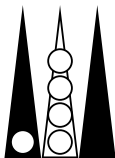


No 2



BACK GAMMON

BACKGAMMON
JEU DE BACKGAMMON

バックギャモン

PRINTWORKS

PRINTWORKS

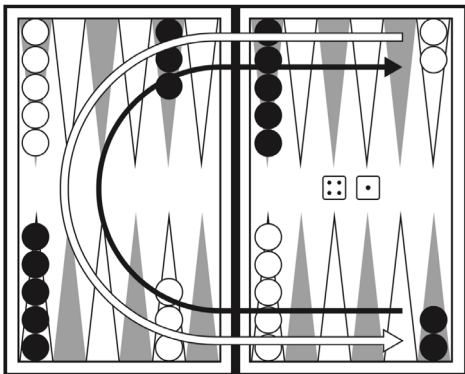
IS A STOCKHOLM BASED DESIGN
COMPANY WITH AN AMBITION TO
CREATE AFFORDABLE EVERYDAY
ESSENTIALS FOR THE MODERN LIFE.

WWW.PRINTWORKSMARKET.COM

PLAYING RULES Backgammon is played on a board with twenty-four triangles, called points, in alternate colors. Backgammon is a game for two players, where each player has to move his checkers, according with the value of the two dice, into his own home board with six triangles. The remaining twelve triangles represent the outer board, which is separated from the homes by the centre area of the board called the bar.

Each player has fifteen checkers (stones or men) with a single color (black or white in this case), placed in a start position as shown in the picture below. The points are counted, starting in each players home board, the outermost point being the twenty-fourth point (it is also the opponent's first point). In this picture you can also see a white arrow indicating the direction of the black player movements. In the middle of the backgammon board there is a doubling cube, labelled with the numbers 2, 4, 8, 16, 32, and 64 on its faces, used for keeping track of the current stake of the game.

THE BOARD FOR BACKGAMMON You can see the checkers in their initial position, the homes, the doubling cube, the bar and the movement direction for the black player. The white player moves in the opposite direction.



OBJECTIVE The objective of the game is for each player to bring all his checkers into his own home board and then bear them off. The first player to bear off all of his checkers has won the game. During the game, a number of different strategy moves can be applied, such as blocking the move or the entering of the opponent. Or you can use the doubling cube to increase the stake of the game, if it is your turn and if this is allowed by the agreed upon rules. If you bear off all your 15 checkers before your opponent has borne off a single checker, you win a double game, or gammon. If you bear off all your

15 checkers before your opponent has borne off a single one, and he has one or more checkers in your home board or on the bar, you win a triple game, or backgammon.

A match is a set of games, played to a specified number of points. This is so that an overall winner can be selected in competitions. The first player to reach the required number of points also wins the match. One point is awarded for a single game, two points for a gammon, and three points for a backgammon. If the doubling cube has been used, the winner receives the value of the game multiplied by the final value of the doubling cube.

RULES To start the game, each player throws a single die. This determines the player to go first as well as the numbers to be played. If equal numbers come up both players roll out the dice again until the numbers differ. The player with the higher number moves his checkers according to the numbers showing on both dice. After the first roll, the players takes turns throwing two dice.

The combined value of the dice indicates how many points, or pips, the player is to move his checkers. The checkers are always moved forward, to a point with a lower number. A point occupied by a single checker is called a blot. If an opposing checker of lands on a blot, the checker that is hit is placed on

the bar. The following rules apply:

A checker can only be moved to an open point, i.e. a point not occupied by two or more opposing checkers.

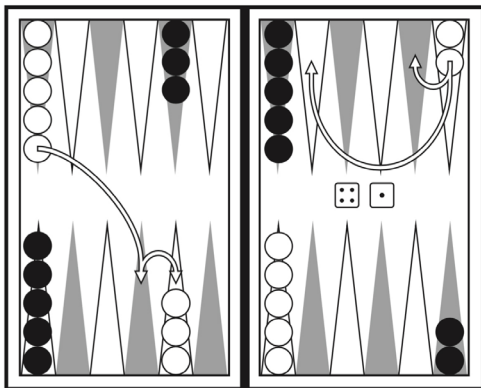
When a player has one or more checkers on the bar, the first action is to enter those checkers into the other player's home board. A checker is entered by placing it on an open point corresponding to one of the numbers on the rolled dice.

The numbers on the two dice make up individual 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, or he may move one checker eight spaces to an open point, but only if the intermediate point (either five or three spaces from the starting point) is also open.

