erspielen. Doch wie bei kaum einem anderen Spiele-Klassiker kann Ihnen bei Backgammon bisweilen Fortuna zur Seite stehen. Dies mag den einen oder anderen oberflächlichen Betrachter zum falschen Schluss verleiten, dass es sich hier um ein Glücksspiel handle. Weit gefehlt, auf Dauer gewinnt immer der bessere Spieler.

Mein Dank gilt wie immer Ferdinand und Dagmar de Cassan vom Österreichischen Spielemuseum für ihre Unterstützung bei allen Rechercharbeiten wie auch Hardy Hübener für die freundliche Erlaubnis, Informationen seiner exzellenten Internetseite zu verwenden, und für seine vielen Tipps. Dank auch an Jens Göring für seine Backgammon-Meisterprobleme und an René Schwab für das inhaltliche Korrekturlesen während der Entstehungsphase dieses Buches. Dank auch an meinen Verlag, allen voran Herrn Eckhard Schwettmann, für das langjährige Vertrauen und die Idee zu diesem neuen humboldt-Spielebuch.

# Geschichte & Regeln

## Geschichte des Spiels

Die Familie der *Backgammon-Spiele* gehört zu den ältesten der Welt. Mehr als viereinhalbtausend Jahre alt ist ein Brett – wohlgermerkt ein Vorläufer des modernen Backgammons – das in der heutigen pakistanischen Provinz Belutschistan gefunden wurde. Wenn hier auch die letzte Sicherheit fehlt, dass es sich um eine Urform unseres Klassikers handelt, so steht doch fest, dass erste Spielformen des Backgammons mindestens 1600 vor Chr. entstanden. Gesichert jedenfalls ist ein vom Archäologen Sir Leonard Woolley gefundenes Brett aus der Stadt Ur (heutiger Irak), *The Royal Game of Ur* (Das königliche Spiel von Ur), außerdem das auf drei mal zehn Feldern gespielte *Senet*, eine Grabbeigabe des Pharaos Tutenchamun, oder die von den Römern daraus weiterentwickelten Spielformen *Ludus Duodecim Scriptorum* (kurz: *Duodecim Scripta*), *Tabulae* und *Alea*, die jeweils drei Würfel verwendeten. *Alea* setzte sich als Spielart überall in Europa durch, zunächst beim Adel, später auch beim gemeinen Volk, wenn auch fast immer wegen des hohen Glückspielcharakters von der Kirche bekämpft. Die sehr unterschiedlichen Spielformen des Spätmittelalters, *Nard* (Persien), *Tric Trac* (Frankreich), *Puff* oder *Wurfzabel* (Deutsche Länder) näherten sich immer mehr dem heute üblichen Backgammon. Details zur historischen Entwicklung findet der interessierte Leser auf den nächsten Seiten im Abschnitt „Chronologie“.

Bemerkenswert sind als verwandte Spiele auch das koreanische *Nyout*, ein Vorläufer unseres wohlbekannteren *Mensch ärgere Dich nicht!*, das mythologisch angehauchte *Pachisi*, alles Kombinationen aus Würfel- und Brettspiel, die den Menschen zu allen Zeiten herausfordern konnten. Interessierte Leser darf ich auf meine ausführlichen Regeldarstellungen (mit Abbildungen) im umfangreichen Buch *Die große Humboldt Enzyklopädie der Würfelspiele* hinweisen.

Zurück zu Backgammon: Die wahre neue Heimat fand dieser Klassiker letztlich in England. Schon Richard Löwenherz hatte mit der Würfelleidenschaft seiner Soldaten seine liebe Mühe und verbot, um allzu große Wettverluste einzudämmen, jedermann unter dem Stand eines Ritters das Zocken – vergeblich, wie wir aus schriftlichen Zeugnissen und mündlichen Überlieferungen wissen.

Der Grund für die frühe Liebe zu diesem Spiel liegt zweifellos darin, dass hier Würfel und Brett in geradezu einzigartiger Weise temporeich zusammenwirken. Allerdings ist wie bei den vergleichbar alten Spielen *Mancala* oder *Schach* die Entwicklung auch hier nicht in der Frühzeit der Spielgeschichte stehengeblieben. Auch Backgammon hat sich erst langsam zu dem entwickelt, was wir heute mit Leidenschaft genießen. 1645 wird erstmals der Name „Backgammon“ erwähnt, wobei das alte englische Wort *gammon* so viel wie „doppelt schlagen“ oder „doppelter Sieg“ bedeutet, der erste Wortteil *back* dagegen auf die zurückgebliebenen Steine anspielt. 1743 schuf dann Edmund Hoyle das erste kodifizierte Regelwerk. Allerdings wurde auch diese Spielefamilie mehr und mehr dem Tempo der neueren Zeit angepasst. Eine entscheidende Verbesserung ließ noch fast zweihundert Jahre auf sich warten. In einem New Yorker Club wurde um 1920 erstmals der Verdopplungswürfel eingesetzt, mit zwei klaren Zielen: Erhöhung der Spannung und Einschränkung des Glücksfaktors. Damit war der Weg zu einem wettbewerbsorientierten Spiel geebnet. Die Regeln erhielten schließlich 1931 vom *Card and Backgammon Committee* des *New Yorker Racquet and Tennis Club* die endgültige Form. Mit der für mehrere Spielfreunde geeigneten Variante *Chouette* oder vielen anderen Spielarten zeigt auch Backgammon, dass die Entwicklung noch nicht abgeschlossen ist. Jedenfalls ist dieser Klassiker nach mehr als viereinhalbtausend Jahren endgültig zur vollen Reife gelangt. Heute dominiert das Online-Spiel gegen Spielpartner in aller Welt wie auch gegen enorm starke Computer das moderne Backgammongeschehen. Mehr dazu in unten stehender Chronologie.

