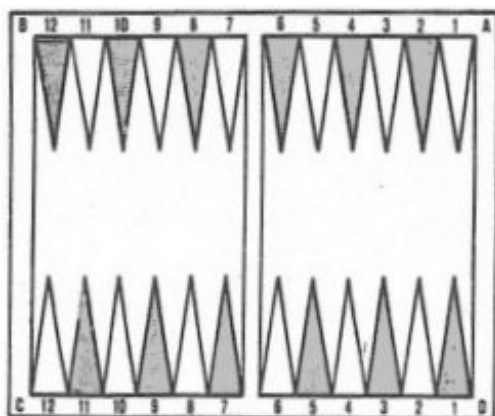

So spielt man Tavli (von Klaus Eckhardt alias [Kreta-Klaus](#))

Jeder wird schon einmal in einem griechischen Kafenio den Männern beim Tavlispiel zugesehen haben. Wer dann auch noch Backgammon kennt, wird sich wundern, daß hier vieles anders abläuft als gewohnt. Das ist es ja eben: was er kennt, ist nur eine der Varianten, die die Griechen spielen (hier heißt es "Pórtēs").

Tavli ist ein Brettspiel für zwei Personen, jedenfalls in der Theorie, denn manchmal spielen die Zuschauer zumindest verbal mit). Ein vernünftiges Spielbrett ist meist aus Holz, die Ränder und der Mittelbalken sind erhöht, damit die Würfel nicht über den Tisch fliegen. Es wird nämlich immer im Spielfeld gewürfelt, deshalb sollten die Würfel viel kleiner sein, als man das von anderen Spielen gewöhnt ist (damit die Würfel nicht die Spielsteine durch die Gegend wirbeln).



Das Spielbrett besteht aus vier Vierteln à sechs Feldern (ich habe im folgenden die Viertel mit A-D bezeichnet und die Spielfelder durch numeriert, damit die Orientierung leichter fällt).

Ziel des Spiels ist bei allen Varianten, die eigenen Steine möglichst schnell ins eigene "Endviertel" zu bringen und von dort aus hinaus zu würfeln.

Da der Kontrahent das gleiche Ziel hat, versuchen natürlich beide Spieler, den jeweils anderen am schnellen Fortkommen zu hindern. An dieser Stelle bitte ich übrigens um Verständnis, daß die

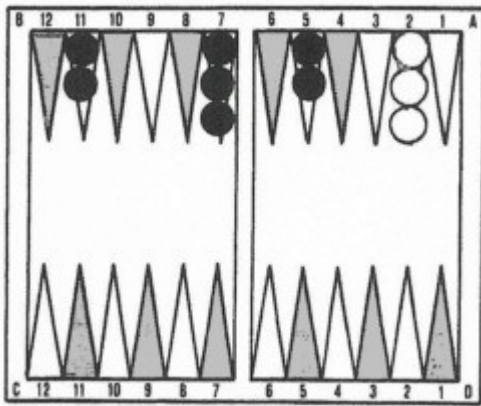
erläuternden Abbildungen ein wenig krumm und schief geraten sind. Bis ich bessere anfertigen kann, erfüllen sie aber zumindest ihren Zweck.

