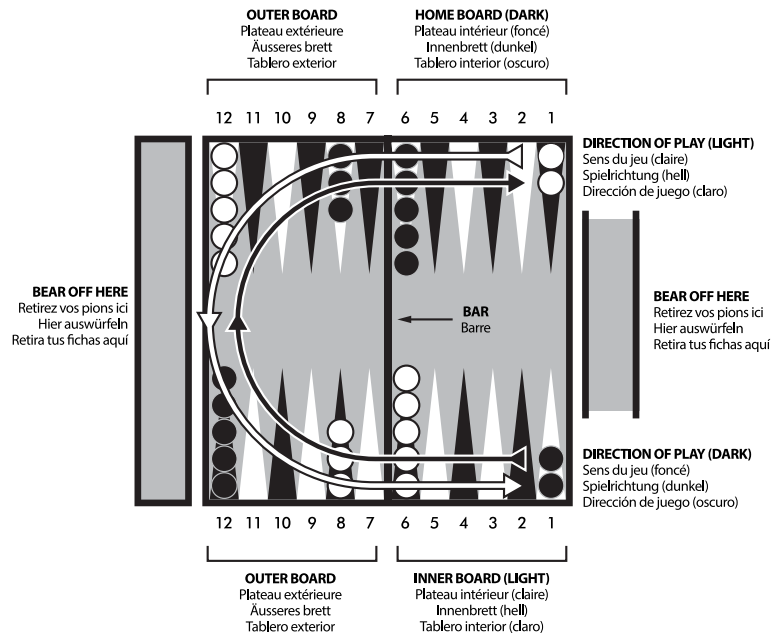


IRON & GLORY™

BACKGAMMON

HOW TO PLAY / SPIELWEISE
CÓMO JUGAR / COMMENT JOUER

THE BOARD LAYOUT
LA DISPOSITION DU PLATEAU
DIE SPIELFELDAUFSTELLUNG
LA DISPOSICIÓN DEL TABLERO



OBJECTIVE

Move **all** your checkers into your home board and bear them off before your opponent. The first to do so wins.

STARTING

Each player has 15 pieces, placed in a standard starting position (see overleaf). Players **roll** one die, highest starts. If tied, re-roll. The higher roller uses both dice for the first move.

Turn-by-turn, players **roll** two dice. Move one checker for each die, or one checker using both dice (in two moves). You can only move to:

- An empty point
- A point with your own checkers, or
- A point with one opponent checker (which you can hit).

BASIC PLAY

Players move checkers toward their home board based on two dice rolls.

- Doubles = four moves of that number.
- **All** possible moves must be made; no passing allowed.
- 2+ checkers on a point = safe.
- 1 checker = **vulnerable** to capture.
- Captured checkers go to the 'Bar' (see overleaf) and must re-enter via the opponent's home board.
- A player must re-enter **all** checkers from the bar before moving any others. A roll of 1 **allows** the piece to move to point 1 of the opponent's inner table. A roll of 5 enters at point 5 etc.
- A point with 2+ opponent checkers is **blocked**. 6 consecutive **blocked** points forms 'a prime' that opponents can't pass.

BEARING OFF

Starts when **all** checkers are in the home board.

Dice rolls **allow** bearing off from the corresponding points (e.g., roll a 2 → bear off from point 2). If no checker is on the **rolled** point, bear off from the highest occupied lower point.

Players may also move within the home board instead of bearing off but if a checker is captured during bearing off, it must re-enter and return to the home board before bearing off can continue.

DOUBLING & STAKES

After the first turn, a player may offer to **double** the stakes before rolling. The opponent can either accept or forfeit. Only the accepting player may offer the next double. The doubling cube tracks the current stake value.

Example:

The game is worth 1 point. You offer to **double** - your opponent accepts - now it's worth 2 points. Later, your opponent offers to **double** again - if you accept, it's now worth 4 points, and you now **hold** the cube. If you decline you forfeit and your opponent wins 2 points.

Tips:

Use it when you're ahead and want to pressure your opponent. But be careful, if you double too early and things flip, your opponent might win big.