MAKING THE MOVES Here are two ways the Silver player can move one or two checkers after a roll of 1 and 4.

A player who rolls doubles get to play the numbers shown on the dice twice. A roll of 6 and 6 means that the player can use four sixes, and can move any combination of checkers he feels appropriate to complete his turn.

A player must use both numbers (all four numbers of a double) of a roll if this is legally possible. If only



one number can be played, the player must play this number. If either number can be played but not both, the player must play the bigger of the two numbers. If neither number can be used, the player loses his turn. In the case of doubles the player must play as many numbers as he can.

When a player has brought all of his checkers to the home board, he should begin bearing them off (i.e. removing them from the board). If the number of a die corresponds to a point with at least one checker,

the checker can be removed. The checker can also be removed if the checker's point is lower than the number. If no checker can be removed, the player may try to move a checker to a lower point. Both dice have to be played if possible.

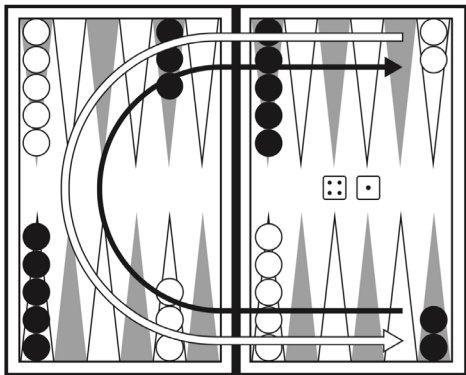
A rule called Jacoby is used in money games. It states that no extra points should be rewarded for a gammon or backgammon, unless the doubling cube has been used. The purpose of the rule is to speed up play by eliminating long not doubled games. The Jacoby rule is not used in match play.

The Crawford rule says that if the leading player is within one point of winning the match, the doubling cube should not be used in the following game. The Crawford rule is used in backgammon match play.

COMMENT JOUER Le backgammon se joue à deux, sur un plateau constitué de vingt-quatre flèches (ou pointes), de couleurs alternées. Chaque joueur doit déplacer ses pions en fonction de la combinaison des deux dés, sur son propre jan intérieur avec six flèches. Les douze flèches restantes représentent le jan extérieur, qui est séparé du jan intérieur par la partie centrale du plateau, appelée barre.

Chaque joueur possède quinze pions (ou dames) d'une couleur spécifique (noir ou blanc dans ce cas). Au début de la partie, les pions doivent être positionnés comme sur l'illustration ci-dessous. Chaque flèche du plateau est numérotée (de façon théorique) en partant du jan intérieur de chaque joueur, la flèche la plus à l'extérieur étant la vingt-quatrième (c'est également la première flèche de l'adversaire). Vous pouvez voir une flèche blanche sur cette même illustration : elle indique la direction des mouvements du joueur noir. Au centre du plateau de backgammon se trouve le videau ou dé doubleur, un cube comportant les chiffres 2, 4, 8, 16, 32 et 64, qui permet de garder une trace de l'enjeu de la partie en cours.

LE PLATEAU DU BACKGAMMON Vous pouvez voir les pions dans leur position initiale, les jans, le videau, la barre et la direction des mouvements du joueur d'noir. Le joueur d'blanc déplace ses pions dans la



direction opposée.

LE BUT DU JEU Le but est de déplacer ses pions pour les amener dans son jan intérieur, puis de les sortir. Le vainqueur de la partie est le joueur qui a sorti tous ses pions du plateau en premier. Plusieurs coups stratégiques peuvent être joués pendant la partie, comme bloquer le mouvement ou l'entrée de l'adversaire. Vous pouvez également utiliser le videau pour augmenter l'enjeu de la partie en cours, si c'est à votre tour et à condition que cela soit autorisé par les règles convenues.

Si vous sortez vos 15 pions avant que votre adversaire n'ait pu sortir un seul de ses pions, la partie est déclarée gammon ou double. Si vous sortez vos 15 pions avant que votre adversaire n'ait pu sortir un seul de ses pions, et s'il a encore un pion (ou plus) dans le jan intérieur adverse ou sur la barre, la partie est déclarée backgammon ou triple.