Allgemeine Regeln für alle Varianten

- Gewürfelt wird mit zwei Würfeln. Um zu ermitteln, wer anfängt, würfelt jeder Spieler mit einem Würfel, der mit der höheren Augenzahl beginnt. Bei gleicher Punktzahl wird die Prozedur wiederholt. Ab dem zweiten Spiel beginnt in Griechenland immer der Sieger des vorigen Spiels (nach internationalen Regeln wird vor jedem Spiel neu ausgewürfelt, wer anfängt, aber das tun die Griechen nicht).
- Die Würfel müssen vollkommen flach zum Liegen kommen. Liegen sie gekippt oder springen aus dem Spielbrett heraus, wird der Wurf wiederholt.
- Nach internationalen Regeln darf ein Spieler die Würfel erst berühren und aufnehmen, wenn der andere seinen Spielzug vollständig ausgeführt hat. In Griechenland darauf zu beharren, ist verlorene Liebesmüh! Manche Spieler haben die Würfel schon aufgeklaut, bevor man die Augenzahl richtig erkannt hat.
- Die Spielsteine werden gemäß der gewürfelten Augenzahl gezogen, wobei die beiden Würfel immer getrennt gesehen werden müssen. Eine 5 und eine 3 sind immer 5 + 3 bzw. 3 + 5, niemals 8! Was das für praktische Auswirkungen hat, wird noch genauer erläutert.
- Ein Pasch (d.h. beide Würfel zeigen die gleiche Augenzahl) zählt doppelt (d.h. Pasch 4 erlaubt 4 mal die 4 zu setzen).
- Kann nur eine der beiden Augenzahlen gesetzt werden, verfällt die andere (nach

internationalen Regeln verfallen sogar beide, wenn die größere Augenzahl nicht gesetzt werden kann, aber ich habe nun schon mehrfach erwähnt, internationale Regeln gelten in Griechenland nicht - nicht nur beim Tavli).

- Ein Zug kann nicht ausgeführt werden, wenn der Spielstein auf einem Feld ankommen würde, das bereits von zwei oder mehr Steinen des Gegners besetzt ist. Dies gilt auch für den Zwischenhalt nach der Augenzahl des ersten Würfels! Damit ist nun auch klar geworden, warum die Augenzahlen der beiden Würfel immer getrennt gesehen werden müssen und nicht als Summe.

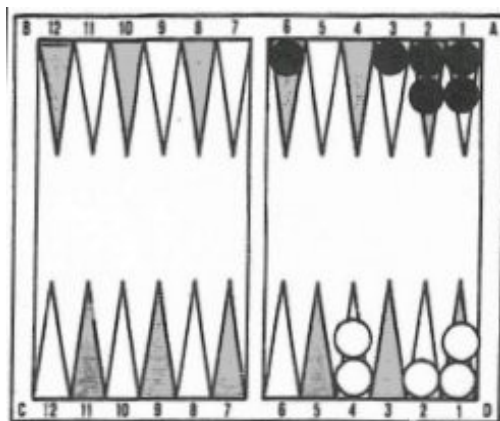


Die Abbildung zeigt eine solche Situation: Spieler Weiß, der von Viertel A über B und C nach D spielt, würfelt 3 und 5. Das Feld, welches acht Schritte entfernt liegt, wäre zwar frei, nicht aber die beiden Felder, die man mit 3 oder 5 erreichen würde. Mit den hier abgebildeten Steinen kann Weiß nicht ziehen!

- Muß ein Spieler nach Ausführung eines Zuges einen Spielstein einsam und allein auf einem Feld unterbringen, wird es gefährlich. Diesen Stein kann der Gegner

dann nämlich (wenn die Würfel mitspielen) je nach Spielvariante entweder schlagen oder festsetzen (dies wird weiter unten im einzelnen erläutert).

- Wer zuerst alle Steine ins Endviertel gebracht hat und sie dann als Erster hinausgewürfelt hat, ist der Sieger. Man darf mit dem Hinauswürfeln erst beginnen, wenn alle Steine im Endfeld sind. Dann kann man jeweils einen Stein von dem Feld hinausnehmen, das der gewürfelten Augenzahl entspricht. Wenn die hinteren Felder nicht mehr besetzt sind, darf ein Stein vom nächstniedrigeren Feld herausgenommen werden (Beispiel: Augenzahl 6, Felder 6 und 5 sind leer, dann darf ein Stein von Feld 4 genommen werden). Das gilt natürlich nur dann, wenn kein höherer Punkt mehr besetzt ist, anderenfalls muß der Stein dann erst nach vorne gezogen werden (Beispiel: Feld 6 ist noch besetzt, Feld 5 und 4 sind leer. Der Würfel zeigt eine 4 und der Spieler muß zuerst einmal einen Stein von Feld 6 auf Feld 2 ziehen).



