

RÈGLES DU JEU : BACKGAMMON

Nombre de joueurs : 2

Âge : à partir de 7 ans

CONTENU

- 1 plateau de jeu double face composé de 24 flèches appelées points
- 30 pions (15 par joueur)
- 2 dés par joueur (et un dé supplémentaire au cas où) et le videau / dé doubleur
- 2 gobelets
- 1 règle du jeu

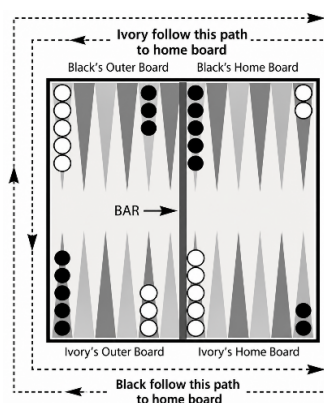
PRÉSENTATION ET OBJECTIF DU JEU

Le backgammon est un jeu de stratégie pour 2 joueurs. L'objectif est d'être le premier joueur à déplacer tous ses pions dans son jan intérieur (sa zone finale) et à les sortir du plateau.

MISE EN PLACE

Chaque joueur prend 15 pions de la même couleur et les place sur le plateau selon une disposition de départ précise (non aléatoire).

Le plateau est composé de 24 points.



Le « home board » correspond au jan intérieur. Le « outer board » correspond au jan extérieur.

Sens de déplacement :

- Chaque joueur déplace ses pions vers son jan intérieur.
- Les deux joueurs jouent en sens opposé.

Pour gagner :

1. Amener tous vos pions dans votre jan intérieur.
2. Les sortir ensuite du plateau.

Stratégie : pendant la partie, essayez de capturer les pions isolés de votre adversaire.

DÉROULEMENT DU JEU

Chaque joueur lance un dé. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé commence. Le premier joueur joue avec les valeurs obtenues, puis les joueurs alternent à tour de rôle.

DÉPLACEMENT DES PIONS

Les pions se déplacent toujours vers le jan intérieur du joueur.

Un pion peut s'arrêter uniquement sur un point libre :

- Point vide
- Point occupé par vos propres pions
- Point occupé par un seul pion adverse

Options de déplacement :

- Déplacer deux pions différents (un par dé)
- Déplacer un seul pion en combinant les deux dés (si le passage intermédiaire est autorisé)
- Plusieurs pions de la même couleur peuvent occuper le même point

Cas des doubles :

- Si vous obtenez un double (ex : 4 et 4), vous jouez quatre fois cette valeur.
-

UTILISATION DES DÉS (règle importante)

Vous devez toujours jouer le maximum possible avec les dés :

- Si vous pouvez jouer les deux dés → vous devez le faire
 - Si vous ne pouvez jouer qu'un seul dé → vous devez jouer celui-ci
 - Si vous avez le choix entre deux coups (petit ou grand) → vous devez jouer le plus grand
 - Si aucun déplacement n'est possible → vous perdez votre tour
-

FRAPPER UN PION ADVERSE

Si vous arrivez sur un point occupé par un seul pion adverse :

- Vous le capturez et le placez sur la barre (au centre du plateau)
-

RÉINTRODUCTION D'UN PION

Un pion sur la barre doit être réintroduit avant tout autre déplacement.

Pour le remettre en jeu :

- Utiliser un dé pour le placer dans le jan intérieur de l'adversaire,
- Sur le point correspondant au chiffre obtenu

Exemple : si vous faites 3, le pion entre sur le point 3 du camp adverse.

Si le point est occupé par 2 pions adverses ou plus, vous ne pouvez pas entrer et devez attendre un prochain tour.

SORTIE DES PIONS (BEARING OFF)

Une fois vos 15 pions dans votre jan intérieur, vous pouvez commencer à les sortir :

- Vous devez obtenir un chiffre correspondant au point du pion

- Si le chiffre est plus élevé, vous pouvez sortir un pion situé sur le point le plus éloigné

Cas particulier :

Si un pion est capturé pendant cette phase :

- Il doit être réintroduit
- Revenir dans votre jeu intérieur avant de pouvoir ressortir

COMMENT GAGNER

- Le premier joueur à sortir tous ses pions du plateau remporte la partie.

