

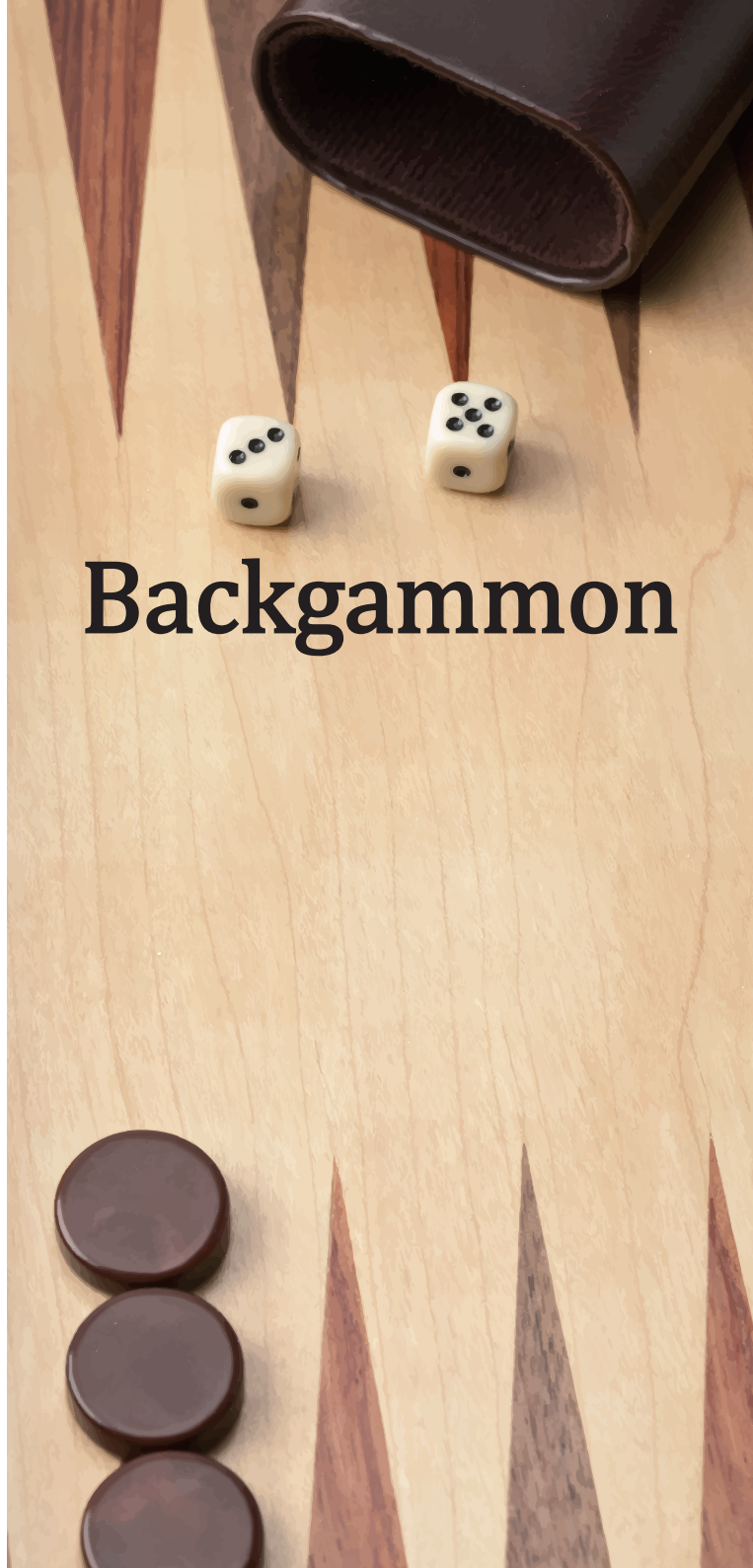


**YELLOW
MOUNTAIN
IMPORTS**

www.ymimports.com

© 2025 Yellow Mountain Imports Inc.