Die Abbildung zeigt dies noch einmal auf. Spieler Weiß würfelt 5 und 6: Er kann die beiden Steine von Feld D-4 hinausnehmen. Spieler Schwarz würfelt Pasch 5: Er muß zuerst den Spielstein von A-6 auf A-1 vorziehen und dann kann er die drei Spielsteine von A-3 und A-2 herausnehmen. Ist doch ganz einfach, nicht wahr?

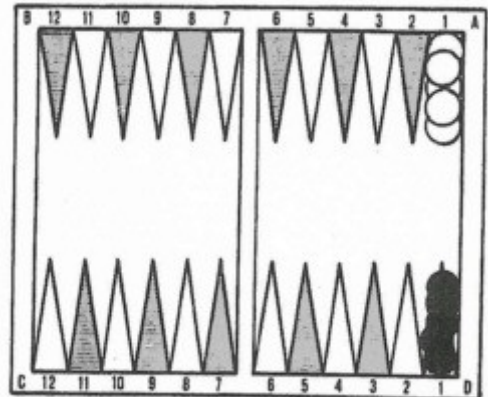
- Ein gewonnenes Spiel zählt einen Punkt. Es gibt zwei Punkte, wenn ein Spieler alle Steine herausgewürfelt hat, bevor der Gegner einen einzigen geschafft hat

(international gibt es noch die Regel, daß das Spiel dreifach zählt, wenn der Gegner nicht einmal alle Steine in sein Endfeld gebracht hat).

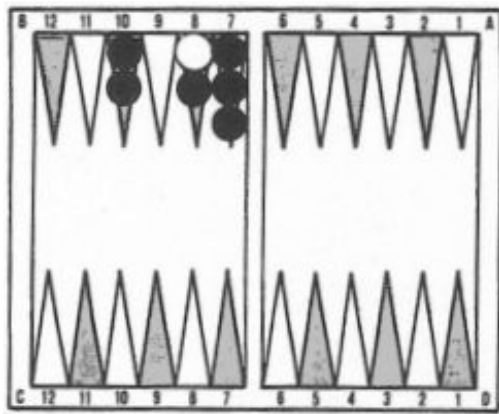
Die drei in Griechenland gebräuchlichsten Varianten

1. Plakotó

Jeder Spieler stellt alle seine Steine auf das erste Feld seiner Seite (oder behält die meisten gleich in der Hand). In dieser Abbildung sitzt Weiß oben und spielt von Viertel A über B und C nach D, Schwarz sitzt unten und spielt von D über C und B nach A.



- Es gelten alle allgemeinen Regeln wie oben beschrieben.
- Ein einzelner Stein kann vom Gegner "festgesetzt" werden (siehe Abb. 5). Setzt ein Spieler einen Stein des Gegners fest, kann dieser dieses Feld nicht mehr zum Zwischenhalt benutzen (so als ob beide dort stehenden Steine die Farbe des Gegners hätten). Außerdem kann er den Stein erst wieder bewegen, wenn der Gegner ihn wieder frei gegeben hat.

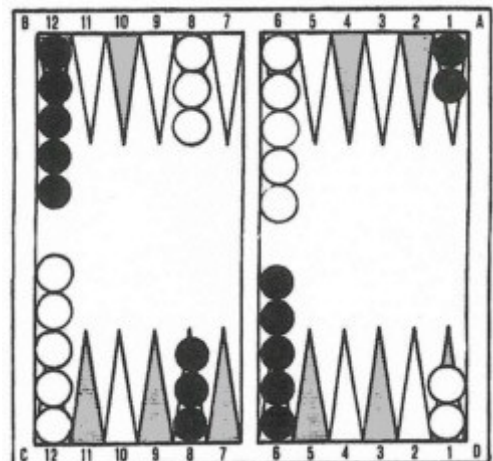


- Natürlich ist das Blockieren eines gegnerischen Steines um so effektiver, je weniger er weit er schon gekommen ist. Am besten natürlich im eigenen Startviertel, denn das ist ja für den "Blockierer" das Endviertel. Er kann meist (nicht immer!) den Stein so lange gefangen halten, bis er selbst schon mit dem Hinauswürfeln begonnen hat. Da aber Setzzwang besteht, kann es natürlich sein, daß man einen solchen Stein früher wieder freigeben muß, als man möchte.

