

LA SORTIE • BEARING OFF • DAS AUSWÜRFELN

• Un joueur doit avoir tous ses pions dans son jan intérieur avant de pouvoir les sortir du plateau (figure 4). Le joueur peut sortir un pion quand le dé affiché correspond à une flèche où il y a effectivement un pion. Par exemple, si le joueur obtient un 4 et un 6, il doit sortir en priorité un pion de la flèche 4 et un pion de la flèche 6. S'il n'y a aucun pion sur la flèche indiquée par le dé, le joueur doit obligatoirement sortir en priorité le pion situé sur la flèche avec le nombre le plus important.

Once a player has moved all of his fifteen pawns into his home board, he may commence bearing off (figure 4). A player bears off a pawn by rolling a number that corresponds to the point on which the pawn resides, and then removing that pawn from the board. Thus, rolling a 6 permits the player to remove a pawn from the six point. If there is no pawn on the point indicated by the roll, the player must make a legal move using a pawn on a higher-numbered point.

Ein Spieler muss alle seine Steine in seinem Heimfeld haben, bevor er sie auswürfeln kann (Abbildung 4). Der Spieler kann einen Stein aus dem Heimfeld entfernen, wenn die Augenzahl einem Feld entspricht, auf dem sich ein Stein befindet. Zum Beispiel, wenn der Spieler eine 4 und eine 6 würfelt, muss er zuerst einen Stein auf Feld 4 und einen Stein auf Feld 6 entfernen. Wenn der Spieler eine Augenzahl würfelt, auf deren Feld sich kein Stein befindet, muss er zuerst den Stein auf dem Feld mit der größten Nummer entfernen.

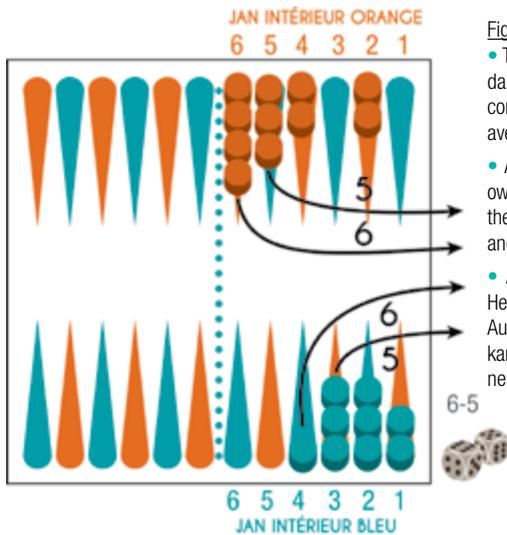


Figure 4:

- Tous les pions doivent être dans son jan intérieur avant de commencer la sortie (Exemple avec un jet de dés de 6 et 5).
- All the pawns must be into his own home board before starting the bearing off (exemple with 6 and 5 rolls)
- Alle Steine müssen in seinem Heimfeld sein, bevor mit dem Auswürfeln begonnen werden kann (Beispiel Auswürfeln mit einer Augenzahl von 6 und 5).

• Si un pion est frappé pendant la sortie, le joueur doit le ramener à nouveau dans son jan intérieur avant de pouvoir continuer à sortir. Le gagnant est le premier joueur à avoir sorti ses quinze pions du plateau.

A player must have all of his active pawns in his home board in order to bear off. If a pawn is hit during the bear-off process, the player must bring that pawn back to his home board before continuing to bear off. The first player to bear off all fifteen checkers wins the game.

Wenn ein Stein während des Auswürfeln geschlagen wird, muss der Spieler ihn in seinem Heimfeld wieder ins Spiel bringen, bevor er das Auswürfeln fortsetzen kann. Der Gewinner ist der erste Spieler, der seine fünfzehn Steine ausgewürfelt hat.

BAD'GAMMON

2 JOUEURS / PLAYERS / SPIELER
+6 ANS / +6 YEARS / ALTER 6+

BUT DU JEU • RULES OF THE GAME • ZIEL DES SPIELS

Ramener tous ses pions dans son jan intérieur et les sortir du plateau. Le premier joueur ayant réussi la sortie de tous ses pions gagne la partie.

The object of the game is move all your pawns into your home board and then bear them off. The first player to bear off all of their pawns wins the game.

Alle seine Spielsteine in das Heimfeld zu bringen und sie dann heraus zu würfeln. Der erste Spieler, der all seine Steine herauswürfelt hat, gewinnt die Partie.

À VOS MARQUES ! PRÊTS ? • READY! SET? • AUF DIE PLÄTZE! FERTIG!

Placer les pions sur les flèches du plateau comme sur la figure 1.

Put the pawns on the narrow triangles –called points- as described figure 1.