Backgammon



Backgammon

Le backgammon est l'un des jeux de société les plus anciens avec des origines datant de 3000 avant JC. C'est un jeu de chance et de stratégie populaire dans le monde entier. Facile à apprendre et amusant à jouer, il n'est pas étonnant qu'il ait résisté à l'épreuve du temps et qu'il soit joué par autant de personnes.

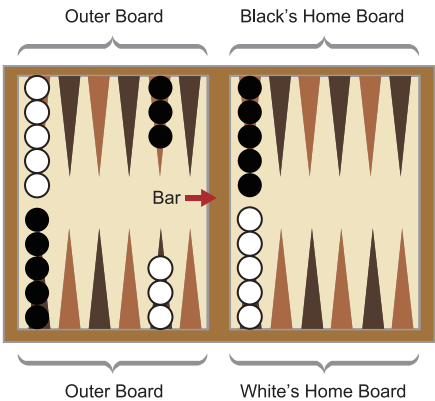
Équipement

Le jeu se joue entre deux joueurs, chacun ayant quinze pions de sa propre couleur.

Chaque joueur possède également sa propre paire de dés et son gobelet à dés.

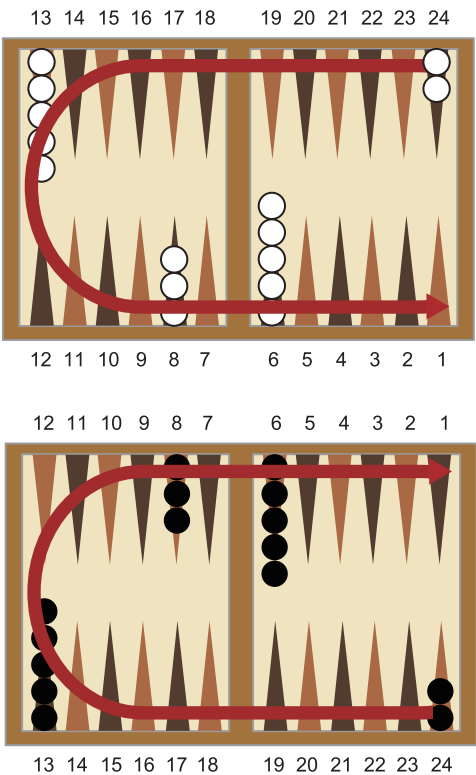
Un cube doubleur avec les nombres 2, 4, 8, 16, 32, 64 est utilisé pour suivre les enjeux du tour.

Le tableau se compose de 24 longs triangles appelés **points** ou **pips**. Les triangles alternent en couleurs et sont divisés en quatre quadrants de six triangles chacun. Les quatre quadrants sont le **jan intérieur** et le **jan extérieur** du joueur ainsi que le **jan intérieur** et le **jan extérieur** de l'adversaire. Les panneaux d'accueil et les panneaux extérieurs sont séparés par une séparation au milieu appelée comme le **bar**. Les positions de départ des pièces sont disposées comme indiqué ci dessous.



Les points sont numérotés à partir de 24 dans le jan intérieur de l'adversaire et se terminent par 1 dans le jan intérieur du joueur.

L'objectif du jeu est de déplacer tous ses propres pions au jan intérieur, puis retirez (**enlevez**) entièrement les pièces du jan. Les joueurs avancent leurs pions direction opposée en suivant un chemin en fer à cheval comme illustré.



