

## Backgammon

fr Règles du jeu

Made exclusively for: Tchibo GmbH,  
Überseering 18, 22297 Hamburg,  
Germany, www.tchibo.ch



**ATTENTION. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments. Risque d'étouffement.**

### Contenu de la livraison

- 1 x sac en tissu avec un plateau de jeu de backgammon
- 2 x dés noirs
- 2 x dés blancs
- 1 x dé doubleur
- 30 x pions noirs / blancs

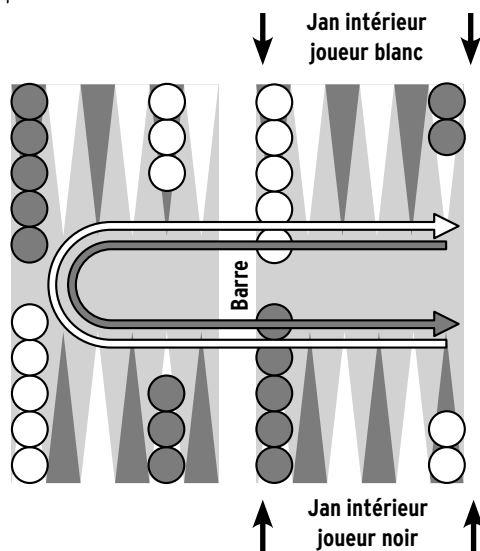
### Préparation du jeu

Chaque joueur reçoit 15 pions d'une couleur, qu'il place comme indiqué sur l'illustration. Le plateau se compose de 24 cases.

Le joueur blanc joue ses pions dans le sens de la flèche blanche pour les amener dans son jan intérieur. Le joueur noir déplace ses pions le long de la flèche noire dans le sens opposé. Un joueur ne peut déplacer un pion que dans son sens de jeu, jamais dans le sens opposé.

### But

Chaque joueur doit faire passer ses pions le plus vite possible dans son propre jan intérieur; et, une fois tous les pions rassemblés à cet endroit, les sortir du plateau.



### Déroulement du jeu

Le déplacement des pions est déterminé par un lancer de dés. Chaque joueur lance deux dés. L'important est que les points indiqués par chaque dé sont à considérer séparément. Par exemple, si un dé indique un 5 et l'autre un 4, le 4 sera joué avec un pion, et le 5, avec n'importe quel pion; cela peut également être le pion joué en premier. Un joueur peut commencer indifféremment par le plus grand nombre ou par le plus petit nombre; mais il lui faudra obligatoirement jouer les deux dés, même si cela n'est pas avantageux.

### Exemple:

le joueur noir lance un 4 et un 5. Mais il y a déjà plusieurs pions de l'adversaire sur les flèches correspondant au 4 et au 5. Le joueur noir n'a alors pas le droit de les sauter avec (4+5=) 9; il lui faut déplacer un autre pion ou alors passer son tour.

### Les doubles

Si les deux dés indiquent un nombre de points identique, le lancer est un double. Dans ce cas, le joueur joue deux fois le nombre de points indiqué. Il fera donc quatre déplacements correspondant aux points indiqués.

### Les portes

Deux ou plusieurs pions d'une couleur sur une flèche forment une «porte». Un pion adverse peut passer par-dessus une porte, mais ne peut pas y poser de pions. Il est toutefois possible d'empiler sans limite des pions d'une même couleur.

### Les blocs

Deux ou plusieurs «portes» juxtaposées forment un «bloc». Plus un bloc est large, plus il sera difficile pour l'adversaire de passer par-dessus.

### La frappe

Si la marche d'un pion s'arrête sur une flèche contenant un pion adverse isolé, ce pion adverse est frappé. Les pions frappés sont mis sur la «barre». Un joueur est obligé de remettre tous ses pions frappés en jeu avant de pouvoir effectuer tout autre déplacement. Ces pions doivent être remis en jeu dans le jan intérieur de l'adversaire (dans ce cas aussi, la règle selon laquelle il n'est pas possible de placer un pion sur une flèche déjà occupée par 2 ou plusieurs pions adverses s'applique). La remise en jeu s'effectue par un lancer de dés. Si le lancer est tel qu'il n'est pas possible de remettre les pions en jeu, le joueur passe son tour.

### Exemple:

le joueur noir a un de ses pions sur la «barre» et lance un 5 et un 6. Mais les cases 5 et 6 du jan intérieur blanc sont déjà occupées par 2 ou plusieurs pions blancs. Le joueur noir ne peut pas remettre son pion en jeu et doit passer son tour.

### La sortie des pions

Une fois qu'un joueur a placé tous ses pions dans son jan intérieur, il peut commencer à les sortir du plateau.

Le déplacement s'effectue en commençant par la flèche la plus éloignée, c'est-à-dire d'abord la flèche 6, puis la flèche 5, etc. Si les points ne suffisent pas pour sortir les pions les plus éloignés, le joueur ne pourra que les rapprocher du bord du plateau, mais pas les sortir.

Si le résultat indiqué par les dés est plus grand que nécessaire, on ne tient pas compte du surplus.

Si un pion est frappé pendant la phase de sortie, ce pion doit être remis en jeu et ramené dans le jan intérieur du joueur pour pouvoir reprendre la sortie des pions.

### La fin de la partie

Le premier joueur à avoir sorti tous ses pions du jeu remporte la partie.

Le gain est simple (le joueur reçoit un point) si l'adversaire a tous ses pions dans son jan intérieur et a sorti au moins un pion.

Le gain est double ou «gammon» (le joueur reçoit deux points) si l'adversaire a encore tous ses pions dans son jan intérieur.

Le gain est triple ou «backgammon» (le joueur reçoit trois points) si l'adversaire n'a pas pu ramener tous ses pions dans son jan intérieur.

### Le dé doubleur

Un joueur peut proposer de doubler les points.

Si un joueur pense avoir de bonnes chances de réussir, il peut placer le dé doubleur - qui, en début de partie, se trouve avec le 64 vers le haut - sur 2 devant son adversaire. Celui-ci peut refuser de doubler les points. Il perd alors la partie. Ou bien il peut accepter et continuer à jouer. Les points comptés en fin de partie sont alors doublés. Lui seul pourra alors proposer le prochain doublement et placer le dé sur 4 devant son adversaire.

Un joueur ne peut donc proposer de doublement qu'à tour de rôle et uniquement avant de lancer ses dés!

### La stratégie

Chaque joueur essaie de constituer des «blocs» pour compliquer ou empêcher la progression des pions de l'adversaire.