Legen Sie die Steine auf die - auch Zungen oder Points genannten - Felder wie in Abbildung 1 dargestellt.

PARTEZ ! • GO! • LOS!

Le plus jeune joueur commence, il lance les 2 dés. Le jet de dés indique de combien de cases, le joueur doit déplacer ses pions. Les pions se déplacent toujours dans le sens décroissant : flèche 24 vers flèche 1.

The youngest starts and throws the 2 dices. The roll of the dice indicates how many points the player is to move his pawns. The pawns are always move forward, to a lower-numbered point : narrow 24 to narrow 1.

Der jüngste Spieler beginnt und würfelt beide Würfeln. Die Augenzahl der Würfel gibt an, um wie viele Points (Felder) der Spieler seine Steine vorrücken muss. Die Steine bewegen sich immer in absteigender Richtung: von Point 24 nach Point 1.

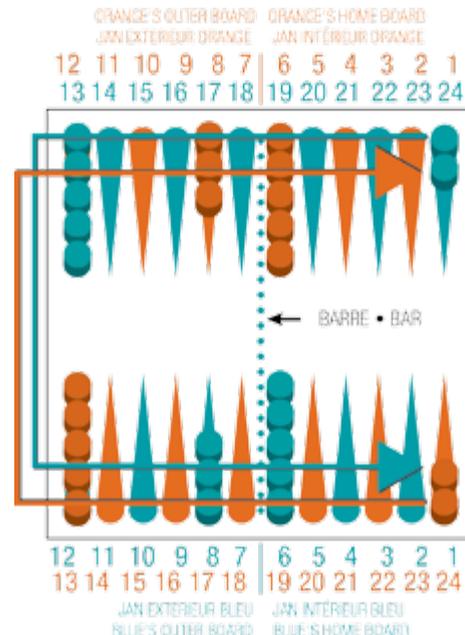


Figure 1:

Placement initial des pions.

A board with the pawns in their initial position.

Aufstellung der Steine zu Spielbeginn.

LA COURSE • THE RACE • DAS RENNEN

• Un pion peut être déplacé seulement vers une “flèche libre” c’est à dire une flèche vide ou occupée par un seul pion de son adversaire.

A pawn may be moved only to an “open point”, one that is not occupied by two or more opposing pawns.

Die Steine können nur auf Felder gesetzt werden, die noch offen sind, d. h. auf ein leeres Feld oder auf eines, auf dem sich nicht mehr als ein gegnerischer Stein befindet.

• Les nombres sur les deux dés composent des déplacements séparés. Par exemple, le joueur bleu jette 6 et 4, il peut déplacer un pion de 6 vers une flèche libre et un autre pion de 4 vers une flèche libre, ou déplacer un pion par le total, 10, vers une flèche libre, mais seulement si la flèche intermédiaire (la 6e ou 4e flèche du point de départ) est également libre (figure 2).

The numbers on the two dice constitute separate moves. For example, if the blue player rolls 6 and 4, he may move one pawn 6 spaces to an open point and another pawn 4 spaces to an open point, or he may move the one pawn a total of 10 spaces to an open point, but only if the intermediate point (either 4 or 6 spaces from the starting point) is also open (figure 2).

Die Augenzahlen werden nicht zusammengezählt, sondern einzeln gesetzt. Wenn z. B. der blaue Spieler 6 und 4 würfelt, kann er mit einem Stein um 6 Felder auf ein offenes Feld und mit einem anderen Stein um 4 Felder auf ein offenes Feld vorrücken, oder er kann mit einem der Steine um die gesamte Augenzahl, also 10 Felder, auf ein offenes Feld vorrücken, aber nur, wenn ein Zwischenfeld (6. oder 4. Feld vom Ausgangspunkt) ebenfalls offen ist (Abbildung 2).

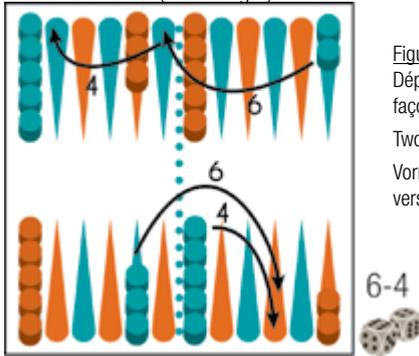


Figure 2:
Déplacement des pions de 2
façons différentes.
Two ways of moving the pawns.
Vorrücken der Steine auf 2
verschiedene Arten.

• Un joueur qui lance un double, joue 4 fois le numéro indiqué par les dés.

A player who rolls doubles plays the numbers shown on the dice twice.

Würfelt man einen Pasch, also zwei gleiche Zahlen, dann wird die gewürfelte Augenzahl doppelt gezogen.