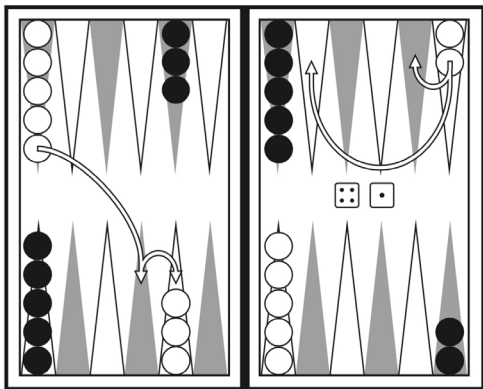
Un match comprend un ensemble de parties, et se joue jusqu'à ce qu'un joueur atteigne un nombre prédéterminé de points. Cela permet de sélectionner le vainqueur général dans les compétitions. Le premier joueur qui atteint le nombre de points requis remporte le match. Une partie gagnée simple vaut un point, un gammon vaut deux points, un backgammon vaut trois points. Si le videau a été utilisé, la somme des points obtenus à la fin de la partie est multipliée par la valeur finale du videau pour le vainqueur.

LES RÈGLES DU JEU Avant de commencer, chacun lance un seul dé. Le but est de déterminer quel joueur entamera la partie, et quel nombre de déplacements il devra jouer. En cas d'égalité, les joueurs relancent leur dé jusqu'à ce que les chiffres affichés diffèrent. Le joueur ayant obtenu le plus grand chiffre commence la partie, en jouant la combinaison formée par les deux dés lors du tirage initial. Après le premier jet, le deuxième joueur

lance les deux dés à son tour, et ainsi de suite.

La combinaison des deux dés indique de combien de cases un joueur doit déplacer ses pions. Les pions ne peuvent être déplacés que de l'avant, vers une flèche avec un chiffre inférieur. Une flèche occupée par un seul pion est appelée un blot. Si un pion adverse arrive sur cette même flèche, le pion est envoyé sur la barre, on dit que le blot a été frappé. Les règles suivantes s'appliquent: Un pion peut uniquement être déplacé sur une flèche ouverte, c'est-à-dire qui n'est pas occupée par deux pions adverses ou plus.

Lorsqu'un joueur a un ou deux pions sur la barre, il doit impérativement les faire entrer dans le jeu intérieur de l'autre joueur. Le joueur peut faire entrer son pion en le positionnant sur une flèche ouverte qui correspond à ce qu'affiche l'un des dés. Les chiffres affichés sur les deux dés déterminent le nombre de déplacements individuels possibles. Par exemple, si le joueur obtient un jet de 5 et de 3, il peut déplacer un pion de cinq cases vers une flèche ouverte et déplacer un autre pion de trois cases ; il peut également déplacer un pion de huit cases vers une flèche ouverte, à condition que la flèche intermédiaire (cinq ou trois cases depuis la flèche de départ) soit également ouverte.



LE DÉPLACEMENT DES PIONS Après un jet de 1 et 4, le joueur d'Argent peut déplacer un ou deux pions de deux façons.

Lorsque les deux dés lancés par le joueur affichent une valeur identique, le jet se joue alors deux fois. Un jet de 6 et 6 signifie que le joueur doit jouer quatre déplacements de six flèches, et peut déplacer n'importe quelle combinaison de pions pour ce tour.

Un joueur doit utiliser les deux chiffres des dés (ou quatre lorsqu'il y a un double), si c'est légalement

possible. Si un seul chiffre peut être joué, alors le joueur doit jouer ce chiffre. Si l'un des deux chiffres doit être joué, mais pas les deux, le joueur doit jouer le plus grand des deux. Si aucun chiffre ne peut être utilisé, le joueur perd son tour. En cas de double, le joueur doit jouer autant de chiffres qu'il peut.

Lorsqu'un joueur a amené tous ses pions sur son jan intérieur, il doit ensuite les sortir (c.-à-d. les enlever du jan intérieur). Si le chiffre d'un dé correspond à une flèche avec au moins un pion, celui-ci peut être enlevé. Le pion peut également être enlevé si la flèche où il se trouve est inférieure au chiffre affiché sur le dé. Si aucun pion ne peut être sorti, le joueur pourra essayer de déplacer un pion vers une flèche inférieure. Les deux dés doivent être joués si possible.

La règle de Jacoby s'utilise lors des parties avec de l'argent en jeu. Elle stipule que les gammons et les backgammons comptent pour un point seulement si ni l'un ni l'autre des joueurs n'a proposé d'utiliser le videau pendant la partie. Le but de cette règle est d'accélérer le jeu en éliminant les parties longues non doublées. La règle de Jacoby n'est pas utilisée lors d'une rencontre.