RÈGLE OPTIONNELLE : LE VIDEAU

Le videau est un dé spécial à 6 faces avec les valeurs : 2, 4, 8, 16, 32 et 64. Il indique le nombre de points en jeu dans la partie.

Au début, la partie vaut 1 point.

Mécanique :

Avant de lancer les dés, un joueur peut proposer de doubler la valeur de la partie. Il ne peut pas le faire deux fois consécutives.

L'adversaire peut :

- Accepter : la partie continue avec la valeur doublée et il devient le seul à pouvoir proposer un nouveau double
- Refuser : abandon immédiat et l'adversaire marque les points correspondant à la valeur actuelle du videau

La valeur peut être augmentée plusieurs fois (2, 4, 8, etc.) si les joueurs acceptent successivement les doubles. Après le premier doublage, le joueur passe le dé au second qui le reçoit avec la face 2 vers le haut. Si celui-ci double à son tour, le dé repasse au premier joueur avec la face 4 vers le haut. Cela peut continuer jusqu'à 64.

GAME RULES: BACKGAMMON

Number of players: 2
Age: from 7 years old

CONTENTS

- 1 double-sided board made up of 24 triangles called points
 - 30 checkers (15 per player)
 - 2 dice per player (plus one extra die if needed) and the doubling cube
 - 2 dice cups
 - 1 rulebook
-

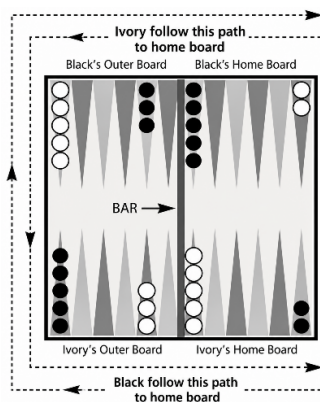
GAME OVERVIEW AND OBJECTIVE

Backgammon is a strategy game for 2 players. The objective is to be the first player to move all your checkers into your home board (your final zone) and then bear them off the board.

SETUP

Each player takes 15 checkers of the same color and places them on the board according to a specific starting position (not random).

The board is made up of 24 points.



The “home board” refers to the inner board. The “outer board” refers to the outer board.

Direction of movement:

- Each player moves their checkers toward their home board.
- The two players move in opposite directions.

To win:

1. Bring all your checkers into your home board.
2. Then bear them off the board.

Strategy: During the game, try to capture your opponent's isolated checkers.

GAMEPLAY

Each player rolls one die. The player with the higher number goes first. The first player uses the numbers rolled, then players take turns.

MOVING THE CHECKERS

Checkers always move toward the player's home board.

A checker can only land on a point that is:

- Empty
- Occupied by your own checkers
- Occupied by a single opposing checker

Movement options:

- Move two different checkers (one per die)
- Move one checker using the total of both dice (if the intermediate point is allowed)
- Multiple checkers of the same color can occupy the same point

Doubles:

- If you roll doubles (e.g., 4 and 4), you play that number four times
-

USING THE DICE (IMPORTANT RULE)

You must always play the maximum possible moves:

- If you can play both dice → you must do so
 - If you can play only one die → you must play it
 - If you have a choice between two moves → you must play the higher one
 - If no move is possible → you lose your turn
-

HITTING AN OPPONENT'S CHECKER

If you land on a point occupied by a single opposing checker:

- You hit it and place it on the bar (the center of the board)
-

RE-ENTERING A CHECKER

A checker on the bar must re-enter before any other move.

To re-enter:

- Use a die to place it in the opponent's home board
- On the point corresponding to the number rolled

Example: if you roll a 3, the checker enters on point 3 in the opponent's home board.

- If the point is occupied by 2 or more opposing checkers, you cannot enter and must wait until a later turn.
-

BEARING OFF

Once all 15 of your checkers are in your home board, you can start bearing them off:

- You must roll the exact number corresponding to the checker's point
- If the number is higher, you may bear off a checker from the farthest point

Special case:

If a checker is hit during this phase:

- It must be re-entered
 - Returned to your home board before it can be borne off again
-

HOW TO WIN

The first player to bear off all their checkers wins the game.