Déroulement du jeu

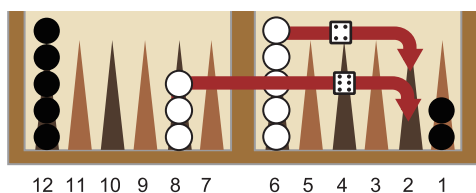
Pour commencer la partie, chaque joueur lance un seul dé et le joueur avec le nombre le plus élevé commence en utilisant les deux nombres obtenus. Si les deux joueurs obtiennent le même nombre, les dés sont lancés à nouveau jusqu'à ce qu'ils obtiennent des nombres différents. Les joueurs alternent ensuite leur tour en lançant deux dés au début de chaque tour. Les dés doivent toujours être lancés ensemble et atterrir à plat sur le côté droit du plateau. S'ils atterrissent à l'extérieur ou sur un pion, le dé doit être relancé.

En mouvement

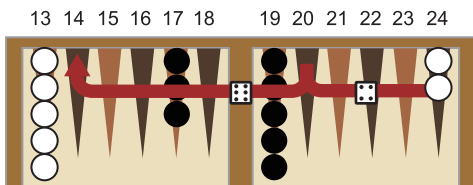
- Le lancer de dés détermine de combien de points le joueur est censé déplacer son pion. Le pion avance toujours en suivant le chemin du fer à cheval vers le jan intérieur du joueur.

- Un point qui n'est pas occupé par deux ou plusieurs pions adverses est un point ouvert. Lorsque vous déplacez un pion, il ne peut atterrir que sur un point ouvert.

- Les deux dés constituent deux mouvements distincts. Par exemple, si un joueur obtient un 6 et un 4, il peut déplacer un pion de 6 cases vers un point ouvert et un autre pion de 4 espaces vers un point ouvert.



Le joueur peut également choisir de déplacer deux fois le même pion, tant que chaque mouvement est sur un point ouvert.



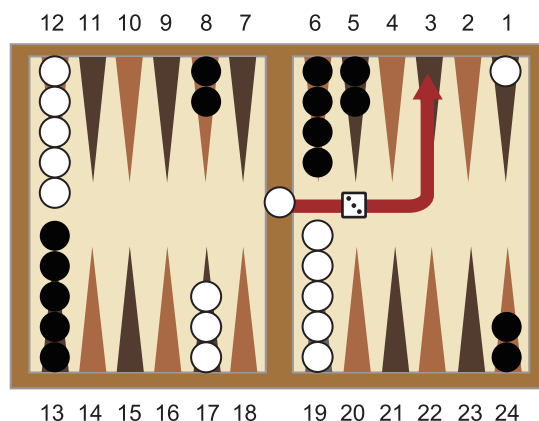
Lorsqu'un double est lancé, les chiffres sur les dés sont joués deux fois. Par exemple, si un joueur obtient deux cinq, il peut déplacer son les pions ont cinq points, quatre fois dans n'importe quelle combinaison, atterrissant sur des points ouverts.

- Un joueur doit déplacer les deux numéros obtenus si possible (quatre numéros si un double est obtenu). Si un seul des numéros peut être joué parce qu'un seul point ouvert est disponible, le joueur doit jouer ce numéro. Si l'un ou l'autre des nombres peut être joué mais pas les deux, alors le plus grand nombre doit être joué. Si aucun des deux numéros ne peut être joué, le joueur perd son tour. Si un joueur ne peut pas jouer les quatre numéros en cas de double, il doit jouer autant de numéros que possible.

Frappe

Un point ouvert contenant un pion adverse est une **blot**. Lorsqu'un pion est déplacé sur un blot, le blot est **frappé**, et le pion adverse touché est placé sur la barre.

Lorsqu'un joueur a un ou plusieurs pions sur la barre, il doit d'abord les réinscrire sur le jan intérieur de l'adversaire. Un pion entre en lançant deux dés et en le déplaçant vers le point correspondant de l'un des numéros du jan intérieur de l'adversaire. des numéros du jan intérieur de l'adversaire.

