

PREMIUM BACKGAMMON SET - NG2120

Game Rules

BACKGAMMON

For 2 players

Backgammon is a game for two players, played on a board consisting of twenty-four narrow triangles called **points**. The triangles alternate in color and are grouped into four quadrants of six triangles each. The quadrants are referred to as a player's **home board** and outer board, and the opponent's home board and outer board. The home and outer boards are separated from each other by a ridge down the center of the board called the **bar**.

The points are numbered for either player starting in that player's home board. The outermost point is the twenty-four point, which is also the opponent's one point. Each player has fifteen checkers of his own color.

Both players have their own pair of dice and a dice cup used for shaking. A doubling cube, with the numerals 2, 4, 8, 16, 32, and 64 on its faces, is used to keep track of the current stake of the game.

GOAL

The object of the game is move all your checkers into your own home board and then bear them off. The first player to bear off all of their checkers wins the game.

SETUP THE BOARD

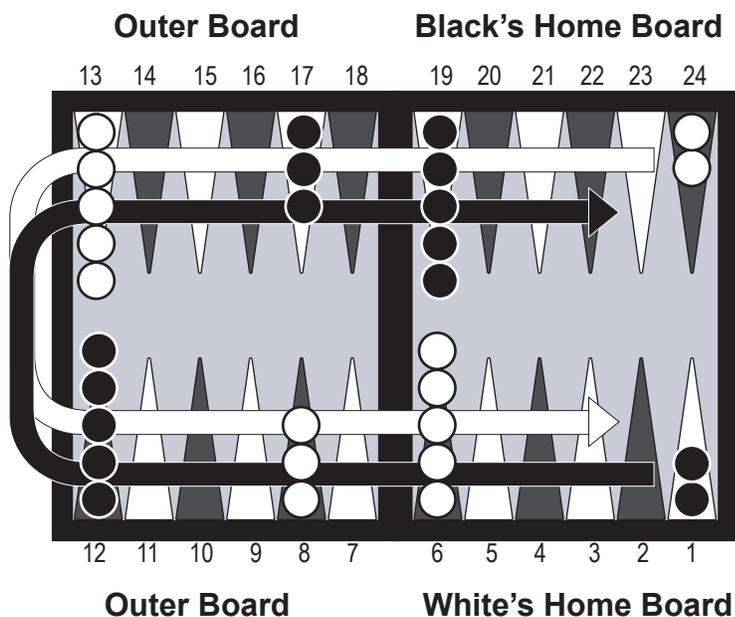
At the beginning of the game, the board is laid out as follows: two checkers on each player's 24 point, five on each player's 13 point, three on each player's 8 point, and five on each player's 6 point. (see right)

THE FIRST MOVE

To start the game, each player throws a single die. This determines both the player to go first and the numbers to be played. If equal numbers come up, then both players roll again until they roll different numbers. The player throwing the higher number now moves his checkers according to the numbers showing **on both dice**.

HOW THE PIECES MOVE

After the first roll, the players throw two dice and alternate turns. The roll of the dice indicates how many points, or pips, the player is to move his checkers. The checkers are always moved forward, to a lower-numbered point. The following rules apply:



1. A checker may be moved only to an open point, one that is not occupied by two or more opposing checkers.
2. The numbers on the two dice constitute separate moves. For example, if a player rolls 5 and 3, he may move one checker five spaces to an open point and another checker three spaces to an open point, or he may move the one checker a total of eight spaces to an open point, but only if the intermediate point (either three or five spaces from the starting point) is also open.
3. A player who rolls doubles plays the numbers shown on the dice, **twice**. A roll of 6 and 6 means that the player has four sixes to use, and he may move any combination of checkers he feels appropriate to complete this requirement.
4. A player must use both numbers of a roll if it is legally possible (or all four numbers of a double). When only one number can be played, the player must play that number. Or if either number can be played but not both, the player must play the larger one. When neither number can be used, the player loses his turn. In the case of doubles, when all four numbers cannot be played, the player must play as many numbers as he can.

PREMIUM BACKGAMMON SET - NG2120

Game Rules

BACKGAMMON (cont.)

HITTING AND ENTERING

A point occupied by a single checker of either color is called a blot. If an opposing checker lands on a blot, the blot is hit and placed on the bar. Any time a player has one or more checkers on the bar, his first obligation is to enter those checker(s) into the opposing home board. A checker is entered by moving it to an open point corresponding to one of the numbers on the rolled dice. For example, if a player rolls 4 and 6, he may enter a checker onto either the opponent's four point or six point, so long as the prospective point is not occupied by two or more of the opponent's checkers.