OPTIONAL RULE: THE DOUBLING CUBE

The doubling cube is a special six-sided die marked with the values 2, 4, 8, 16, 32, and 64. It indicates the number of points at stake in the game.

At the start, the game is worth 1 point.

Mechanism:

Before rolling the dice, a player may propose to double the value of the game. They may not do this twice in a row.

The opponent can:

- **Accept:** the game continues at the doubled value, and they become the only player allowed to propose the next double
- **Refuse:** immediate resignation, and the opponent scores the points corresponding to the current value of the cube

The value can be increased multiple times (2, 4, 8, etc.) if players successively accept doubles. After the first double, the player passes the cube to their opponent with the 2 facing up. If the opponent doubles in turn, the cube is passed back to the first player with the 4 facing up. This process can continue up to 64.

SPIELREGELN: BACKGAMMON

Anzahl der Spieler: 2

Alter: ab 7 Jahren

INHALT

- 1 doppelseitiges Spielbrett mit 24 Dreiecken, den sogenannten Punkten
- 30 Spielsteine (15 pro Spieler)
- 2 Würfel pro Spieler (plus 1 zusätzlicher Würfel bei Bedarf) und der Verdopplungswürfel
- 2 Würfelbecher
- 1 Spielanleitung

SPIELÜBERSICHT UND ZIEL

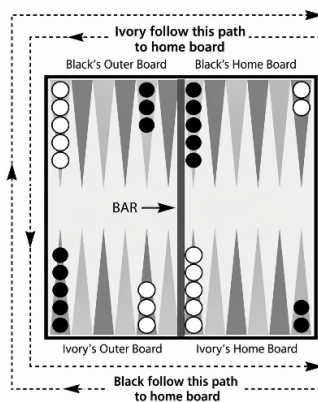
Backgammon ist ein Strategiespiel für 2 Spieler. Ziel ist es, als erster Spieler alle eigenen Steine in das eigene Heimfeld (die Endzone) zu bringen und sie anschließend vom Brett abzutragen.

AUFSTELLUNG

Jeder Spieler nimmt 15 Spielsteine derselben Farbe und platziert sie gemäß einer festen Startaufstellung (nicht zufällig).

Das Brett besteht aus 24 Punkten.

Das „Heimfeld“ entspricht dem inneren Feld. Das „Außenfeld“ entspricht dem äußeren Feld.



Bewegungsrichtung:

- Jeder Spieler bewegt seine Steine in Richtung seines Heimfeldes.
- Die beiden Spieler ziehen in entgegengesetzte Richtungen.

Zum Gewinnen:

1. Bringen Sie alle Ihre Steine in Ihr Heimfeld.
2. Tragen Sie sie dann vom Brett ab.

Strategie: Versuchen Sie während des Spiels, isolierte Steine Ihres Gegners zu schlagen.

SPIELABLAUF

Jeder Spieler würfelt einmal. Der Spieler mit der höheren Zahl beginnt. Der erste Spieler spielt die gewürfelten Zahlen, danach wechseln sich die Spieler ab.

BEWEGUNG DER STEINE

Steine bewegen sich immer in Richtung des Heimfeldes des Spielers.

Ein Stein darf nur auf einem Punkt landen, der:

- leer ist
- von eigenen Steinen besetzt ist
- von einem einzelnen gegnerischen Stein besetzt ist

Bewegungsoptionen:

- Zwei verschiedene Steine bewegen (je einer pro Würfel)
- Einen Stein mit der Summe beider Würfel bewegen (wenn der Zwischenpunkt erlaubt ist)
- Mehrere Steine derselben Farbe können denselben Punkt besetzen

Doppler:

- Wenn Sie ein Doppel würfeln (z. B. 4 und 4), spielen Sie diesen Wert viermal

VERWENDUNG DER WÜRFEL (WICHTIGE REGEL)

Sie müssen immer die maximal möglichen Züge ausführen:

- Wenn Sie beide Würfel spielen können → müssen Sie dies tun
- Wenn Sie nur einen Würfel spielen können → müssen Sie diesen nutzen
- Wenn Sie zwischen zwei Zügen wählen können → müssen Sie den höheren wählen
- Wenn kein Zug möglich ist → verlieren Sie Ihren Zug

SCHLAGEN EINES GEGENSTANDERS STEINS

Wenn Sie auf einem Punkt landen, der von einem einzelnen gegnerischen Stein besetzt ist:

- Schlagen Sie diesen Stein und setzen Sie ihn auf die Bar (Mittelpunkt des Brettes)

WIEDEREINSETZEN EINES STEINS

Ein Stein auf der Bar muss vor allen anderen Zügen wieder ins Spiel gebracht werden.