• Un joueur doit obligatoirement jouer le nombre des deux dés quand cela est possible (ou les quatre en cas de double). Quand un seul dé peut être joué, le joueur doit se déplacer puis passer son tour. Quand aucun des dés ne peut être joué, le joueur passe son tour.

A player must use both numbers of a roll if this is legally possible (or all four numbers of a double). When only one number can be played, the player must play that number. When neither number can be used, the player loses his turn.

Ein Spieler muss, falls möglich, die Augenzahlen beider Würfel spielen (oder alle vier bei einem Pasch). Wenn nur ein einziger Stein gespielt werden kann, muss dieser vorgerückt werden, danach setzt der Spieler für diesen Zug aus. Kann keine der beiden Augenzahlen gespielt werden, dann setzt der Spieler für diesen Zug aus.

FRAPPER SON ADVERSAIRE • HITTING THE OPPOSING PLAYER • SCHLAGEN DES GEGNERS

• Un joueur peut se placer sur une flèche quand elle est occupée par un seul pion de son adversaire. Dans ce cas, le pion adverse est retiré de la flèche pour être posé sur la ligne médiane (la barre).

A point occupied by a single pawn is called a blot. If an opposing pawn lands on a blot, the blot is hit and placed on the central line called bar.

Ein Spieler kann seinen Stein auf ein Feld ziehen, wenn dieses von einem einzelnen gegnerischen Stein besetzt ist. In diesem Fall wird der gegnerische Stein vom Feld entfernt und in die Mitte des Spielbretts auf die sogenannte Bar gesetzt.

• Quand un joueur a un ou plusieurs pions sur la barre, sa priorité est de rentrer. C’est à dire qu’il doit remettre ce(s) pion(s) dans le jan intérieur adverse (il doit reculer). Il jette les dés quand c’est son tour. Les points indiqués sur les dés correspondent au numéro de la flèche sur laquelle il peut se mettre à condition qu’elle soit libre (figure 3). Un 3 affiché permet de rentrer son pion sur la flèche 3 de son adversaire (22 de sa couleur), un 5 affiché sur la flèche 5 de son adversaire (20 de sa couleur), etc... si la flèche n’est pas occupée par au moins 2 pions adverses. Si aucune flèche est libre, il passe son tour.

Any time a player has one or more pawns on the bar, his first obligation is to enter those pawn(s) into the opposing home board (figure 3). A pawn is entered by moving it to an open point corresponding to one of the numbers on the rolled dice. For example, if a player rolls 3 and 5, he may enter a checker onto either the opponent’s 3 point (22 of his color) or 5 point (20 of his color), so long as the prospective point is not occupied by two or more of the opponent’s pawns.

Wenn ein Spieler einen oder mehrere Steine auf der Bar hat, muss er erst alle Steine wieder ins Spiel bringen. Das heißt, er muss diese(n) Stein(e) im gegnerischen Heimfeld wieder ins Spiel bringen (er muss zurück).

Er würfelt, wenn er an der Reihe ist. Die Augenzahlen der Würfel entsprechen der Zahl des Feldes, auf welches der Stein gesetzt werden kann, falls das Feld offen ist (Abbildung 3). Eine 3 erlaubt, den Stein auf Feld 3 seines Gegners (Feld 22 der eigenen Farbe) zu setzen, eine 5 auf das Feld 5 seines Gegners (Feld 22 der eigenen Farbe), etc. ..., wenn das Feld nicht durch mindestens zwei gegnerische Steine besetzt ist. Kann kein Stein gesetzt werden, so verfällt der ganze Wurf und der Gegner ist am Zug.

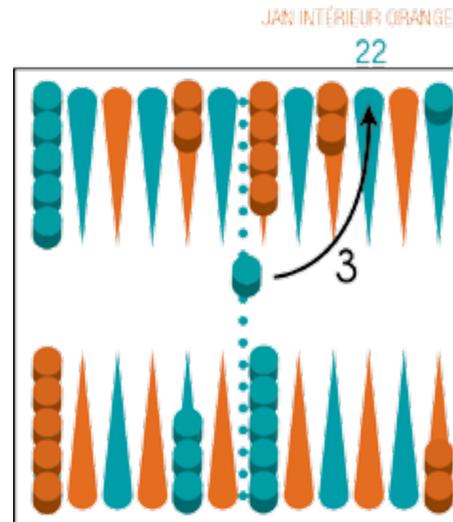


Figure 3:
Après avoir été frappé, le
joueur bleu rentre ses pions sur
une flèche libre du jan
intérieur adverse.

After being hit the blue
player must enter the pawn into a
free space of the
opposing home board.

Nachdem er geschlagen wurde,
bringt der blaue Spieler seine
Steine auf einem offenen Feld im
gegnerischen Heimfeld ins Spiel.