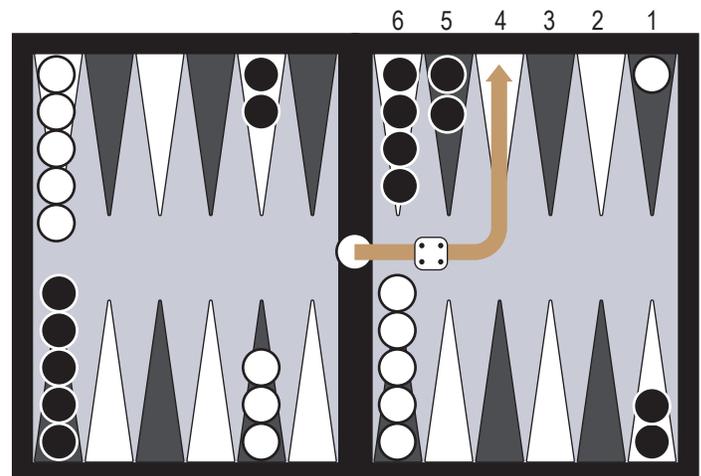
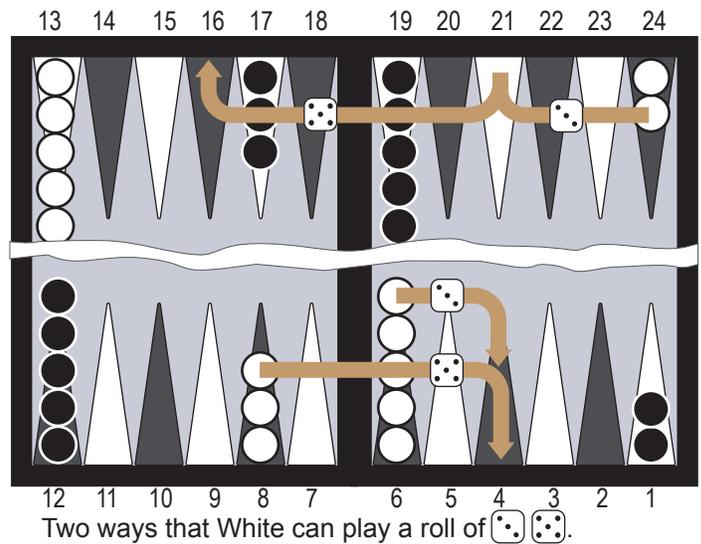
If neither of the points is open, the player loses his turn. If a player is able to enter some but not all of his checkers, he must enter as many as he can and then forfeit the remainder of his turn. After the last of a player's checkers has been entered, any unused numbers on the dice must be played, by moving either the checker that was entered or a different checker.

BEARING OFF

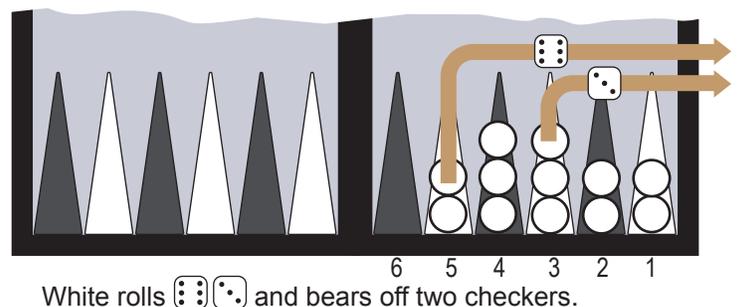
Once a player has moved all of his fifteen checkers into his home board, he may commence bearing off. A player bears off a checker by rolling a number that corresponds to the point on which the checker resides, and then removing that checker from the board. Thus, rolling a 6 permits the player to remove a checker from the six point. If there is no checker on the point indicated by the roll, the player must make a legal move using a checker on a higher-numbered point. If there are no checkers on higher-numbered points, the player is permitted (and required) to remove a checker from the highest point on which one of his checkers resides. A player is under no obligation to bear off if he can make an otherwise legal move.

WINNING THE GAME

A player must have all of his active checkers in his home board in order to bear off. If a checker is hit during the bear-off process, the player must bring that checker back to his home board before continuing to bear off. The first player to bear off all fifteen checkers wins the game.



If White rolls 4 and 6 with a checker on the bar, he must enter the checker onto Black's four point since Black's six point is not open.



PREMIUM BACKGAMMON ENSEMBLE - NG2120

Règles du jeu

BACKGAMMON

Pour 2 joueurs

Le Backgammon est un jeu pour deux joueurs, joué sur un plateau consistant en 24 triangles étroits appelés flèches. Les couleurs des triangles sont alternées et regroupé en 4 cadrans de 6 triangles chacun. Les zones sont identifiées comme le jan intérieur et extérieur du joueur et comme jan extérieur et intérieur de l'adversaire. Les jans intérieurs et extérieurs sont séparés l'un de l'autre par une cloison au milieu du plateau appelée la barre.