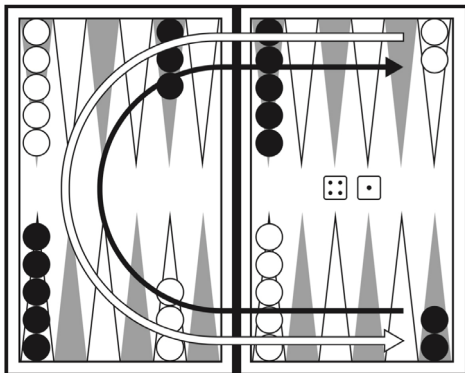
La règle de Crawford stipule que si l'un des joueurs

est à un point de la victoire, alors le videau ne peut être utilisé lors de cette partie. Cette règle s'utilise lors d'une rencontre.

SO WIRD GESPIELT Backgammon wird auf einem Brett mit vierundzwanzig Dreiecken, sogenannten Punkten, in abwechselnden Farben gespielt. Backgammon ist ein Spiel für zwei Spieler, bei dem jeder Spieler seine Steine, entsprechend dem Wert der zwei Würfel, in sein Heimfeld mit sechs Dreiecken bewegen muss. Die verbleibenden zwölf Dreiecke stellen das Außenfeld dar, welches von den Heimfeldern durch den mittleren Bereich des Spielbretts, die als Bar bezeichnet wird, getrennt ist.

Jeder Spieler hat fünfzehn Steine (Steine oder Männer) in einer Farbe (in diesem Fall schwarz oder weiß), die wie in der Abbildung unten gezeigt in eine Startposition gebracht werden. Die Punkte werden gezählt, beginnend in dem Heimfeld eines jeden Spielers, wobei der äußerste Punkt der vierundzwanzigste Punkt ist (es ist auch der erste Punkt des Gegners). In diesem Bild sehen Sie auch einen weißen Pfeil, der die Richtung der Bewegungen des schwarz Spielers anzeigt. In der Mitte der Spielbretts befindet sich ein Verdopplungswürfel, auf dessen Seiten die Nummern 2, 4, 8, 16, 32 und 64 stehen, um den aktuellen Spielstand zu verfolgen.

DAS BACKGAMMON SPIELBRETT Sie können die Steine in ihrer Ausgangsposition, die Heimfelder, den Verdopplungswürfel, die Bar und die



Bewegungsrichtung für den schwarz Spieler sehen.
Der weiße Spieler bewegt sich in die
entgegengesetzte Richtung.

ZIEL DES SPIELS Ziel des Spiels ist es, dass jeder Spieler all seine Steine auf sein Heimfeld bringt und sie dann abträgt. Der erste Spieler, der alle seine Steine abgetragen hat, gewinnt das Spiel. Während des Spiels können verschiedene Strategiezüge angewendet werden, z. B. das Blockieren eines Zuges oder das Eintreten des Gegners verhindern. Oder, Sie können den Verdopplungswürfel verwenden, um den Spieleinsatz zu erhöhen,

wenn Sie an der Reihe sind und dies gemäß den vereinbarten Regeln zulässig ist.

Wenn Sie all Ihre 15 Steine abgetragen haben bevor Ihr Gegner einen einzigen Stein abgetragen hat, gewinnen Sie ein Doppelspiel oder Gammon.

Wenn Sie alle Ihre 15 Steine abtragen bevor Ihr Gegner einen einzigen Stein abgetragen hat und er oder sie ein oder mehrere Steine in Ihrem Heimfeld oder in der Bar hat, gewinnen Sie ein Triple Game oder Backgammon.

Ein Match ist eine Gruppe von Spielen, die mit einer bestimmten Anzahl von Punkten gespielt werden. Auf diese Weise kann in Wettbewerben ein Gesamtsieger ausgewählt werden. Der erste Spieler, der die erforderliche Punktzahl erreicht hat, gewinnt ebenfalls das Spiel. Ein Punkt wird für ein einzelnes Spiel vergeben, zwei Punkte für ein Gammon und drei Punkte für ein Backgammon. Wenn der Verdopplungswürfel verwendet wurde, erhält der Gewinner den Wert des Spiels, multipliziert mit dem Endwert des Verdopplungswürfels.

REGELN Um das Spiel zu starten, wirft jeder Spieler einen Würfel. Dadurch wird festgelegt welcher der Spieler zuerst an der Reihe ist und welche Zahlen gespielt werden sollen. Wenn gleiche Zahlen auftauchen, würfeln beide Spieler erneut,

bis sich die Zahlen unterscheiden. Der Spieler mit der höheren Augenzahl bewegt seine Steine entsprechend der Zahlen, die auf beiden Würfeln angezeigt werden. Nach dem ersten Wurf werfen die Spieler abwechselnd zwei Würfel.