2. Pórtēs ("Türen")

Diese Variante entspricht bis auf wenige Kleinigkeiten dem internationalen Backgammon. Sie unterscheidet sich in der Grundaufstellung (siehe Abbildung) erheblich vom Plakotó, auch Taktik und Spielverlauf sind sehr unterschiedlich.

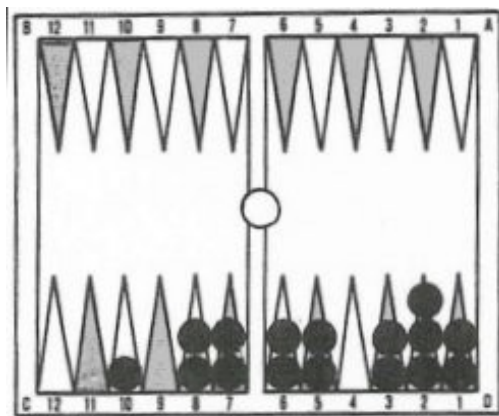
- Weiß sitzt wieder oben, sein Endviertel ist A, Schwarz sitzt unten, sein Endviertel ist D (die Laufrichtung ist die gleiche wie beim Plakotó). Jeder Spieler hat also bereits fünf Steine in seinem eigenen Endviertel stehen.
- Einzelne stehende Steine werden nicht festgesetzt, sondern geschlagen. Ein geschlagener Stein wird aus dem Spielfeld



herausgenommen und auf die erhöhte Mittelleiste ("Bar") gelegt.

Der schlagende Stein bleibt allein auf dem Feld stehen (falls er nicht mit der zweiten Augenzahl noch weiterziehen oder einen zweiten Stein dazu stellen kann). In diesem Fall bietet das Schlagen eines Steines also das potentielle Risiko, danach selbst ungeschützt zu sein!

- Der geschlagene Spieler darf erst dann wieder irgend einen anderen eigenen Stein ziehen, wenn er den Stein vom "Bar" wieder in das eigene Startfeld (das Endfeld des Gegners) auf einen freien Platz hineingewürfelt hat (z.B. mit einer 3 auf das dritte Feld). Natürlich versucht der Gegner, dies zu erschweren, indem er möglichst viele Felder besetzt. Wenn ihm das sogar mit allen Feldern gelingt, braucht der Gegner erst wieder zu würfeln, wenn wieder ein Feld frei ist. Und wenn dann dort ein einzelner Stein steht ... das Szenario kann man sich vorstellen.



Diese Abbildung zeigt die Situation, daß Weiß nur mit einer 4 wieder hinein kommen kann. Würfelt er allerdings 4 und 6, kann er gleich auch noch den schwarzen Stein auf Feld C-10 schlagen!

- Der Reiz des Spiels liegt also im Gegensatz zum Plakotó darin, daß ein Stein, der alle gegnerischen Steine passiert hat, nicht automatisch in Sicherheit ist. Schlägt man einen Stein des Gegners, muß dieser

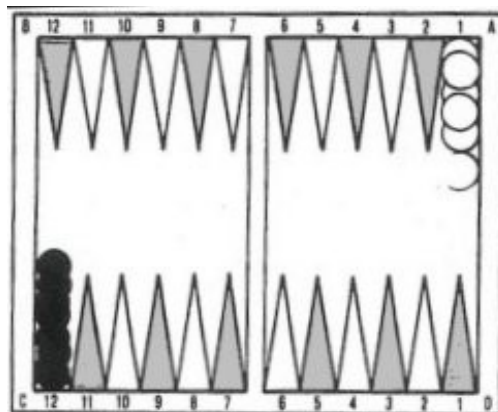
wieder zum Anfang zurück und kann einem selbst ggfs. wieder gefährlich werden. So kann es also je nach Spielsituation manchmal vernünftiger sein, auf das Schlagen eines gegnerischen Steines zu verzichten, um die eigenen Steine nicht unnötig zu gefährden.