Was nun macht die anhaltende Faszination dieses Würfelbrettspiels aus? Zum einen zweifellos der seit jeher geschätzte, weil keine Gesellschaftsschicht bevorzugende Glücksfaktor. Jeder Wurf ist eine neue Chance, eine neue Hoffnung auf einen Erfolg. Ohne allzu viel Regelstudium kann jeder sehr unmittelbar sein Glück versuchen. Zum anderen jedoch erlaubt gerade Backgammon taktische Überlegungen, ja sogar langfristige Strategien, die von Meisterspielern in Perfektion beherrscht werden. Und zudem gibt es nicht nur den einfachen Spielgewinn, sondern – wie weiter unten beschrieben – auch Doppel- und Dreifachsiege. Dazu kommt seit den zwanziger Jahren der ominöse Verdopplungswürfel, der die spielerischen Möglichkeiten enorm erhöht und damit den Druck auf die Spieler entscheidend verstärkt. *Einfacher Sieg*, *Gammon* bzw. *Backgammon* werden damit unter Umständen verdoppelt, vervierfacht, verachtacht, usw. Hier liegen die Nerven bei jedem Wurf blank, hier kommt Wettcharakter ins Geschehen. Damit wird Backgammon zu einer echten Herausforderung, wobei Strategie und Taktik jedoch keinesfalls zu kurz kommen.

So viel zur Geschichte des ältesten bekannten Würfelbrettspiels. Nicht nur aus Interesse an der Geschichte jedoch sollte sich der Leser unbedingt an einer Partie Backgammon versuchen, vielleicht sogar das eine oder andere Turnier bestreiten. Backgammon ist ein Kampf mit Wahrscheinlichkeiten, ein Drahtseilakt, ein ständiger Wechsel zwischen Offensive und Defensive, ein Rausch der Sinne.

## Chronologie

Nach: Hardy Hübener – <http://www.hardyhuebener.de/biblio.html> sowie Oswald Jacoby und John Crawford – *The Backgammon Book* (1970) und Ulrich Schädler – *Spiele der Menschheit* (2007)

**ca. 3000 v. Chr.:** Aus Shahr-i Sokhta („Verbrannte Stadt“), einer städtischen Siedlung aus der Bronzezeit im Südosten des heutigen Iran,

stammt ein dem modernen Backgammon verwandtes Spiel. Im Jahr 2004 wurden ein rechteckiges, aus Ebenholz gefertigtes Brett sowie 60 (!) Spielsteine und Würfel gefunden. Falls archäologische Forschungen die Verwandtschaft mit Backgammon bestätigen, wäre dies die älteste Spur unseres Klassikers.

**ca. 2600 v. Chr.:** In den zwanziger Jahren des vorigen Jahrhunderts findet der britische Archäologe Sir Leonard Woolley zwei frühe Vorfahren des Backgammons in den königlichen Gräbern von Ur. Entsprechend wird dieses Spiel fortan als *The Royal Game of Ur* (dt. *Königliches Spiel von Ur*) bezeichnet. Wie die Menschen damals es nannten, bleibt wohl für immer unbekannt. In den folgenden Jahrzehnten werden bei Ausgrabungen weitere Spielbretter gefunden, die auf der einen Seite *Senet* und auf der gegenüberliegenden Seite das *Königliche Spiel von Ur* zeigen. Damit ist der sichere Nachweis erbracht, dass beide Spiele (oder Spielformen) zur gleichen Zeit ihre Anhänger hatten.

**ca. 2000 v. Chr.:** Ausgrabungen in Gräberfeldern der iranischen Provinz Kerman bringen frühe Spielbretter für das „20-Felder-Spiel“ ans Licht, die ganz charakteristische, kreisrunde Felder mit „Schlangenumwindungen“ aufweisen. Bereits hier dürfte das universelle Symbol der Schlange – wie bei vielen Artefakten – auf den Lauf der Zeit, auf Ewigkeit und Wiedergeburt hindeuten.