Les points sont comptés pour chaque joueur en partant du jan intérieur du joueur, Le point le plus éloigné est le 24ème point et est également le point numéro un de l'adversaire.

Chaque joueur dispose de 15 dames pour sa propre couleur.

Les deux joueurs disposent de leurs propres paires de dés et gobelet à dé utilisé pour secouer les dés. Un dé doubleur, avec les nombres 2, 4, 8, 16, 32, et 64 sur ses côtés permettent de suivre les enjeux du jeu.

OBJECTIF

Le but du jeu est de déplacer toutes vos dames dans votre propre jan puis de les sortir du tablier. Le premier joueur à se débarrasser de ses dames gagne la partie.

INSTALLER LE TABLIER

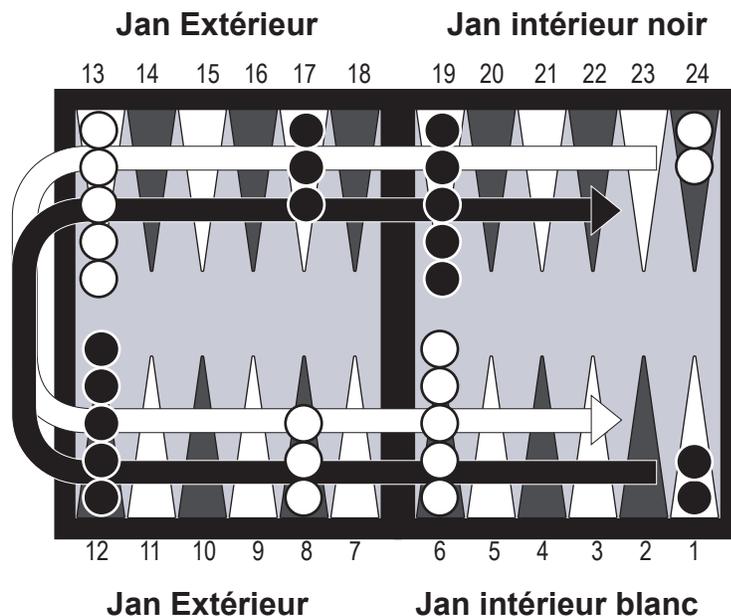
Au début de la partie, le tablier est dispose de la façon suivante: 2 dames de chaque joueur sur chacun des 24 points de chaque joueur, 5 sur chacun es points 13 de chaque joueur, 3 sur chaque 8ème point de chaque joueurs et 5 sur chaque point 6 de chaque joueur. (Voir à droite)

LE PREMIER MOUVEMENT

Pour commencer la partie, chaque joueur lance un seul dé. Ceci détermine le joueur qui commence la partie et aussi les nombres à jouer. Si des nombres égaux sortent, alors les deux joueurs lancent encore jusqu'à obtenir des nombres différents. Le joueur qui a lancé le nombre le plus haut déplace alors ses dames en fonction du nombre apparaissant sur les deux dés.

LES MOUVEMENTS DES PIÈCES

Après le premier lancer, les joueurs lancent deux dés et jouent alternativement. Le lancer du dé indique de combien de points ou cases, le joueur doit déplacer ses dames. Les dames se déplacent toujours vers l'avant vers une flèche au chiffre plus bas. Les règles suivantes s'appliquent:



1. Une dame peut être déplacée seulement vers une flèche ouverte, qui n'est pas occupée par plus de deux dames adverses.
2. Les nombres sur les deux dés représentent de mouvements distincts. Par exemple, si un joueur obtient un 5 et un 3, il pourrait bouger déplacer une dame de de 5 cases vers une flèche ouverte ou il pourrait déplacer une autre dame de 3 cases vers une flèche ouverte, ou pourrait déplacer une autre dame de 8 cases vers une flèche ouverte, mais seulement si la flèche intermédiaire est aussi ouverte (à 3 ou 5 cases du point de départ).
3. Un joueur qui obtient des doublés joue les nombres indiqués sur le dé deux fois. Un lancer de deux 6 signifie que le joueur a quatre 6 à utiliser et pourrait n'importe quelle combinaison de dames afin d'utiliser ces possibilités.
4. Un joueur doit utiliser les deux nombres d'un lancer si c'est légalement possible (ou les 4 nombres d'un doublés). Quand seulement un nombre peut être joué, le joueur doit le jouer. Ou quand un seul des deux nombres peut être joué mais pas le deux, le joueur doit alors jouer le plus élevé des deux nombres. Quand aucun des deux nombres ne peut être utilisé, le joueur perd alors son tour. En cas de doublés, quand les 4 nombres ne peuvent être joués, le joueur doit en jouer autant que possible.