Zum Wiedereinsetzen:

- Einen Würfel verwenden, um ihn ins Heimfeld des Gegners zu setzen
- Auf den Punkt entsprechend der gewürfelten Zahl

Beispiel: Würfeln Sie eine 3, tritt der Stein auf Punkt 3 im gegnerischen Heimfeld ein.

Ist der Punkt von 2 oder mehr gegnerischen Steinen besetzt, können Sie nicht einziehen und müssen auf den nächsten Zug warten.

ABTRAGEN DER STEINE (BEARING OFF)

Sobald alle 15 Steine im Heimfeld sind, können Sie beginnen, sie abzutragen:

- Sie müssen die genaue Zahl würfeln, die dem Punkt des Steins entspricht
- Ist die gewürfelte Zahl höher, können Sie einen Stein vom weitesten Punkt abtragen

Besonderer Fall:

Wenn ein Stein während dieser Phase geschlagen wird:

- Er muss wieder eingesetzt werden
- Er muss zurück ins Heimfeld, bevor er erneut abgetragen werden kann

GEWINN

- Der erste Spieler, der alle seine Steine abgetragen hat, gewinnt das Spiel.

OPTIONALE REGEL: DER VERDOPPLUNGSWÜRFEL

Der **Verdopplungswürfel** ist ein spezieller sechseitiger Würfel mit den Werten 2, 4, 8, 16, 32 und 64. Er zeigt die Anzahl der Punkte an, die in der Partie auf dem Spiel stehen.

Zu Beginn ist die Partie 1 Punkt wert.

Mechanik:

Vor dem Würfeln kann ein Spieler vorschlagen, den Wert der Partie zu verdoppeln. Er darf dies nicht zweimal hintereinander tun.

Der Gegner kann:

- **Annehmen:** Das Spiel wird mit verdoppeltem Wert fortgesetzt, und er ist nun der Einzige, der eine weitere Verdopplung vorschlagen darf
- **Ablehnen:** Sofortige Aufgabe, und der Gegner erhält die Punkte entsprechend dem aktuellen Wert des Würfels

Der Wert kann mehrfach erhöht werden (2, 4, 8 usw.), wenn die Spieler die Verdopplungen nacheinander akzeptieren. Nach der ersten Verdopplung gibt der Spieler den Würfel an seinen Gegner weiter, wobei die Seite mit der 2 nach oben zeigt. Wenn dieser erneut verdoppelt, geht der Würfel mit der 4 nach oben zurück an den ersten Spieler. Dies kann bis zu 64 fortgesetzt werden.

REGOLE DEL GIOCO: BACKGAMMON

Numero di giocatori: 2

Età: dai 7 anni in su

CONTENUTO

- 1 plancia di gioco a doppia faccia composta da 24 triangoli chiamati punti
- 30 pedine (15 per giocatore)
- 2 dadi per giocatore (più un dado extra, se necessario) e il cubo del raddoppio
- 2 bicchieri per i dadi
- 1 regolamento

PRESENTAZIONE E OBIETTIVO DEL GIOCO

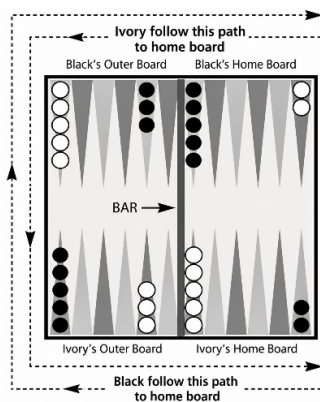
Il backgammon è un gioco di strategia per 2 giocatori. L'obiettivo è essere il primo a muovere tutte le proprie pedine nella propria tavola interna (zona finale) e a toglierle dal tabellone.