- Ebenfalls im Gegensatz zum Plakotó gilt hier: Je weiter ein gegnerischer Stein fortgeschritten ist, um so mehr gewinnt man, wenn man ihn schlägt.

3. Févga ("Verschwinde!", "Hau ab!")

Diese Variante unterscheidet sich sowohl von den Regeln als auch von der Taktik erheblich von den beiden anderen (die Abbildung zeigt die Grundaufstellung).

Weiß stellt alle seine Steine auf das Feld A-1 und läuft von hier aus wie üblich über Viertel B und C nach D. Schwarz stellt seine Steine auf Feld C-12 und läuft in die gleiche Richtung wie Weiß (!!!) über D und A nach B. Die Spieler ziehen also nicht in entgegengesetzter Richtung wie bei den anderen Varianten.



Drei weitere wichtige Regeln (bzw. Unterschiede):

- Um ein Feld zu blockieren, genügt ein einzelner Stein. Man kann also in dieser

Variante die Spielsteine des Gegners weder festsetzen noch schlagen, sondern nur "behindern". Dies geschieht am effektivsten durch möglichst viele hintereinander stehende eigene Steine (sind dies ohne Lücke sechs oder mehr, kann der Gegner aus den oben beschriebenen Regelgründen das Hindernis überhaupt nicht mehr passieren).

- Jeder Spieler beginnt mit nur einem Stein, der nächste und alle anderen dürfen erst loslaufen, wenn der erste Stein das Startfeld des Gegners erreicht hat (für Weiß ist das in der Abbildung Viertel C, für Schwarz Viertel A).
- Im eigenen Startfeld darf ein Spieler niemals alle sechs Felder blockieren, mindestens eines muß er immer freilassen (wenn der Gegner schon auf diesem Feld sitzt, ist die Bedingung natürlich auch erfüllt). Diese Einschränkung kann der ganz schlaue Spieler natürlich dadurch umgehen, indem er die Felder 1-5 seines Startviertels und das letzte Feld seines Endviertels besetzt. Das sind dann nämlich für den Gegner wieder sechs Felder hintereinander. Aber ob sich der das gefallen läßt?

Eine Bemerkung zum Abschluß

Natürlich kann die hier vorliegende Abhandlung über die Tavli-Regeln nur eine Grundlage darstellen. Feinheiten, wie z.B. die günstigsten Eröffnungszüge bzw. die Erwiderung auf dieselben, den Einsatz der Wahrscheinlichkeitsrechnung oder taktische Gesamtüberlegungen sind hier außen vor geblieben.

Perfekt wird man aber auch damit noch nicht werden, denn das Motto heißt: Spielen, spielen, spielen! Und Tavli beherrscht man erst dann einigermaßen, wenn man nicht nur regelmäßig den Freund oder die Freundin schlägt (ich meine besiegt!), sondern auch dort bestehen kann, wo dieses Spiel zu Hause ist, in Griechenland.

Denn Tavli ist trotz der verwendeten Würfel natürlich kein Glücksspiel. Die drei beschriebenen Varianten erfordern natürlich auch Würfelglück und -geschick, aber vor allen Dingen auch ein taktisches Auge. Wer immerzu schlecht würfelt, ist eben einfach ein schlechter Spieler ...

Ganz zum Schluß noch ein paar spezielle Tavli-Vokabeln:

τα ζάρια (ta zária) die Würfel
τα πουλιά (ta pouliá) die Spielsteine
διπλές (dhiplés) Pasch
άσσοι (ássi) Einserpasch
ασσόδυο (assódhio) Wurf 1 + 2
ντόρτια (dórtia) Viererpasch
πεντάρες (pentáres) Fünferpasch
εξάρες (exáres) Sechserpasch

Und jetzt ... viel Erfolg! UND SPASS!