**ca. 1500 v. Chr.:** *Senet*, ein entfernt mit dem Backgammon verwandtes Laufspiel, wird vermutlich im Ägypten der Pharaonen gespielt. Eine direkte Verbindung zu Backgammon konnte allerdings nie nachgewiesen werden. Jedenfalls finden sich im Grab des Pharaos Tutenchamun (am 4. November 1922 vom britischen Ägyptologen Howard Carter entdeckt) dem Backgammon ähnliche Brettspiele als Grabbeigaben. Die Datierung weist auf ein Alter von 3500 Jahren hin. Ähnliche Bretter werden auf Zypern, damals von Ägypten abhängig, gefunden. Zudem zeigen Wandmalereien in vielen ägyptischen Gräbern Men-

schen, die dieses Brettspiel spielen. Archäologen nehmen daher an, dass Laufspiele nicht nur beim Adel, sondern auch beim gemeinen Volk beliebt waren.

**ca. 180 v. Chr.:** Ein dem Backgammon ähnliches Wettlaufspiel, mit vierseitigen Langwürfeln gespielt, könnte der früheste indische Beitrag zu dieser Familie gewesen sein. Im *Vairāgyasataka* aus dem 5. Jh. findet sich eine erste literarische Erwähnung. Bildhauer und Maler zeigen zudem die Götter Shiva und Parvati beim Würfelspiel, wenn auch in den zugrunde liegenden Legenden absolut keine Hinweise zu finden sind.

**ca. 150 v. Chr.:** Die Römer kennen bereits eine Frühform des *Ludus Duodecim Scriptorum* („12-Linien-Spiel“, „Spiel der 12 Zeichen“). Der Name wird meist auf die zwölf Felder des Spielbretts zurückgeführt, wenn auch durchaus ein von Nonius in seiner lateinischen Grammatik *De compendiosa doctrina* angeführter Bezug zu den Würfelaugen („scripta“) eine Interpretationsmöglichkeit darstellt. Also handelt es sich vielleicht auch um ein „12-Augen-Spiel“, mit Hinweis auf den höchsten Wurf.

**ca. 40 v. Chr.:** Möglicherweise haben Kleopatra und Markus Antonius ihre Mußestunden bei einer Urform des *Ludus Duodecim Scriptorum* verbracht. Ganz genau ist das jedoch nicht belegt. Zur Popularität der Backgammon-Vorfahren hat diese Geschichte jedoch allemal beigetragen.

**ca. 8 n. Chr.:** Ovid beschreibt in seiner „*Ars Amatoria*“ das römische Spiel *Ludus Duodecim Scriptorum* als „einen anderen Typ von Spiel, das in ebenso viele Felder geteilt ist wie das schnell dahineilende Jahr Monate hat.“ Hier dürfte Ovid auch einen Bezug zu den Sternzeichen sehen. Es finden sich bereits viele Ähnlichkeiten mit dem späteren Backgammon, etwa ein Mittelsteg, je sechs Spielfelder auf beiden Seiten dieses Stegs und je 15 Spielsteine für die beiden Spieler. Im

Unterschied jedoch zu Backgammon weist das römische Spielbrett drei Reihen auf, und es werden zudem drei Würfel verwendet.

**ca. 54 n. Chr.:** *Tabulae*, eine weitere Spielform, taucht in Rom auf. In dieser Weiterentwicklung des *Ludus Duodecim Scriptorum* wird jedoch die mittlere der drei Reihen weggelassen. Damit kommt *Tabulae* (auch als *XII Scripta*, *Duodecim Scripta* bezeichnet) dem heutigen Backgammon schon sehr nahe. Kaiser Claudius hat angeblich diesem Spiel sogar ein eigenes Buch gewidmet (wofür allerdings kein Beleg erhalten blieb).

**ca. 125 n. Chr.:** Ein Spielbrett des *Ludus Duodecim Scriptorum* (heute datiert auf 125 n. Chr.) wird in Holt, Denbighshire (Wales), im Grab eines römischen Soldaten gefunden – ein erstes Anzeichen für die Verbreitung dieses Spiels in Europa.

**300–500:** Ein Spiel mit dem Namen *Nardschir* oder *Nard* wird im babylonischen Talmud erwähnt. Das Brett ähnelt mit seinen zwei Reihen zu je 12 Feldern sehr dem heutigen Backgammon und dürfte zu dieser Zeit auch bereits in Rom hohe Verbreitung gehabt haben. Zudem besitzen beide Spieler je zwei Würfel und 15 Spielsteine. Die Startaufstellung sowie der Schlagmechanismus entsprechen ebenfalls der modernen Spielweise. Die Felderaufteilung auf dem Brett in exakt vier Abteilungen führt folgerichtig zum beschreibenden Namen *Todas tablas* (dt. alle Felder).

**476–481:** In einem Sinngedicht wird *Tabulae*, das Lieblingsspiel des oströmischen Kaisers Zeno (478–481 n. Chr.) lobend erwähnt.