PREPARAZIONE

Ogni giocatore prende 15 pedine dello stesso colore e le posiziona sul tabellone secondo una disposizione iniziale prestabilita (non casuale).

Il tabellone è composto da 24 punti.

La “home board” corrisponde alla tavola interna. La “outer board” corrisponde alla tavola esterna.



Direzione del movimento:

- Ogni giocatore muove le proprie pedine verso la propria tavola interna.
- I due giocatori si muovono in direzioni opposte.

Per vincere:

1. Portare tutte le pedine nella propria tavola interna.
2. Poi toglierle dal tabellone.

Strategia: Durante la partita, cercate di catturare le pedine isolate dell'avversario.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Ogni giocatore lancia un dado. Chi ottiene il numero più alto inizia. Il primo giocatore utilizza i valori ottenuti, poi i giocatori si alternano a turno.

SPOSTAMENTO DELLE PEDINE

Le pedine si muovono sempre verso la tavola interna del giocatore.

Una pedina può fermarsi solo su un punto libero:

- Punto vuoto
- Punto occupato dalle proprie pedine
- Punto occupato da una sola pedina avversaria

Opzioni di movimento:

- Muovere due pedine diverse (una per dado)
- Muovere una sola pedina usando la somma dei due dadi (se il passaggio intermedio è consentito)
- Più pedine dello stesso colore possono occupare lo stesso punto

Doppio:

- Se ottieni un doppio (es. 4 e 4), giochi quel valore quattro volte

USO DEI DADI (REGOLA IMPORTANTE)

Devi sempre effettuare il massimo numero di mosse possibile:

- Se puoi giocare entrambi i dadi → devi farlo
- Se puoi giocare un solo dado → devi usarlo
- Se puoi scegliere tra due mosse → devi giocare quella maggiore
- Se non è possibile effettuare alcuna mossa → perdi il turno

COLPIRE UNA PEDINA AVVERSARIA

Se arrivi su un punto occupato da una sola pedina avversaria:

- La catturi e la posizioni sulla barra (al centro del tabellone)

REINTRODUZIONE DI UNA PEDINA

Una pedina sulla barra deve essere reintrodotta prima di qualsiasi altro movimento.

Per rimetterla in gioco:

- Usa un dado per posizionarla nella tavola interna dell'avversario
- Sul punto corrispondente al numero ottenuto

Esempio: se ottieni un 3, la pedina entra sul punto 3 del campo avversario.

Se il punto è occupato da 2 o più pedine avversarie, non puoi entrare e devi aspettare il turno successivo.

TOLLERARE LE PEDINE (BEARING OFF)

Una volta che tutte le 15 pedine sono nella tua tavola interna, puoi iniziare a toglierle:

- Devi ottenere il numero esatto corrispondente al punto della pedina
- Se il numero è più alto, puoi togliere una pedina dal punto più lontano

Caso speciale:

Se una pedina viene catturata in questa fase:

- Deve essere reintrodotta
- Deve rientrare nella tua tavola interna prima di poter essere rimossa di nuovo

COME VINCERE

- Il primo giocatore a togliere tutte le proprie pedine dal tabellone vince la partita.

REGOLA OPZIONALE: IL CUBO DEL RADDOPPIO

Il cubo del raddoppio è un dado speciale a 6 facce con i valori: 2, 4, 8, 16, 32 e 64. Indica il numero di punti in gioco nella partita.

All'inizio, la partita vale 1 punto.

Meccanismo:

Prima di lanciare i dadi, un giocatore può proporre di raddoppiare il valore della partita. Non può farlo due volte consecutive.

L'avversario può:

- **Accettare:** la partita continua con il valore raddoppiato e diventa l'unico a poter proporre un nuovo raddoppio
- **Rifiutare:** abbandono immediato e l'avversario guadagna i punti corrispondenti al valore attuale del cubo

Il valore può essere aumentato più volte (2, 4, 8, ecc.) se i giocatori accettano successivamente i raddoppi. Dopo il primo raddoppio, il giocatore passa il cubo all'avversario con il lato 2 rivolto verso l'alto. Se quest'ultimo raddoppia a sua volta, il cubo torna al primo giocatore con il lato 4 rivolto verso l'alto. Questo processo può continuare fino a 64.