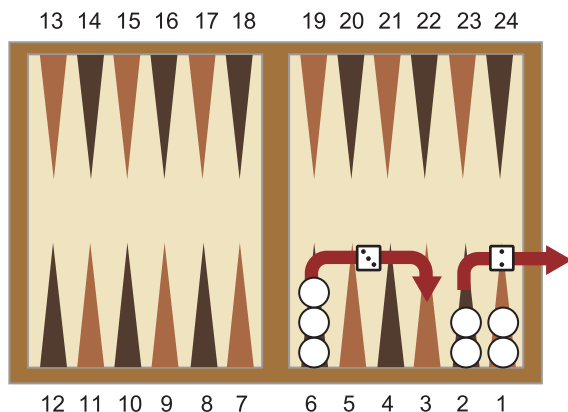


Si le(s) pion(s) sur la barre ne peuvent pas entrer sur un terrain ouvert point, le joueur perd son tour et le ou les pions restent sur la barre. Un joueur ne peut déplacer aucune autre pièce jusqu'à ce que toutes ses pions sont hors du bar. Si un joueur est capable de faire sortir certains de ses pions de la barre, mais pas tous, son tour est terminé. Si le ou les pions d'un joueur ont été déplacés hors de la barre, tout numéro inutilisé doit être joué.

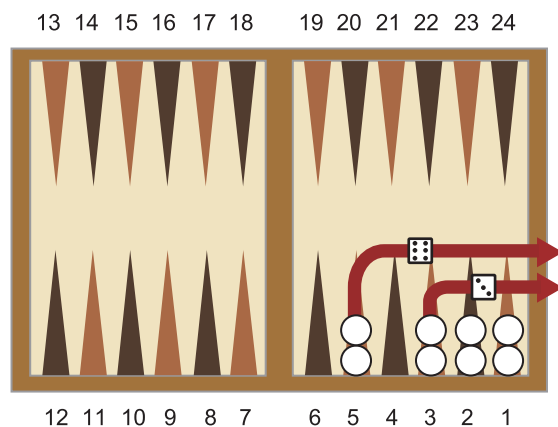
Départ

Lorsque tous les pions d'un joueur sont dans son jan intérieur, il peut commencer un processus pour les supprimer, appelé **retirer**. Cela se fait en faisant rouler un nombre correspondant à un point avec un pion résidant dessus.

Si aucun pion ne peut remporter le(s) numéro(s) obtenu(s), le joueur doit effectuer un(des) coup(s) légal(s) avec un(des) pion(s) d'un point plus élevé.



S'il n'y a pas de pions sur un nombre de points plus élevé, le joueur tire avec un pion du point le plus élevé suivant.



Doubler

Un cube doublant est utilisé pour augmenter les enjeux à tout moment du jeu. Au début du jeu, le cube doubleur est placé sur la barre avec le chiffre 64 tourné vers le haut. Avant le lancer du tour d'un joueur, ce joueur peut proposer de **doubler** les mises actuelles. L'adversaire soit accepte (**prend**) les mises doublées, soit démissionne (**abandonne**) et perd le match et les mises actuelles. Si l'adversaire prend, il devient propriétaire du cube et le cube est retourné de manière à ce que le 2 soit face vers le haut. Par la suite, seul le propriétaire du cube a le droit de proposer de doubler à nouveau la mise (**relance**). Si l'adversaire prend, la propriété du cube lui est

transmise et ce processus peut se poursuivre de 4 à 8 et au-delà. Il n'y a pas de limites aux redoublements même si le nombre le plus élevé sur le cube est 64.

Gammon et Backgammon

À la fin de la partie, si une personne a emporté ses quinze pions et que l'adversaire a emporté au moins un pion, cette personne remporte la mise actuelle. Si l'adversaire n'a remporté aucun pion, il perd un **gammon** et perd le double de la mise actuelle. Si l'adversaire n'a sorti aucun pion et a encore un ou plusieurs pions sur la barre, l'adversaire perd un **backgammon** et perd le triple de la mise actuelle.



**YELLOW
MOUNTAIN
IMPORTS**

www.ymimports.com

Version 1-28

© 2025 Yellow Mountain Imports Inc.