**6. Jh.:** Der persische Dichter Abū I-Qāsem-e Ferdousī rühmt in seinem um 1000 n. Chr. geschriebenen Versepos *Schāhnāme* („Heldengedicht der Könige“) einen gewissen Burzoe, einen weisen iranischen Arzt und Politiker, dafür, *Nard* im 6. Jahrhundert erfunden zu haben. [siehe auch: Hugo Kastner, *Das große Humboldt Schach Sammelsurium*]

**7. Jh.:** Der Bischof Isidor von Sevilla bezeichnet das bekannte *Tabulae* in seiner Enzyklopädie *Etymologiae* (auch als *Origenes* bekannt) mit dem sprechenden Namen *Alea* („Würfel“). Die drei Würfel sowie die drei Felderreihen sollen, so die zeitgeistige Interpretation, Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft symbolisieren.

**8. Jh.:** Die damals modernste Spielform mit sechsseitigen kubischen Würfeln erreicht unter dem Namen *sugoroku* („Zweimal sechs“) Japan. Kaufleute dürften dieses Spiel nach Ostasien gebracht haben. Die chinesische Version des „Zweimal sechs“, häufig mit Blumenmotiven geschmückt, nennt sich *shuang-liu*.

**680–722:** Auf der berühmten sogdischen Wandmalerei aus Pjandschikent (heutiges Tadschikistan) wird ein *Alea*-Spieltisch dargestellt (ausgestellt in der Eremitage in Sankt Petersburg).

**9. Jh.:** Der berühmte arabische Schachspieler Al-Adli verfasst trotz des vom Propheten Mohammed ausgesprochenen Glücksspielverbots ein leider nicht erhaltenes Buch über *Nard*.

**11. bis 15. Jh.:** Die Kreuzzüge beschleunigen die Verbreitung von *Tabulae* über ganz Europa. Nun ist der Siegeszug des Würfelbrettspiels nicht mehr aufzuhalten.

**ca. 1100:** Im Rolandslied (*La Chanson de Roland*) werden Ritter beim *Tables*-Spiel beschrieben.

**12. Jh.:** Der älteste indische Text über Backgammon, das *Manassollasa* (dt. Erquickung des Geistes) stellt eine Reihe von Spielvariationen dieses Spiels vor, die allerdings nicht immer schlüssig funktionieren. Vermutlich war Indien also nicht Ursprungsland des Backgammons, sondern es wurden fremde, wenig verständliche Spielformen in die heimische Kultur infiltriert.

**ca. 1180:** In Deutschland wird *Tables* unter dem Namen *Wurfbabel* erstmals erwähnt. Angeblich vermacht ein gewisser Graf Sibotos von Neuenberg in seinem Testament unter anderem vier Schachspiele sowie vier *Wurfbabel*-Bretter.

**ca. 1190:** Richard Löwenherz, König von England, hat beträchtliche Probleme mit der Spielleidenschaft seiner Truppen. Er sieht sich gezwungen, jedermann unter dem Rang des Ritters das Spiel um Geld zu verbieten.

**1254:** König Ludwig IX. von Frankreich, der Heilige, verbietet seinen Hofbeamten das Spielen des *Jeux de Tables*, das wie alle anderen Glücksspiele unter den Bann der Kirche fällt.

**1275:** In der Abhandlung *Bonus Socius* des Nicolas de Nicolaï werden neben Schach- auch Backgammon- und Mühle-Probleme präsentiert.

**1283:** Alfons X., König von Kastilien und León, genannt El Sabio (der Weise), vollendet sein Buch „*Libro de los juegos*“ (Buch der Spiele), in welchem er auf 98 kolorierten und illustrierten Seiten Schach, Würfelspiele und zahlreiche Varianten der Spielfamilie *Tables* beschreibt; (insgesamt 15, mit altspanischen Namen: *doze canes*, *cab e equinal*, *emperador*, *fallas*, *laquete*, *buffa cortesa*, *reencontrat* etc.). Dieses mittelalterliche Meisterwerk ist nicht nur eines der wichtigsten Bücher der Spielgeschichte, sondern bietet auch die erste uns bekannte Kodifizierung der Spielregeln. [siehe auch Kastner: *Schach-Sammelsurium*; Ehn/Kastner: *Alles über Schach*] *Tables* dient in diesem Buch zusammen mit dem Würfelspiel und *Schach* auch als Basis für die damals brennende philosophisch-theologische Frage nach dem Gleichgewicht zwischen Schicksal und Willensfreiheit, zwischen *Fortuna* und *Sapientia*. Ist es dem Menschen möglich, sein Leben nach freiem Willen zu gestalten? Oder steht das Schicksal unerbittlich vom Beginn des Daseins an fest. In einer wunderbaren Erzählung unterhalten sich drei Philosophen:

Der erste stützt seine These mit der reinen Logik des Schachspiels. Der zweite hält dem die Unberechenbarkeit des Würfelspiels entgegen. Und der dritte nutzt die Einmaligkeit der Kombination von Zufall und Ratio, wie es das Backgammon bietet, um zu demonstrieren, dass das Leben unvorhersehbar und dennoch zugleich beeinflussbar sei.