Der Gesamtwert der Würfel gibt an um wie viele Punkte der Spieler seine Steine bewegen soll. Die Steine werden immer vorwärts zu einem Punkt mit einer niedrigeren Nummer verschoben. Ein Punkt, der von einem einzelnen Stein belegt wird, wird als Blot bezeichnet. Wenn ein gegnerischer Stein auf einem Blot landet, wird der getroffene Stein auf der Bar platziert. Es gelten folgende Regeln:

Ein Stein kann nur zu einem offenen Punkt verschoben werden, d. H. Zu einem Punkt, der nicht von zwei oder mehr gegnerischen Steinen besetzt ist.

Wenn ein Spieler einen oder mehrere Steine auf der Bar hat, muss man diese als erstes wieder im generischen Heimfeld ins Spiel bringen. Ein Stein wird eingespielt, indem er auf einen offenen Punkt gesetzt wird, der einer der Augenzahlen auf dem Würfel entspricht.

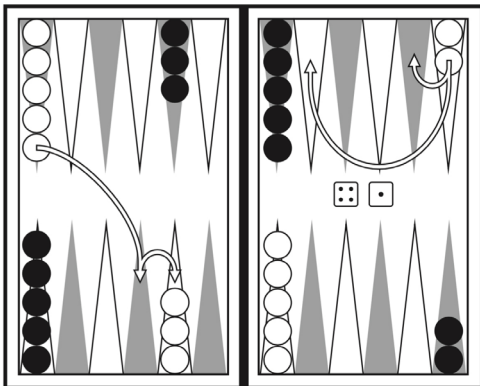
Die Zahlen auf den beiden Würfeln bilden die einzelnen Züge. Wenn ein Spieler beispielsweise

5 und 3 würfelt, kann er einen Stein fünf Felder zu einem offenen Punkt und einen anderen Stein drei Felder verschieben, oder er kann ein Stein acht Felder zu einem offenen Punkt verschieben, jedoch nur, wenn der Zwischenpunkt (entweder fünf oder drei Leerzeichen vom Startpunkt) ebenfalls offen ist.

DAS ZIEHEN Der Silberne Spieler kann auf zwei Arten ein oder zwei Steine nach einem Wurf von 1 und 4 bewegen.

Ein Spieler, der ein Pasch würfelt, kann die auf den Würfeln angegebenen Zahlen zweimal spielen. Ein Wurf von 6 und 6 bedeutet, dass der Spieler vier Sechser verwenden kann und jede Kombination von Steinen bewegen kann, die er für geeignet hält, um seinen Zug abzuschließen.

Ein Spieler muss beide Zahlen (alle vier Zahlen eines Paschs) eines Würfels verwenden, wenn dies möglich ist. Wenn nur eine Zahl gespielt werden kann, muss der Spieler diese Zahl spielen. Wenn eine Zahl gespielt werden kann, aber nicht beide, muss der Spieler die größere der beiden Zahlen spielen. Wenn keine Zahl verwendet werden kann, verliert der Spieler seinen Zug. Bei einem Pasch muss der Spieler so viele Zahlen spielen, wie er kann.



Wenn ein Spieler alle seine Steine zu seinem Heimfeld gebracht hat sollte er anfangen sie abzutragen (d. H. Sie vom Spielfeld zu entfernen). Wenn die Augenzahl eines Würfels einem Punkt mit mindestens einem Stein entspricht, kann der Stein entfernt werden. Der Stein kann auch entfernt werden, wenn der Punkt des Steins niedriger ist als die Augenzahl. Wenn kein Stein entfernt werden kann, kann der Spieler versuchen einen Stein auf einen niedrigeren Punkt zu verschieben. Beide Würfel müssen wenn möglich gespielt werden.

Eine Regel namens Jacoby wird in Geldspielen

verwendet. Es besagt, dass keine zusätzlichen Punkte für ein Gammon oder Backgammon vergeben werden sollten, es sei denn, der Verdopplungswürfel wurde verwendet. Der Zweck der Regel besteht darin, das Spiel zu beschleunigen, indem lange, nicht verdoppelte Spiele eliminiert werden. Die Jacoby-Regel wird im Matchplay nicht verwendet.

WWW.PRINTWORKSMARKET.COM