



BACKGAMMON

2 PLAYERS

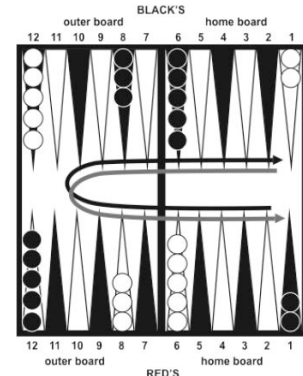
NEEDED TO PLAY:

Game board printed with 12 red and 12 black triangles, 15 red checkers, 15 black checkers, 2 white dice, 1 white doubling cube marked with 2, 4, 8 and so on.

SET UP:

Backgammon is played on a board consisting of 24 triangles called "points". The triangles alternate in color and are grouped into four quadrants of 6 triangles each. The four quadrants are called: a player's "home" board; a player's "outer" board"; the opponent's "home" board and the opponent's "outer" board. The home board and outer boards are separated from each other by two white lines running down the center creating a space called the "bar".

Players sit opposite each other. Each player has 15 pucks of the same color. Players choose which player will play black and which will play red. Players place their pucks as shown at right.



TO PLAY:

Throw a single die to determine who will move first. Roll again if both players get the same number. The player who rolls the highest number goes first using the numbers shown on the two dice. Players continue taking their turns throwing the two dice.

Each player moves in a counterclockwise direction, so the players are moving in opposite directions to each other.

Each player moves their checkers according to the number shown on the dice.

The numbers on the dice are considered individually, and not as a sum total. Thus, a player may move one man the whole throw as long as the points designated by EACH die are open, or he may move each of the two numbers with different men.

A player **MUST** use both numbers of each roll whenever possible.

If a player cannot move at all, play passes to their opponent.

DOUBLET: A "doublet" occurs when doubles are rolled, a player may move the number shown on one die four times. They can move the same checker all four times, or any combination of checkers they choose.

BLOCKED POINT: A blocked point refers to a point where there are two or more of the opponent's checkers. When this happens, these points are not available to land on. A player is allowed to pass over a blocked point. When a player has placed two or more of his checkers on one point, they have "made the point". There is no limit to the number of checkers one player may have on one point.

BLOT: A "Blot" is when a player only has one checker on a point. Checkers of opposite colors may not share a point, so when an opponent lands on a blot, he removes the man that was there replacing it with his own. This is called a "hit". The removed man is placed on the "bar"

THE BAR: The bar in the middle strip that separates the inner and outer boards. If your checker is moved to the bar, you must “enter” into your opponent’s home board BEFORE you may move any of your other men. Entering is achieved by moving the checker on the bar to an available point that matches one of the dice. If no point is available, the turn passes to your opponent.

SHUTOUT or CLOSE BOARD occurs when your opponent’s home board is completely blocked (all points have two or more of your opponents checkers occupying them). You would not be able to “Enter” until your opponent starts to “Bear Off” (explained next) and thereby make points available.

BEARING OFF: Bearing off the process of removing your checkers from the playing board by the roll of the dice.

You cannot start bearing off until all 15 of your checkers are in located in your home board.

You may bear off according the numbers rolled on the dice. You may also move your checkers within your home board according to the number showing on the dice.

You must use your entire roll if possible, meaning that if you roll a six but don’t have any checkers on the sixth point, you must move a man off the highest point which you do have a checker. The same rule applies if you roll doubles. However, you cannot bear off a man if the point indicated on the die is vacant and there are any men on a higher counting point. If while bearing off, a man in your home board is “hit” and sent to the bar, you must re-enter your checker first and move him around to your home board before continuing with bearing off.

DOUBLING CUBE: The doubling cube is used to double the betting stakes. Before the game begins, the doubling cube is placed on the “bar”, with the number 64 on top and not facing either player. If there is an automatic double, the number 2 is placed face up, again not facing either player. If there is a second automatic double, the number 4 is placed face up, and so on. Automatic doubling occurs on each tie in the opening throw. Voluntary doubling means that a player offers to double the stakes, when it is her turn to play and before he has thrown the dice. A double may be accepted or declined, but the player declining loses whatever the stakes were before the double was offered. Thereafter, doubling alternates between players.

TO WIN:

The winner is the first player to get all 15 of his checkers off the board. A “gammon” (double game) is won when your opponent has not born off any of his men. A

“Backgammon” (Triple game) is won if your opponent has not born off any of his men and has one or more men in the winner’s inner table or on the bar.



WARNING: Small parts. Choking hazard. Not for children under 3 years.

BACKGAMMON ou TRIC TRAC

2 JOUEURS

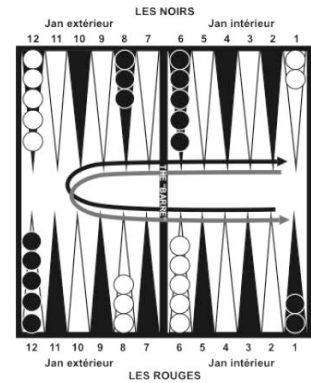


BESOINS:

Plateau de jeu imprimé avec 24 triangles -12 noirs et 12 rouges, 30 pions ou jetons-15 noirs, 15 rouges, 2 dés, 1 cube pour doubler marqué avec 2, 4, 8, etc

MONTAGE:

Backgammon est joué sur un plateau de jeu ayant 24 triangles appelés les "pointes". Ces triangles sont de couleurs alternantes et sont groupés en secteurs de 6 triangles chaque. Ces secteurs démarquent le jan intérieur et extérieur de chaque joueur. Ils sont séparés par deux lignes blanches au centre appelées la "barre". Les joueurs sont en face un de l'autre et commencent avec 15 pions de la même couleur. Les joueurs les placent tel qu'indiqué sur le diagramme.