**14. Jh.:** Frühe Schmuckbretter mit der modernen Brettzeichnung sowie bebilderte Handschriften sind aus dieser Zeit erhalten.

**ca. 1390:** Geoffrey Chaucer erwähnt *Tables* in seinen *Canterbury Tales*: „They daucen, and they pleyen at ches and tables.“

**ca. 1500:** Die spezielle Backgammon-Variante *Tric Trac* kommt in Frankreich auf. Der Name ist eine lautmalerische Wiedergabe des Geräusches der Würfel auf Holzbrettern.

**1526:** Der englische Kardinal Wolsey ordnet an, alle Backgammon-Bretter zu verbrennen. Gleichzeitig werden alle Karten- und Würfelspiele sowie Bowls mit einem Bann belegt. Die trotzig Reaktion der Wettspieler: Es werden als Bücher getarnte Bretter hergestellt, die in der Mitte klappbar sind und damit bequem in einem Bücherregal versteckt werden können.

**1571:** In England versuchen die „Elizabethan Canons“ von 1571 zum letzten Mal, das *Tables*-Spiel zu verbieten.

**16. Jh.:** Während die Beliebtheit des *Tabulae* nachlässt, verbreitet sich, ausgehend von Frankreich, in ganz Europa eine neue Spielform namens *Tric Trac*. Die ungeheure Popularität des *Tric Trac* an den Höfen der französischen Könige Ludwig XIV., Ludwig XV. und Ludwig XVI. wird mit gleichzeitiger Ablehnung durch das gemeine Volk, dem der Adel verhasst ist, bezahlt. Während der Französischen Revolution werden schließlich die meisten *Tric-Trac*-Bretter als „Zeichen der Kultur-

schande“ vernichtet. Auch diese Radikalmaßnahme kann jedoch nicht verhindern, dass Frankreich in den folgenden Jahrhunderten ein fruchtbarer Boden für das Würfelspiel bleibt.

**ca. 1600:** König Jakob I. von England, Auftraggeber der berühmten King-James-Bibel, schreibt in seinem Ratgeber (für den ältesten Sohn Heinrich) *A King's Christian Dutie Towards God*: „I will not therefore agree with the curiositie of some learned men of our age in forbidding cardes, dice, and such like games of hazard; when it is foule and stormie weather, then I say, may ye lawlully play at cardes or tables“. [Ich werde daher dem Wunsch einiger unserer Gelehrter, Kartenspiele, Würfel und Spiele mit Glückselementen zu verbieten, nicht nachkommen. Wenn das Wetter schlecht und stürmisch ist, dann, so meine ich, darf man ganz legitim Karten oder *Tables* spielen.] *Tables* wird also von höchster Stelle ausdrücklich als moralisches Spiel bezeichnet.

**1628:** Das schwedische Linienschiff *Vasa*, bestückt mit 64 Kanonen, sinkt kurz nach seinem Stapellauf. Das Schiff wird 1961 geborgen und restauriert. Unter den Funden im Wrack findet sich auch ein Backgammon-Brett, das einem der Schiffsoffiziere gehört haben muss. Backgammon hatte im 17. Jh. offensichtlich bereits Schweden erreicht.

**1645:** Laut *Oxford Universal Dictionary* wird in den „Familiar Letters“ von James Howell erstmals das Wort „Backgammon“ verwendet. „Though you have learnt to play at Baggammon, you must not forget Irish, which is a more serious and solid game.“ H.J.R. Murray, der Herausgeber des Monumentalwerks *A History of Board Games other than Chess* (1951), vermutet, dass Backgammon im frühen 17. Jahrhundert in England erfunden wurde, hervorgegangen aus dem Spiel *Tables*. Die Neuerung: Pasch-Würfe (Dubletten) werden nun doppelt gespielt, und die dreifache Wertung „Backgammon“ wird eingeführt. Ein weiterer Meilenstein auf dem Weg zum modernen Spiel!

**ca. 1660:** In Francis Willughbys *Book of Games*, das in einem Manuskript erhalten blieb, wird für das Laufspiel *Ticktack* (eine Variante des *Tric Trac*) eine besondere Steigerungsaktion beschrieben: „Vie“. Diese ähnelt sehr dem Verdoppeln beim Backgammon, wenn auch der Einsatz nur jeweils um das Einfache des Grundbetrags erhöht wird. Spannende Spielmuster existieren also bereits 300 Jahre vor der Erfindung des Verdopplungswürfels!

**1665:** Samuel Pepys verwendet in seinen Tagebüchern noch immer den alten Ausdruck *Tables*: „... Thence, after losing a crowne betting at Tables, we walked home.“

**1678:** Vermutlich verwendet Samuel Butler in seinem satirisch-epischen Gedicht *Hudibras* erstmals das Wort „Backgammon“ in der englischen Literatur.

