

Backgammon

RÈGLES DU JEU

UN JEU DE HASARD ET DE STRATÉGIE MYTHIQUE !

2 JOUEURS
DÈS 7 ANS

LE CONTENU DU JEU

- 1 plateau de jeu composé de 24 flèches
- 2 ensembles de 15 pions noirs et blancs
+ 1 pion de chaque couleur en cas de perte
- 2 dés ordinaires
- 1 dé doubleur appelé « videau »
- 1 gobelet
- 1 règle du jeu



PRÉSENTATION DU JEU

Le backgammon est l'un des jeux de stratégie les plus universels. C'est un jeu qui se joue à deux joueurs sur un plateau composé de 24 flèches, chacun choisissant 15 pions d'une même couleur (les noirs ou les blancs) appelés aussi pièces ou dames.

BUT DU JEU

Sortir tous ses pions du plateau de jeu avant son adversaire.

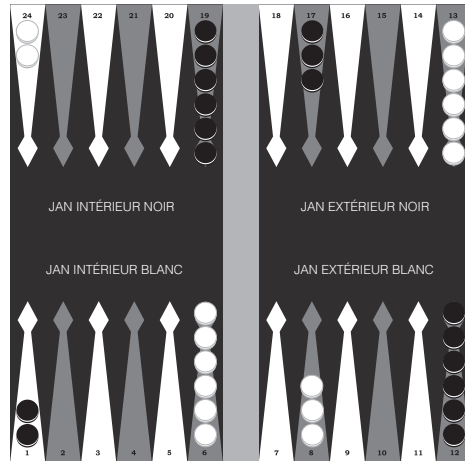
MISE EN PLACE DU JEU :

Le plateau de jeu est divisé en **4 jans** ou **cadrans**. Chaque jan est constitué de 6 flèches. Ces dernières représentent les cases du jeu. Chaque pion se déplacera sur ces flèches en fonction du tirage des 2 dés.

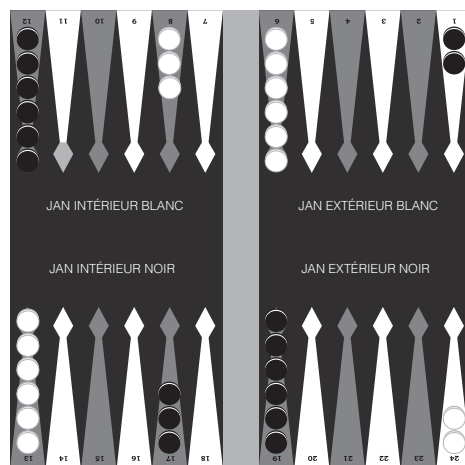
Le plateau est séparé par **la barre** ou bar séparant les **jans intérieurs** des **jans extérieurs**.

Le **Videau (Vido)** est un dé à 6 faces dont les valeurs sont : 2-4-8-16-32-64 ; il servira à enchérir au cours de la partie.

Les 15 pions blancs et noirs doivent être disposés sur le plateau de la façon suivante :



Par symétrie, l'autre position de départ est :



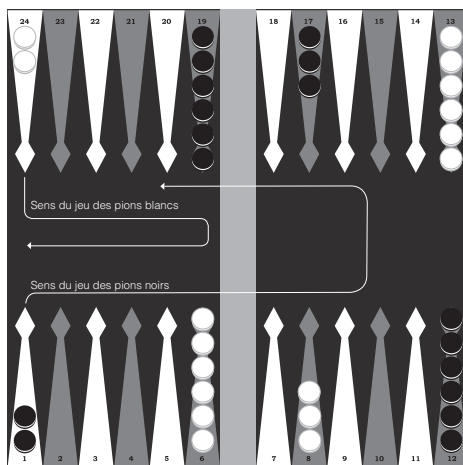
Chaque joueur lance le dé, celui qui tire le dé le plus élevé commence.

DÉROULÉ DU JEU :

Les déplacements :

Les pions se déplacent en sens inverse les uns des autres :

- Les blancs dans le sens des aiguilles d'une montre
- Les noirs en sens inverse



Attention : les pions ne reculent jamais.

Le joueur commençant la partie, lance ses deux dés. Ce jet de dés indique de combien de cases le joueur doit avancer ses pions.