FINISHING

- First to bear off **all** checkers wins.
- If the opponent has borne off any checkers → regular win.
- If not → gammon (double stake).
- If they have a piece on the bar or your home board → backgammon (triple stake).

BUT DU JEU

Déplacer tous vos pions dans votre plateau intérieur et les sortir avant votre adversaire. Le premier à sortir tous ses pions gagne.

MISE EN PLACE

Chaque joueur dispose de 15 pions, placés dans la position de départ classique (voir au verso). Les joueurs lancent un dé, le plus haut commence. En cas d'égalité, relancer. Le joueur ayant obtenu le chiffre le plus élevé utilise les deux dés pour le premier coup.

Chacun leur tour, les joueurs lancent deux dés. Ils peuvent déplacer un pion pour chaque dé, ou un pion pour les deux dés (en deux mouvements). Vous ne pouvez déplacer un pion que vers :

- Une flèche vide
- Une flèche contenant vos propres pions
- Une flèche avec un seul pion adverse (vous pouvez le capturer)

JEU CLASSIQUE

Les joueurs déplacent leurs pions vers leur plateau intérieur en fonction des deux dés lancés.

- Doubles = quatre déplacements du nombre indiqué.
- Tous les déplacements possibles doivent être effectués; il n'est pas autorisé de passer son tour.
- 2+ pions sur une flèche = sécurisé.
- 1 pion = vulnérable à la capture.
- Les pions capturés vont sur la « Barre » (voir au verso) et doivent réintégrer le jeu via le plateau intérieur adverse.
- Un joueur doit réintégrer tous les pions de la barre avant de déplacer les autres. Un 1 permet d'entrer au point 1 du plateau intérieur adverse. Un 5 au point 5, etc.
- Un point avec 2+ pions adverses est bloqué. 6 flèches bloquées consécutives forment une « prime » que l'adversaire ne peut franchir.

SORTIE DES PIONS

Elle commence lorsque tous les pions sont dans le plateau intérieur.

Les dés permettent de sortir les pions correspondant aux flèches (ex. : un 2 → sortie du point 2). Si aucun pion n'est sur la flèche indiquée, enlever un pion de la plus grande flèche comportant des pions.

Les joueurs peuvent également déplacer des pions dans le plateau intérieur au lieu de les sortir. Si un pion est capturé pendant la sortie, il doit réintégrer son plateau intérieur avant de pouvoir continuer à sortir ses pions.

DOUBLES ET ENJEUX

Après le premier tour, un joueur peut proposer de doubler la mise avant de lancer les dés. L'adversaire peut accepter ou non. Seul le joueur ayant accepté peut proposer un nouveau double. Le cube de doublage indique la valeur actuelle de la mise.

Exemple :

La partie vaut 1 point. Vous proposez de doubler — votre adversaire accepte — elle vaut désormais 2 points. Plus tard, il propose à nouveau de doubler — si vous acceptez, elle vaut maintenant 4 points et vous détenez le cube. Si vous refusez, vous abandonnez et il gagne 2 points.

Conseils :

Utilisez-le quand vous êtes en avance pour mettre la pression. Mais attention: si vous doublez trop tôt et que la situation se retourne, votre adversaire peut tout rafler.

FIN DE PARTIE

- Le premier à sortir tous ses pions gagne.
- Si l'adversaire a sorti au moins un pion ☒ victoire normale.
- Sinon → gammon (double mise).
- S'il a un pion sur la barre ou dans votre plateau intérieur → backgammon (mise triplée).

ZIEL

Bewegen Sie **alle** Ihre Steine auf Ihr Heimfeld und tragen Sie sie vor Ihrem Gegner ab. Wer dies zuerst schafft, gewinnt.

SPIELBEGINN

Jeder Spieler hat 15 Steine, die in der Standard-Startposition aufgestellt werden (siehe Rückseite). Beide Spieler würfeln mit einem Würfel, der höhere Wurf beginnt. Bei Gleichstand erneut würfeln. Der Spieler mit dem höheren Wurf nutzt beide Würfel für seinen ersten Zug.