PREMIUM BACKGAMMON ENSEMBLE - NG2120

Règles du jeu

BACKGAMMON (Suite)

FRAPPER ET RENTRER

Une flèche occupée par une seule dame d'une couleur ou l'autre est appelée un blot. Si une dame adverse atterrit sur un blot, le blot est frappé et placé sur la barre. Toutes les fois qu'un joueur a une dame ou plus sur la barre, sa première obligation est de faire rentrer ces pions dans le jan intérieur opposé. Une dame est entrée lorsqu'on la déplace sur une flèche ouverte coïncidant à l'un des nombres du dé lancé. Par exemple, si un joueur tire le 4 et le 6, il pourrait rentrer une dame sur les flèches 4 ou 6 de l'adversaire tant que la flèche en question n'est pas occupée par deux dames ou plus de l'adversaire.

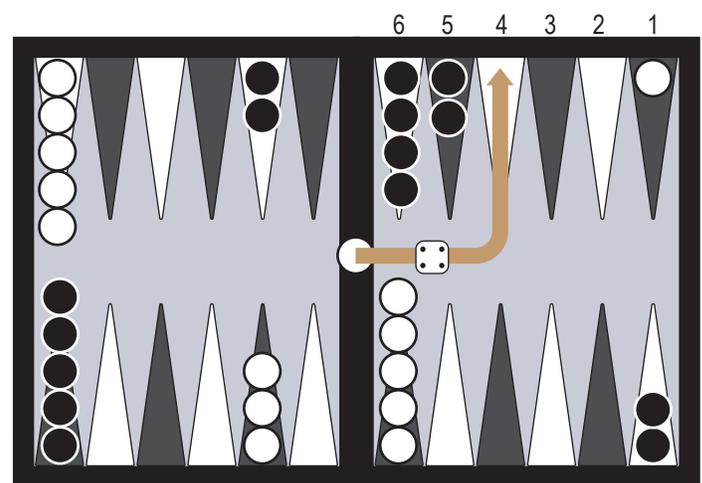
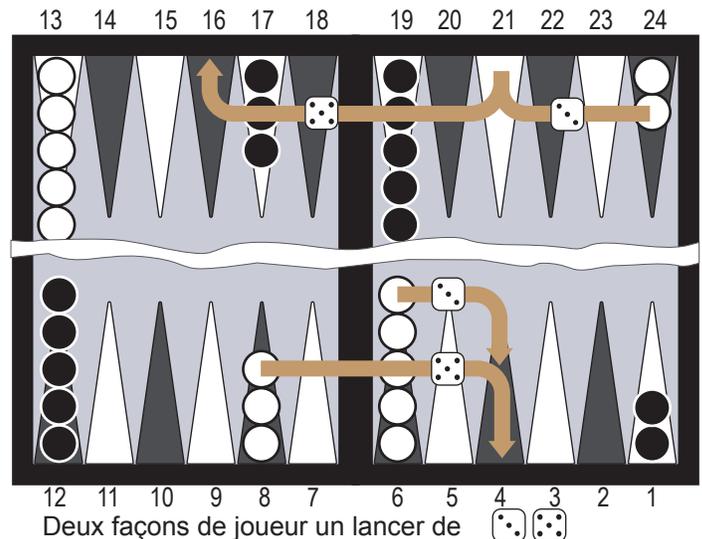
Si aucune des flèches n'est ouverte, le joueur perd son tour. Si le joueur est capable de rentrer seulement une partie de ses dames, il doit en rentrer autant que possible et abandonner le reste de son tour. Après que la dernière dame du joueur ai été rentrée, tout nombre non joué sur les dés doit être joué en déplaçant soit la dame qui a été rentrée soit une autre.

SORTIR

Une fois qu'un joueur a déplacé toutes ses 15 dames dans son jan intérieur, il peut commencer à sortir. Un joueur sort une dame en roulant les dés pour le nombre de points de la flèche ou se trouve la dame et ainsi enlever la dame du tablier. Ainsi, lancer un 6 permet au joueur d'enlever une dame de la flèche 6. S'il n'y a pas de dame sur la flèche indiquée par le lancer, le joueur doit alors faire un mouvement autorisé en utilisant une dame sur une flèche au nombre plus élevé. Si il n'y a pas de dames sur une flèche au nombre plus élevé, le joueur peut (et doit) enlever une dame de la flèche la plus haute sur laquelle il a des pions. Un joueur n'a aucune obligation de sortir s'il peut effectuer un autre mouvement autorisé.

GAGNER LA PARTIE

Un joueur doit avoir toutes ses dames dans son jan intérieur pour pouvoir sortir. Si une dame est frappée pendant le processus de sortie, le joueur doit la ramener dans son jan intérieur avant de continuer à sortir. Le premier joueur à avoir sorti ses 15 dames gagne la partie.



Les blancs lancent avec une dame sur la barre, le joueur doit rentrer la dame sur la flèche 4 puisque la 6 n'est pas ouverte