Le joueur peut avancer :

- 2 pions chacun de la valeur d'un des dés
- 1 pion de la valeur des deux dés cumulés

Chaque pion joué peut se poser sur :

- Une flèche occupée par des pions de sa couleur
- Une flèche vide

Si la flèche d'arrivée est occupée par 2 pions adverses ou plus, le déplacement n'est pas possible. Si la flèche est occupée par un seul pion adverse, le pion du joueur prend la place du pion adverse qui se retrouve alors prisonnier et placé sur la barre (Cf. section « Pions pris ou prisonniers »)

Dans tous les cas, il faut toujours avancer exactement de la valeur obtenue sur les dés.

Si cela n'est pas possible, le joueur passe son tour.

Doubles :

Quand un joueur fait un double (les deux dés sont de la même valeur), on multiplie les points obtenus par deux. Par exemple, ayant obtenu deux 4, on peut faire avancer un pion de 16 cases ; deux pions de 8 ou bien un pion de 4 et un autre de 12 ou bien choisir de faire avancer quatre pions de 4. **Chaque dé doit être réalisable.**

Passer :

Un joueur ne peut pas passer son tour si le mouvement est possible.

Pions pris ou prisonniers :

Quand un pion va s'arrêter sur une flèche où il n'y a qu'un seul pion de l'adversaire, il le « prend ». On dit que le pion est « prisonnier ». Le joueur adverse place alors son pion prisonnier sur la partie centrale du plateau appelée la barre. Il devra impérativement sortir son/ses pion(s) de cet espace pour continuer de faire avancer ses autres pions.

Remise en jeu d'un pion prisonnier :

Le joueur jette les deux dés et peut utiliser **l'un des deux dés** qui l'intéresse. La valeur du dé non utilisé est **perdue**. On ne peut pas remettre en jeu plusieurs pions à la fois. Le pion qui rentre en jeu fait « prisonnier » celui qui est sur la flèche d'arrivée (s'il est seul et que c'est un pion de l'adversaire).

La sortie des pions ou rachat :

Lorsque tous les pions d'un joueur sont enfin arrivés dans son jan intérieur, il va pouvoir les sortir du plateau. Un pion ne peut sortir que s'il obtient **le chiffre exact au dé** (juste au-delà de la limite du plateau). Par exemple, si un pion est à 4 flèches de la sortie, il peut sortir avec un 5.

Lorsqu'il est sorti, un pion ne peut plus rentrer dans le jeu.

Le videau ou vido :

Le videau est un dé à 6 faces dont les valeurs sont : 2-4-8-16-32-64 qui indiquera le nombre de points mis en jeu dans la partie.

La partie démarre avec une valeur de base de 1 point. Si au cours de la partie, un joueur pense qu'il a des chances de gagner, il peut demander de modifier la valeur de base (avant de lancer ses dés) en **doublant la partie**.

Son adversaire peut alors **accepter et continuer** la partie avec un nouvel enjeu qui pourra évoluer, être à nouveau doublé en cours de partie et ainsi de suite.

Attention : le joueur qui accepte le double sera le seul à pouvoir doubler à nouveau la partie.

Si l'adversaire au contraire n'accepte pas, il abandonne la partie et donne à son adversaire le nombre de points indiqués par le videau.

FIN DE LA PARTIE :

Le premier qui réussit à faire sortir ses 15 pions gagne la partie.

Calcul des points :

Le gagnant marque le nombre de points indiqués par le videau.

Si le joueur perdant n'a pas racheté ou sorti un seul de ses pions du plateau, on dit que le gagnant fait un Gammon. Il multiplie les points du videau par 2.

Si le joueur perdant a encore des pions dans le jan intérieur du gagnant, ou prisonniers, on dit que le gagnant fait un Backgammon. Il multiplie les points du videau par 3.

Retrouvez nos autres jeux sur www.jeuxdujardin.fr

Un jeu de société édité et développé par Dujardin. Dujardin est une filiale de TF1 Entertainment. Dujardin adhère au programme Eco-emballages. Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans car contient des éléments de petites dimensions susceptibles d'être ingérés. Le symbole de la poubelle barrée, apposé sur le produit ou son emballage, indique que ce produit ne doit pas être traité avec des déchets ménagers. Il doit être remis à un point de collecte approprié pour le recyclage des équipements électriques et électroniques. Fabriqué en Chine. Couleurs et détails peuvent varier par rapport au modèle présenté. Visuels non contractuels. Conserver cette boîte pour toute référence ultérieure. © 2018 Dujardin. Tous droits réservés.



DUJARDIN - Z.A du Pôt au Pin
Entrepôt A4 - 33610 Cestas – France
© Dujardin 2018. Tous droits réservés.
N°Siret : 320 660 970 00049

SAV : savdujardin@tf1.fr
www.jeuxdujardin.fr