Im weiteren Verlauf würfeln die Spieler abwechselnd mit zwei Würfeln. Man kann entweder zwei Steine jeweils mit einem Würfel ziehen oder einen Stein mit beiden Würfeln (als zwei aufeinanderfolgende Züge). Du darfst nur ziehen auf:

- Ein leeres Feld
- Ein Feld mit deinen eigenen Steinen
- Ein Feld mit genau einem gegnerischen Stein (den du schlagen darfst)

GRUNDREGELN

Die Spieler ziehen ihre Steine entsprechend der beiden Würfelzahlen in Richtung ihres Heimfeldes.

- **Doppel** = vier Züge dieser Zahl
- **Alle** möglichen Züge müssen gemacht werden; Aussetzen ist nicht erlaubt
- 2+ Steine auf einem Feld = sicher
- 1 Stein = anfällig für einen Schlag
- Geschlagene Steine kommen auf die „Bar“ (siehe Rückseite) und müssen über das Heimfeld des Gegners wiedereintreten
- Ein Spieler muss **alle** Steine von der Bar wiedereingesetzt haben, bevor er andere Steine bewegen darf. Ein Wurf von 1 erlaubt den Eintritt auf Punkt 1 im gegnerischen Innenfeld, ein Wurf von 5 auf Punkt 5 usw.
- Ein Feld mit 2+ gegnerischen Steinen ist **blockiert**. 6 aufeinanderfolgende blockierte Punkte bilden eine „Prime“, die der Gegner nicht überqueren kann

HERAUSTRAGEN DER STEINE

Beginnt, sobald sich **alle** eigenen Steine im Heimfeld befinden.

Gewürfelte Zahlen ermöglichen das Entfernen von Steinen von den entsprechenden Punkten (z.B. Wurf 2 → Entfernen vom Punkt 2). Wenn auf dem gewürfelten Punkt kein Stein liegt, darf man vom nächstniedrigeren belegten Punkt entfernen.

Man darf auch innerhalb des Heimfeldes ziehen, statt herauszutragen. Wird ein Stein während des Herausragens geschlagen, muss er erneut eintreten und zurück ins Heimfeld, bevor das Herausragen weitergeht.

VERDOPPELUNG & EINSÄTZE

Nach dem ersten Zug darf ein Spieler anbieten, den Einsatz zu verdoppeln, bevor gewürfelt wird. Der Gegner kann annehmen oder aufgeben. Nur der annehmende Spieler darf beim nächsten Mal die Verdopplung anbieten. Der Verdopplungswürfel zeigt den aktuellen Einsatzwert.

Beispiel:

Das Spiel ist 1 Punkt wert. Du bietest eine Verdopplung an – dein Gegner akzeptiert – nun ist es 2 Punkte wert. Später bietet dein Gegner erneut eine Verdopplung an – wenn du zustimmst, ist es nun 4 Punkte wert, und du hältst den Würfel. Lehnst du ab, verlierst du und dein Gegner erhält 2 Punkte.

Tipp:

Setze ihn ein, wenn du im Vorteil bist und Druck auf deinen Gegner ausüben willst. Aber Vorsicht – verdoppelst du zu früh und das Spiel dreht sich, kann dein Gegner groß gewinnen.

SPIELLENDE

- Wer zuerst **alle** Steine herausgetragen hat, gewinnt.
- Wenn der Gegner bereits Steine herausgetragen hat → normaler Sieg
- Wenn nicht → Gammon (doppelter Einsatz)
- Wenn der Gegner noch einen Stein auf der Bar oder in deinem Heimfeld hat → Backgammon (dreifacher Einsatz)

OBJETIVO

Mover todas tus fichas a tu tablero interior y retirarlas antes que tu oponente. El primero en hacerlo gana.

INICIO

Cada jugador tiene 15 fichas, colocadas en una posición inicial estándar (ver al reverso). Los jugadores lanzan un dado; el que obtenga el número más alto empieza. En caso de empate, se repite la tirada. El jugador con el número más alto usa ambos dados para su primer movimiento.

Turno por turno, los jugadores lanzan dos dados. Se puede mover una ficha por cada dado, o una sola ficha usando ambos dados (en dos movimientos). Solo puedes mover a:

- Un punto vacío
- Un punto con tus propias fichas
- Un punto con una ficha del oponente (a la que puedes capturar).

