CLASSIQUE / CLASSIC

JEU DE BACKGAMMON

Backgammon set



Règles de jeux

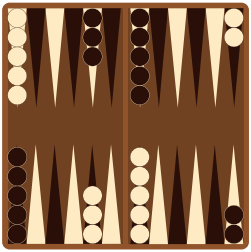
Game rules

1 • But du jeu

Être le premier joueur à déplacer ses 15 pions dans son jan intérieur, puis à les sortir du plateau.

2 • Mise en place

Le plateau comporte 24 flèches. Chaque joueur avance vers son jan intérieur, constitué de ses flèches 1 à 6. Chaque joueur choisit une couleur et place ses 15 pions ainsi :



Les deux joueurs déplacent leurs pions en sens opposés, vers leur propre jan intérieur.

3 • Déroulement de la partie

Chaque joueur lance un dé. Le joueur qui obtient le nombre le plus élevé commence et joue les deux résultats obtenus. En cas d'égalité, relancez les dés.

À chaque tour, lancez les deux dés. Chaque résultat correspond à un déplacement distinct. Avec un 3 et un 5, vous pouvez déplacer deux pions différents ou le même pion deux fois, dans l'ordre de votre choix. Chaque étape intermédiaire et la flèche d'arrivée doivent être autorisées : il est interdit de sauter une flèche bloquée en additionnant les dés.

Jouez les deux résultats lorsque cela est possible. Si un seul résultat est jouable, utilisez-le. Si les deux résultats sont jouables séparément, mais pas ensemble, jouez le plus élevé. Si aucun déplacement n'est possible, passez votre tour.

Déplacements autorisés : Un pion peut arriver sur une flèche vide, sur une flèche occupée par vos propres pions ou sur une flèche occupée par un seul pion adverse. Une flèche occupée par au moins deux pions adverses est fermée.

Double : si les deux dés indiquent le même nombre, jouez ce nombre jusqu'à quatre fois, en effectuant le maximum de déplacements autorisés. Exemple : un double 4 permet quatre déplacements de 4 flèches, avec un ou plusieurs pions.

Frapper et rentrer un pion : Un pion adverse seul sur une flèche est un pion découvert. Si vous arrivez sur cette flèche, placez le pion adverse sur la barre centrale.

Un joueur ayant un ou plusieurs pions sur la barre doit tous les remettre en jeu avant de déplacer ses autres pions. Chaque dé permet de faire rentrer un pion dans le jan intérieur adverse sur la flèche d'entrée correspondante (1 à 6), si elle est ouverte. Si une seule entrée est possible, utilisez-la ; si aucune ne l'est, passez votre tour. Une fois tous les pions rentrés, utilisez normalement les résultats restants, si possible.

4 • Sortir ses pions

Vous pouvez commencer à sortir vos pions uniquement lorsque vos 15 pions se trouvent dans votre jan intérieur.

- Un résultat permet de sortir un pion placé sur la flèche correspondante.
- Si aucun pion ne se trouve sur la flèche indiquée, utilisez le résultat pour déplacer un pion situé sur une flèche plus élevée, si possible.
- Si aucun pion n'occupe une flèche plus élevée, vous pouvez sortir un pion de la flèche occupée la plus élevée. Exemple : avec un 6, si votre flèche 6 est vide et que votre pion le plus éloigné est sur la flèche 5, vous pouvez sortir ce pion.

Si l'un de vos pions est frappé pendant cette phase, faites-le rentrer et ramenez-le dans votre jan intérieur avant de reprendre la sortie.

5 • Fin de la partie

Le premier joueur à sortir ses 15 pions remporte la partie.

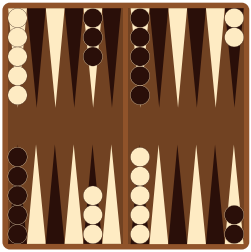
Dé doubleur — Règle facultative : Avant de lancer les dés, un joueur peut proposer de doubler la valeur de la partie. L'adversaire peut accepter et poursuivre la partie, ou refuser et perdre immédiatement la partie. Cette règle est recommandée aux joueurs connaissant déjà les règles de base.

1 • Object of the Game

Be the first player to move all 15 of your pieces into your home board and then bear them off.

2 • Set-up

The board has 24 points. Each player moves towards their home board, consisting of their points 1 to 6. Each player chooses a colour and places their 15 pieces as follows:



The two players move their pieces in opposite directions towards their own home boards.

3 • Playing the Game

Each player rolls one die. The player with the higher number starts and plays both numbers rolled. If both players roll the same number, roll again.

On each turn, roll both dice. Each number represents a separate move. With a 3 and a 5, you may move two different pieces or the same piece twice, in either order. Each intermediate point and the destination must be legal: you cannot skip a blocked point by adding the dice together.

Play both numbers whenever possible. If only one number can be played, use it. If either number can be played separately, but not both, play the higher number. If no legal move is possible, miss your turn.

Legal Moves : A piece may land on an empty point, a point occupied by your own pieces, or a point occupied by only one opposing piece. A point occupied by two or more opposing pieces is blocked.

Doubles: if both dice show the same number, play that number up to four times, making as many legal moves as possible. For example, double 4 allows four moves of 4 points, using one or more pieces.

Hitting and Re-entering : A single opposing piece on a point is called a blot. If you land on that point, place the opposing piece on the centre bar.

A player with one or more pieces on the bar must re-enter all of them before moving any other pieces. Each die may re-enter one piece into the opponent's home board on the corresponding entry point (1 to 6), provided it is open. If only one entry is possible, use it; if none is possible, miss your turn. Once all pieces have re-entered, use any remaining dice normally, if possible.

4 • Bearing Off

You may begin bearing off only when all 15 of your pieces are in your home board.

- A number rolled allows you to remove a piece from the corresponding point.
- If there is no piece on the indicated point, use the number to move a piece from a higher point, if possible.
- If no piece occupies a higher point, you may bear off a piece from the highest occupied point. For example, with a 6, if point 6 is empty and your furthest piece is on point 5, you may bear it off.

If one of your pieces is hit during this stage, re-enter it and return it to your home board before continuing to bear off.

5 • Winning the Game

The first player to bear off all 15 pieces wins the game.

Doubling Cube — Optional Rule

Before rolling the dice, a player may offer to double the value of the game. The opponent may accept and continue playing, or refuse and immediately lose the game. This rule is recommended for players who already know the basic rules.


MGM SUPERFOX
mgm
GAMES


FR

CE UK CA


mgm
Depuis 1957
www.mgmjouet.com
Retrouvez-nous également
sur les réseaux sociaux !
contact@mgmjouet.com
MGM • 1214 Route du Vaisseau • 13420 Gémenos • France