*Till finding your old foe, the hangman,  
Was like to lurch you at back-gammon  
And win your necks upon the set,  
As well as ours, who did but bet,  
(For he had drawn your ears before,  
And nick'd them on the self-same score,  
We threw the box and dice away,  
Before y' had lost us, at foul play;*

**18. Jh.:** Backgammon erreicht Nordamerika, sprich: die englischen Kolonien in Nordamerika.

**1743:** Edmond Hoyle kodifiziert in seinem Werk *A Short Treatise on the Game of Back-Gammon* erstmals die Backgammon-Spielregeln.

**ca. 1770:** Während der Herrschaft Ludwigs XVI. werden in Frankreich *Tric Trac*-Tische populär, die mit einer speziellen Abdeckung auch als normale Tischchen verwendet werden können. Das gehobene Glücks-

spiel, und zu diesem zählte man alle Backgammon-Variationen, demonstriert in lockerer Weise den aristokratischen Lebensstil.

**1776:** Thomas Jefferson spielt in den langen Wochen, in denen er die Unabhängigkeitserklärung der Vereinigten Staaten erarbeitet, zur Entspannung regelmäßig Backgammon. In seinen Aufzeichnungen ist eine persönliche Gewinn-Verlust-Rechnung zu finden.

**18. Jh.:** Ein französische Regelbeschreibung zum Thema „Wahl der Spielsteine“ verlangt nach einer wunderbar einfühlsamen Etikette: „Wenn man mit einer Dame spielt, möge man ihr die schwarzen Steine überlassen, da die dunkle Farbe des Ebenholzes vorteilhaft die weiße Haut ihrer Hände unterstreicht“. Noblesse oblige!

**ca. 1850–1882:** Charles Darwin ist wahrscheinlich der berühmteste Backgammon-Spieler der Geschichte. Sein Sohn schreibt: „After dinner he played backgammon with my mother, two games being played every night; for many years a score of the games which each won was kept, and in this score he took the greatest interest. He became extremely animated over these games, bitterly lamenting his bad luck and exploding with exaggerated mock-anger at my mother’s good fortune.“

**ca. 1920:** In einem der zahlreichen Spiel-Clubs New Yorks wird der Verdopplungs-Würfel erfunden. Leider bleibt unbekannt, welches Genie diese Idee hatte. Zeitweilig gab es Versuche, den Stand des Verdoppeln auch anders darzustellen, wie beispielsweise mit einem Doppel-Anzeiger. Dieser setzte sich jedoch nirgends durch.

**1931:** Am 21. Februar 1931 einigen sich mehrere Clubs auf Einladung des „New York Racquet and Tennis Club“ auf die neuen „Laws of Backgammon“. Dieses geschützte Regelwerk wird mit Wirkung vom 17. April 1931 in Kraft gesetzt und im Büchlein *Laws of Backgammon* veröffentlicht. Bis heute ist dies die Basis für das moderne Spiel.

**1964:** Prinz Alexis Obolensky organisiert das erste internationale Backgammon-Turnier auf den Bahamas. 32 Spieler nehmen daran teil. Gewinner wird Charles Wacker aus den USA.

**1967:** In Las Vegas werden die ersten Backgammon-Weltmeisterschaften ausgetragen. Tim Holland siegt und gewinnt zudem nochmals 1968 und 1971. Ab 1975 werden die Wettkämpfe auf den Bahamas veranstaltet, seit 1979 im mondänen Monte Carlo. (Siehe die Einleitung zu „Meisterspieler“.)

**1970:** John Crawford und Oswald Jacoby, zwei Pioniere des modernen Backgammons, veröffentlichen ihren Klassiker *The Backgammon Book*. Crawford und Jacoby versuchen erstmals, sich dem Backgammon analytisch zu nähern. Das Buch enthält zudem auch eine ausgezeichnete Geschichte des Backgammons, Anweisungen zur Spieletikette, zur Turnierorganisation und vieles mehr. Einige der hier präsentierten historischen Hinweise finden sich erstmals in diesem Meisterwerk beschrieben.

**1973:** Carol Crawford, Ehefrau des bekannten Backgammon-Pioniers John Crawford, wird die erste Backgammon-Weltmeisterin.

**1973:** Eine Backgammon-Welle erfasst die Vereinigten Staaten: Cardinal Industries, einer der führenden Spiele-Hersteller der USA, verkauft in diesem Jahr mehr Backgammon-Bretter als in den vorhergehenden 20 Jahren zusammen.

**1976:** Paul Magriel gibt sein umfangreiches Lehrwerk *Backgammon* heraus, ein Meisterwerk der Backgammon-Literatur, das selbst heute noch zu Recht als „Bibel des Backgammons“ bezeichnet wird.