JUEGO BÁSICO

Los jugadores mueven sus fichas hacia su tablero interior según los resultados de los dados.

- Doble = cuatro movimientos del número indicado.
- Se deben realizar todos los movimientos posibles; no se permite pasar.
- 2 o más fichas en un punto = seguro.
- 1 ficha = vulnerable a captura.
- Las fichas capturadas van a la "barra" (ver al reverso) y deben reingresar por el tablero interior del oponente.
- Un jugador debe reingresar todas las fichas de la barra antes de mover cualquier otra. Un 1 permite entrar por el punto 1 del tablero interior del oponente. Un 5 entra por el punto 5, etc.
- Un punto con 2 o más fichas del oponente está bloqueado. 6 puntos bloqueados consecutivos forman una "muralla" que el oponente no puede pasar.

RETIRAR FICHAS

Empieza cuando todas las fichas están en el tablero interior.

Las tiradas de dados permiten retirar fichas desde los puntos correspondientes (por ejemplo, tirar un 2 → retirar del punto 2). Si no hay ficha en el punto indicado, se retira desde el punto ocupado más alto inferior.

Los jugadores también pueden mover fichas dentro del tablero interior en lugar de retirarlas, pero si una ficha es capturada durante este proceso, debe reingresar y regresar al tablero interior antes de continuar retirando.

DOBLAJEY APUESTAS

Después del primer turno, un jugador puede ofrecer duplicar la apuesta antes de lanzar. El oponente puede aceptar o abandonar. Solo el jugador que acepta puede ofrecer el siguiente doblaje. El cubo de doblaje indica el valor actual de la apuesta.

Ejemplo:

El juego vale 1 punto. Ofreces duplicar — tu oponente acepta — ahora vale 2 puntos. Más tarde, tu oponente ofrece volver a duplicar — si aceptas, ahora vale 4 puntos y tú tienes el cubo. Si rechazas, pierdes y tu oponente gana 2 puntos.

Consejos:

Usalo cuando vayas ganando y quieras presionar a tu oponente. Pero cuidado, si lo haces demasiado pronto y la situación se revierte, ¡tu oponente podría ganar a lo grande!

FINAL

- El primero en retirar todas sus fichas gana.
- Si el oponente ha retirado alguna ficha → victoria normal.
- Si no → gammon (doble apuesta).
- Si tiene una ficha en la barra o en tu tablero interior → backgammon (triple apuesta).



WARNING!

CHOKING HAZARD Small parts
Not suitable for children under 3 years.

Contains small magnets. Swallowed magnets can cause serious or fatal injuries. Seek medical attention if magnets are swallowed or inhaled. Retain info for reference.



UK
CA



ACHTUNG! ERSTICKUNGSGEFAHR - KLEINTEILE.

Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren.

Warnung: Enthält magnete. Verschluckte magnete können schwere oder tödliche Verletzungen verursachen. Suchen Sie einen Arzt auf, wenn magnete verschluckt oder eingeatmet wurden. Packung zum nachschlagen aufbewahren.



¡ATENCIÓN! PELIGRO DE ASFIXIA - PIEZAS PEQUEÑAS.

No apto para niños menores de 3 años.

Advertencia: Contiene imanes, si son ingeridos pueden causar infecciones graves o incluso la muerte. Busque atención médica en caso de ingestión o inhalación de imanes. Conservar el embalaje como referencia.



ATTENTION! RISQUE D'ETOUFFEMENT - PETITES PIÈCES.

Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

Attention: Contient des petits aimants. L'ingestion d'aimants peut entraîner des lésions graves ou mortelles. Consulter un médecin si des aimants sont ingérés ou inspirés. Garder l'emballage pour référence.

Luckies™

SUCK UK LTD. ALL RIGHTS RESERVED
UK - LONDON, ENGLAND, NW1 9AY
EU - 36 AVENUE HOCHÉ 75008 PARIS
USA - 120 RESOURCE AV MD 21550
info@suck.uk.com | www.suck.uk.com



PAP



Lishui, China
Batch 7894

LK IAGGOB