



# GAME ON! BACKGAMMON™

8+

## SAFETY INFORMATION:

**IMPORTANT** - Please read these instructions fully before use

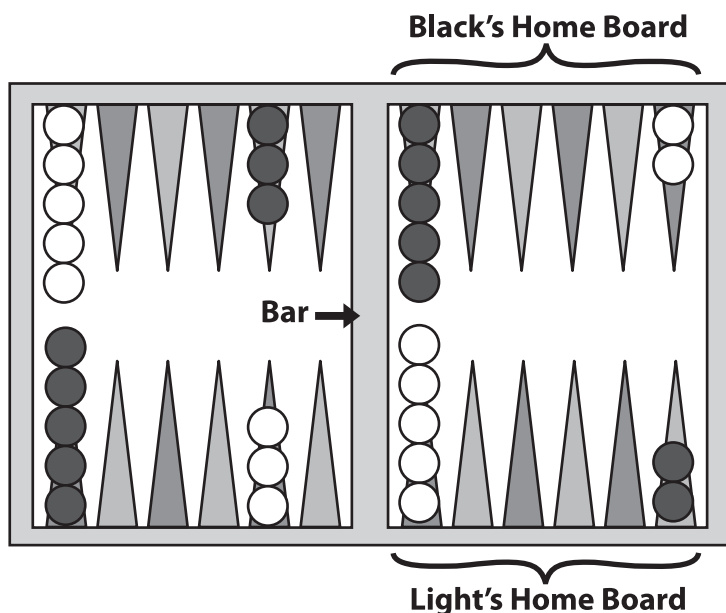
### Players: 2

**Contents:** game board, doubling cube, 2 dice pairs, 15 light pieces, 15 black pieces

**Object of the Game:** Move all pieces into the home board and remove from the board before the opposing player. Sometimes several games are played, with the players adding up points. The first player to reach 10 points wins the match.

### Set Up the Board and Begin:

- Each player places two pieces on first point of their opponent's home board, five pieces on the 12th point, three pieces on the 17th point, and five pieces on the 19th point.



- The points on the board are numbered 1-24. A player's outermost point is the twenty-four point. That same point is the opponent's one point.
- Each player moves his pieces in a U shape around the board in one direction, from his 24 point to his one point. The opponent moves in the opposite direction.

### Playing the Game:

- Roll the dice. The player with the highest roll starts the game.
- Roll both dice to determine how many spaces to move.
- A player may move one or two pieces on a turn. For example. If the roll of the dice is a two and a four, one choice would be to move one piece six spaces. Another choice would be to move one piece two spaces and another piece four spaces. When the move is complete, the piece rests at the base of the point.
- If a player rolls doubles, they are doubled again.
- Any number of pieces belonging to a player may rest on the same point. A point with two or more pieces belonging to one player is blocked against the opponent. That point may be jumped, but the opponent's piece may not land on that point. When a player cannot move because of blocked point, he forfeits the move.

### Blots:

- A single piece resting on a point is a blot. The opponent may land on the point and hit the blot, sending it to the bar at the center of the board. A piece on the bar must start over at the opponent's one point.
- A piece on the bar must re-enter the opponent's home board before making another move. It cannot enter on a blocked point.
- Two or more blots may be hit in one play.

### Remove Pieces from Board:

- When a player succeeds in moving all of his pieces around the board to his home board, he then starts to remove them from the points.
- A piece may be removed only on a corresponding number on the die. For example, a roll of 1 is used to remove a piece off the 1 point, a roll of 2 bears a piece off the two point, etc.
- A roll may not be used to bear a piece off a point if there are pieces on higher numbered points ahead of it. A piece may not jump another piece to be borne off.
- Pieces may be moved within the home board before being borne off.
- Pieces are not safe in the home board. They may be hit and sent to the bar to re-enter in the usual way.

### Doubling:

- The doubling cube may be used to change the winner's score dramatically.
- At the beginning of the game, the doubling die is neutral and is placed so it reads 64.
- At any time during the game, player 1 may turn the cube to read 2 and offer it as a bet to his opponent. If the opponent accepts the bet, the game is now worth 2 points (instead of the usual 1) to the winner. If the opponent rejects the bet, he forfeits the game and player 1 earns 1 point.
- If player 2 accepts the bet, he now has the right to double the bet to 4 later in the game, and in turn player 1 must choose to accept or forfeit.
- Betting may continue throughout the game with the points increasing to 64.

### Gammon/ Backgammon:

- The winner of the game is the first player to remove all of his pieces from the board.
- If the loser has not borne off any pieces, it is called a gammon and the stakes of the game are doubled.
- If the loser still has pieces on the winner's home board, it is called a backgammon and the game stakes are tripled.
- Doubled and tripled stakes include stakes raised by doubling.