**ca. 1977:** Nack Ballard erfindet die moderne, taktische Backgammon-Variante *Nackgammon*, die sich ausschließlich durch die Startaufstellung von Backgammon unterscheidet.

**1979:** Einen Tag nach dem Gewinn der Weltmeisterschaft wird der Italiener Luigi Villa vom Backgammon-Programm BKG 9.8 (entwickelt von Hans Berliner) vernichtend geschlagen. Der Kampf Mensch gegen Maschine geht damit bereits früh verloren.

**1984:** Bill Robertie veröffentlicht sein Buch *Advanced Backgammon*. Ein Meilenstein der Backgammon-Literatur!

**1989:** Der deutsche Top Backgammon-Spieler Harald Johanni gibt *Das Backgammon Magazin* heraus. Dies ist ein großer Schritt zur Popularisierung des Backgammons im deutschsprachigen Raum.

**1991:** Dr. Gerald Tesauro entwickelt die erste Backgammon-Software, die auf der Technologie der neuronalen Netze basiert: TD-GAMMON. Noch im selben Jahr tritt der zweifache Backgammon-Weltmeister Bill Robertie gegen dieses Programm in einer Serie von 31 Partien an. Robertie gewinnt zwar, ist jedoch von der Spielstärke der Maschine stark beeindruckt.

**1991:** Bill Robertie und Kent Goulding geben das hervorragende Backgammon Magazin *Inside Backgammon* heraus, das allerdings nach acht Jahren und 44 Ausgaben 1998 eingestellt werden muss. Heute sind diese Magazine wertvolle Sammlerstücke.

**1992 (19. Juli):** FIBS, der **F**irst **I**nternet **B**ackgammon **S**erver, erblickt das Licht der Welt. Die Server-Software wurde von Andreas Schneider entwickelt. FIBS basiert auf dem Interface Protokoll TELNET und hat keine eigene grafische Benutzeroberfläche.

**1994:** Mit JELLYFISH™ ist das erste starke Backgammon-Programm auf Basis neuronaler Netze erhältlich. Mit diesem Programm wird auch die Analyse der Stellungen und damit die Backgammon-Theorie revolutioniert.

**1994:** Durch die ersten grafischen Benutzeroberflächen für FIBS (FIBS/W und MacFIBS) wird das Spielen deutlich komfortabler.

**1998:** Das vom Schweizer Olivier Egger entwickelte Programm SNOWIE™ gilt als die stärkste Backgammon Software auf dem Markt.

**Juli 1999:** Kit Woolsey startet sein Internet Backgammon Magazine GammOnLine.

**1999:** Gary Wong entwickelt (aufbauend auf Arbeiten von Hans Berliner, Gerald Tesauro und Eric Groileau) ein neuronales Netzwerk, das Backgammon einer weltweiten Öffentlichkeit zugänglich macht: GNU BACKGAMMON. Schon die erste kostenlose Beta-Version ist eine Sensation. Auch die Grafiken in diesem Buch wurden mit diesem hervorragenden Programm erstellt.

## Meisterspieler

Backgammon ist für viele Liebhaber der Würfelbrettspiele mehr als nur ein geselliger Zeitvertreib. Mit der exzellenten Mischung aus Taktik und Glück hat es dieser Klassiker sogar zu Weltmeisterschaftsehren gebracht. Seit dem ersten Backgammon-Turnier des Prinzen Alexis Obolensky 1964 auf den Bahamas entstand ein weltweit ungeahnter Boom. Und bereits seit 1967 werden die Champions zunächst in Las Vegas, dann auf den Bahamas und seit fast dreißig Jahren in Monte Carlo gekürt, allesamt stilvolle Orte für diese Mischung aus Zocken und Taktieren.

Mit den *Giants of Backgammon* sowie den All-Time-Champions der *American Backgammon Tour* werden von Statistikern weitere interessante Bestenlisten zu diesem Würfelklassiker geführt.

Abrunden möchte ich dieses historische Kapitel mit Zitaten zahlreicher berühmter Backgammon-Champions über die vielen Facetten dieses Würfelklassikers.

## Weltmeister

Offizielle Weltmeister und von der WBA (World Backgammon Association) gekürzte Gegenweltmeister 1976–78.

### Las Vegas

1967	<b>Tim Holland</b> (USA)	1971	<b>Tim Holland</b> (USA)
1968	<b>Tim Holland</b> (USA)	1972	<b>Oswald Jacoby</b> (USA)
1969	<b>Alice Topping</b> (USA)	1973	<b>Carol Crawford</b> (USA)
1970	keine Austragung	1974	<b>Claude Beer</b> (USA)

### Bahamas

1975	<b>Billy Eisenberg</b> (USA)	1977	<b>Ken Goodman</b> (USA)
1976	<b>Vernon Ball</b> (USA)		<b>Jean Noel Grinda</b> (Frankreich), WBA
	<b>Joe Dwek</b> (Großbritannien), WBA	1978	<b>Paul Magriel</b> (USA)
			<b>Richard de Surmont</b> (Frankreich), WBA