LE JEU:

Lancer les 2 dés pour déterminer le premier joueur – celui avec le plus haut numéro joue le premier et le 2^e joueur à la suite.

Chaque joueur se déplace dans la direction opposée de son adversaire tout en déplaçant ses pions selon le chiffre indiqué sur les dés.

Les chiffres sur les dé sont considérés individuellement et non par la somme des deux. Donc, un joueur peut jouer un pion selon la somme si il y a une place pour ce chiffre ou il peut en jouer 2 – un pour chaque chiffre si l'espace est vide. Le joueur doit se servir des 2 chiffres à chaque tour où possible si non, il doit passer le jeu à son adversaire.

DOUBLET: un doublet = le même chiffre sur les dés, un joueur s'avance 4 fois le nombre sur le dé. Il peut se servir de la même dame les quatre fois en n'importe quelle combinaison.

POINTE BLOQUÉE: là où il y a 2 ou plus des jetons de l'adversaire ce qui rend l'espace indisponible au joueur. Ce joueur peut sauter par-dessus. Lorsqu'un joueur a 2 jetons ou plus sur une pointe, il a fait 1 point. Il n'y a aucune limite sur le nombre de dames sur une pointe.

FRAPPER ET ENTRER (BLOT): Lorsqu'il y a un seul jeton sur une pointe, ceci s'appelle un BLOT. Puisque la pointe ne peut être partagée, l'adversaire peut la remplacer avec son propre pion. Ce pion est frappé et placé sur la barre. Ceci s'appelle un "Coup

LA BARRE: Lignes blanches qui séparent le panneau de jeu intérieur et extérieur. Quand un joueur a un ou plusieurs pions sur la barre, sa priorité est de rentrer ce(s) pion(s) dans le jan intérieur adverse. Un pion est rentré en le déplaçant de la barre vers une pointe libre correspondant au chiffre indiqué par un des dés. Par exemple, si un joueur tire 4 et 3, il peut rentrer un pion sur l'une ou l'autre des pointes 4 ou 3 de la zone intérieure adverse, à condition que cette pointe ne soit pas occupée par au

moins 2 pions adverses. Pour jouer un jeton qui a été placé sur la Barre, il faut "entrer" dans le domicile de son adversaire AVANT de jouer aucun autre jeton. Ceci se fait en enlevant le jeton de la barre pour le mettre sur une pointe disponible correspondant au chiffre sur un des dés. Si il n'y a aucun choix, le joueur perd son tour.

BLANCHISSAGE OU JEU FERMÉ: se produit lorsque toutes les pointes sur le côté de l'adversaire sont remplies. Il est donc impossible d'entrer jusqu'à ce que l'adversaire commence le processus de faire sortir ses jetons et finir le jeu.

LA SORTIE: Une fois qu'un joueur a rentré ses quinze pions dans son jan intérieur et uniquement à cette condition, il peut débiter la sortie. Un joueur sort un pion en utilisant le nombre indiqué par un des dés qui correspond à la pointe sur laquelle il se trouve, en le sortant du jeu.. Ainsi, un 6 permet de sortir un pion placé sur la pointe 6. S'il n'y a aucun pion sur la pointe indiquée par le dé, le joueur doit obligatoirement effectuer un déplacement d'un pion d'une pointe en amont . S'il n'y a aucun pion sur cette pointe, le joueur est autorisé (et obligé) de sortir un pion de la pointe la plus éloignée de la sortie. La sortie n'est pas obligatoire s'il est possible de faire un autre déplacement.

CUBE DOUBLEUR: Chaque partie commence avec un enjeu d'un point. Le cube doubleur est placé sur la Barre avec le numéro 64 au-dessus. Il ne fait pas face à aucun des joueurs. Si il y a un double automatique, le cube est changé au #2. si il y a un autre double, le numéro change au 4 etc. Un double automatique se produit au lancé des dés pour briser l'égalité. Un joueur qui sent qu'il a un avantage suffisant peut proposer de doubler l'enjeu. il peut le faire seulement au début de son propre tour et avant qu'il ait lancé les dés. Un joueur à qui est proposé un double peut refuser, dans ce cas il concède le jeu et perd un point.

BUT DU JEU:

Le gagnant est le premier à sortir ses 15 pions . Un "Gammon" (double jeu) est gagné lorsque votre adversaire n'a aucun pion de sorti. "Backgammon" (triple jeu) est gagné si votre adversaire n'a aucun pion de sorti et si il a des pions dans votre zone ou sur la barre.



AVERTISSEMENT! Risque de suffocation Petites pièces. Ne convient pas aux enfant de moins de trios (3)ans.