©2013 POOF®-Slinky®, Inc.  
P.O. Box 701394  
Plymouth, MI 48170-0964  
www.poof-slinky.com  
Made in China





# GAME ON! BACKGAMMON™

8+

## INFORMATIONS DE SÉCURITÉ:

**Sécurité générale** – Veuillez lire ces instructions attentivement avant l'utilisation

**Joueurs:** 2

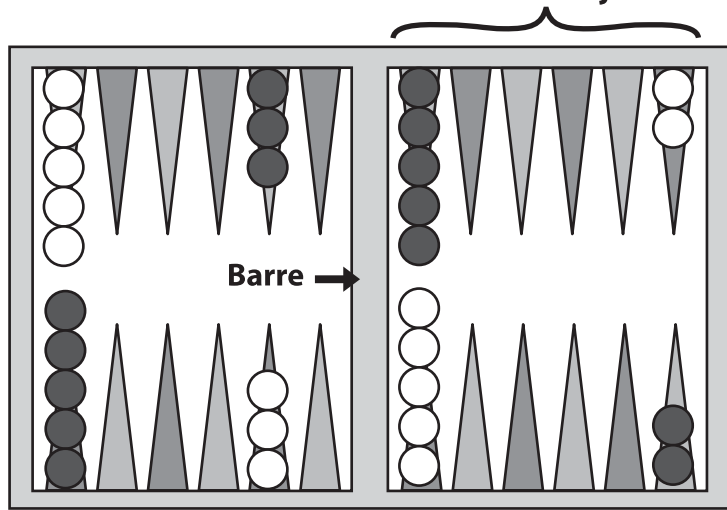
**Contenu:** plateau de jeu, dé doubleur (videau), 2 paires de dés, 15 pions pâles, 15 pions noirs.

**But du jeu:** Déplacer tous ses pions dans son jan intérieur et les sortir du plateau avant l'adversaire. Parfois plusieurs parties sont jouées, avec les joueurs totalisant les points. Le premier joueur à obtenir 10 points gagne le match.

## Montage du plateau et début de la partie:

- Chaque joueur met deux pions sur le premier point du jan intérieur de son adversaire, cinq pions sur le point 12, trois pions sur le point 17 et cinq pions sur le point 19.

Jan intérieur du joueur noir



Jan intérieur du joueur pâle

- Les cases du plateau sont numérotées de 1 à 24. La case la plus extérieure d'un joueur est la case vingt-quatre. Cette même case est la case une de l'adversaire.
- Chaque joueur déplace ses pions en forme d'U autour du plateau dans une seule direction, à partir de sa case 24 à sa case 1. L'adversaire se déplace dans la direction opposée.

## Déroulement de la partie:

- Roulez les dés. Le joueur qui obtient le chiffre le plus élevé commence à jouer.
- Roulez les deux dés pour déterminer le nombre de cases à déplacer.
- Un joueur peut déplacer un ou deux pions lors de son tour. Par exemple. S'il roule un deux et un quatre, une option sera de déplacer un pion de six cases. Une autre option serait de déplacer un pion de deux cases et un autre pion de quatre cases. Après son déplacement, le pion se repose à la base de la case.
- Si un joueur roule un double, il joue chaque dé deux fois.
- N'importe quel nombre de pions d'un joueur peut occuper la même case. Une case avec deux pions ou plus d'un joueur est bloquée contre l'adversaire. Cette case peut être sautée, mais un pion. Quand un joueur ne peut pas déplacer en raison d'une case bloquée, il perd son tour.

## Blots:

- Un seul pion qui occupe une case s'appelle un blot. L'adversaire peut arriver sur la case et frapper le blot, l'envoyant à la barre au center du plateau. Un pion sur la barre doit recommencer à la case 1 de l'adversaire.
- Une pion sur la barre doit revenir sur le jan intérieur adverse avant de faire un autre déplacement. Il ne peut pas revenir sur une case bloquée.
- Deux blots ou plus peuvent être frappés durant un seul tour.

## Sortie des pions du tableau:

- Quand un joueur a réussi à déplacer tous ses pions autour du plateau à son jan intérieur, il commence alors à les retirer des cases.
- Un pion peut sortir seulement si le chiffre correspondant est roulé sur le dé. Par exemple, un 1 affiché par le dé peut être utilisé pour sortir un pion de la case une, un 2 de la case deux, et ainsi de suite.
- On ne peut pas sortir un pion d'une case si des pions occupent des cases plus élevées. Un pion ne peut pas sauter une autre pion pour sortir.
- On peut déplacer les pions dans le jan intérieur avant leur sortie.
- Les pions ne sont pas hors de danger dans le jan intérieur. Ils peuvent être frappés et envoyés à la barre pour revenir de la manière habituelle.

## Doubler:

- Le dé doubleur peut être utilisé pour changer le pointage du gagnant de manière dramatique.
- Au début de la partie, le dé doubleur est neutre et est mis de sorte qu'il affiche le 64.
- À tout moment durant la partie, le joueur 1 peut tourner le dé pour afficher le 2 et proposer de doubler l'enjeu. Si l'adversaire accepte l'enjeu, la partie vaudra alors 2 points (au lieu de 1) pour le gagnant. Si l'adversaire refuse l'enjeu, il perdra la partie par forfait et le joueur 1 gagne 1 point.
- Si le joueur 2 accepte l'enjeu, il a le droit de doubler l'enjeu à 4 plus tard dans la partie et le joueur 1 doit choisir d'accepter ou de perdre par forfait.
- Les enjeux peuvent continuer tout au long de la partie avec les points augmentant jusqu'à 64.

## Gammon/ Backgammon:

- Le gagnant de la partie est le premier joueur à sortir toutes ses pions du plateau.
- Si le perdant n'a sortie aucune pion, il s'appelle un gammon et le pointage de la partie est doublé.
- Si le perdant a encore une pion dans le jan intérieur du gagnant, il s'appelle un backgammon et le pointage de la partie est triplé.
- Les enjeux doublés et triplés comprennent les enjeux augmentés par le doublement.

©2013 POOF®-Slinky®, Inc.  
P.O. Box 701394  
Plymouth, MI 48170-0964  
www.poof-slinky.com  
Fabriqué en Chine