### Monte Carlo

1979	<b>Luigi Villa</b> (Italien)	1995	<b>David Ben-Zion</b> (Israel)
1980	<b>Walter Coratella</b> (Mexiko)	1996	<b>David Nahmad</b> (Monaco)
1981	<b>Lee Genud</b> (USA)	1997	<b>Jerry Grandell</b> (Schweden)
1982	<b>Jacques Michel</b> (Schweiz)	1998	<b>Michael Meyburg</b> (Deutschland)
1983	<b>Bill Robertie</b> (USA)	1999	<b>Jörgen Granstedt</b> (Schweden)
1984	<b>Mike Svobodny</b> (USA)	2000	<b>Katie Scalandre</b> (USA)
1985	<b>Charles-Henri Sabet</b> (Italien)	2001	<b>Jörgen Granstedt</b> (Schweden)
1986	<b>Clement Palacci</b> (Italien)	2002	<b>Mads Andersen</b> (Dänemark)
1987	<b>Bill Robertie</b> (USA)	2003	<b>Jon Kristian Røyset</b> (Norwegen)
1988	<b>Philipp Marmorstein</b> (BR Deutschland)	2004	<b>Peter Hallberg</b> (Dänemark)
1989	<b>Joe Russell</b> (USA)	2005	<b>Dennis Carlston</b> (USA)
1990	<b>Hal Heinrich</b> (Kanada)	2006	<b>Philip Vischjager</b> (Niederlande)
1991	<b>Michael Meyburg</b> (BR Deutschland)	2007	<b>Jorge Pan</b> (Argentinien)
1992	<b>Ion Ressu</b> (Rumänien)	2008	<b>Lars Trabold</b> (Dänemark)
1993	<b>Peter Jens Thomsen</b> (Dänemark)	2009	<b>Masayuki Mochzuki</b> (Japan)
1994	<b>Frank Frigo</b> (USA)	2010	<b>Lars Bentzon</b> (Dänemark)

## Giants of Backgammon

Diese Liste der gegenwärtig besten Spieler – eine Idee des Backgammon-Experten Yamin Yamin – wird seit 1993 jedes zweite Jahr erstellt. Dabei fließen Einschätzungen von Turnierveranstaltern ebenso ein wie die Beurteilung von Turnierspielern. Von all den Nennungen werden die jeweils 32 besten Spieler in Las Vegas geehrt. Yamins Listen werden international als objektivste Ranking-Vergleiche anerkannt.

Hier die bislang letzten **32er-Listen** von **2005**, **2007** und **2009** (in Klammer die Platzierungen vom Vorvorjahr), darunter die **Top-10 Listen** von **1993 bis 2003**:

### 2009

- |  |  |
|--|--|
| 1. Masayuki <b>Mochizuki</b> (6) Japan         | 18. Ed <b>O’Laughlin</b> (22) USA            |
| 2. Matvey „Falafel“ <b>Natanzon</b> (1) Israel | 19. Jake <b>Jacobs</b> (14) USA/Singapur     |
| 3. Neil <b>Kazaross</b> (5) USA                | 20. Malcolm <b>Davis</b> (20) USA            |
| 4. Sander <b>Lylloff</b> (4) Dänemark          | 21. Richard <b>Munitz</b> (30) USA           |
| 5. François <b>Tardieu</b> (3) Frankreich      | 22. Steen <b>Grønbech</b> (68) Dänemark      |
| 6. Nack <b>Ballard</b> (2) USA                 | 23. Gus Jacobsen <b>Hansen</b> (21) Dänemark |
| 7. Stick <b>Rice</b> (63) USA                  | 24. Peter Jens <b>Thomsen</b> (11) Dänemark  |
| 8. Lars <b>Trabolt</b> (16) Dänemark           | 25. Paul <b>Weaver</b> (15) USA              |
| 9. Michihito <b>Kageyama</b> (35) Japan        | 26. Bill <b>Robertie</b> (17) USA            |
| 10. Bob <b>Wachtel</b> (9) USA                 | 27. Jürgen <b>Orlowski</b> (51) Deutschland  |
| 11. John <b>O’Hagan</b> (19) USA               | 28. Petko <b>Kostadinov</b> (29) Bulgarien   |
| 12. Mort Holm <b>Larsen</b> (10) Dänemark      | 29. Bob <b>Koca</b> (–) USA                  |
| 13. Kit <b>Woolsey</b> (8) USA                 | 30. Joe <b>Russell</b> (79) USA              |
| 14. Steve <b>Sax</b> (7) USA                   | 31. Walter <b>Trice</b> (26) USA             |
| 15. Matt <b>Cohn-Geier</b> (–) USA             | 32. Mike <b>Senkiewicz</b> (18) USA          |
| 16. Ray <b>Fogerlund</b> (24) USA              |  |
| 17. Mike <b>Corbett</b> (27) USA               |  |