

LOUIS VUITTON

Backgammon

French / Français

English

Chinese (simplified) / 简体中文

Chinese (traditional) / 繁體中文

Dutch / Nederlands

German / Deutsch

Italian / Italiano

Japanese / 日本語

Korean / 한국어

Spanish / Español

Composition et contenu

Plateau : 50 % cuir de vache
45 % toile enduite
5 % laiton

Dés : 100 % polyester

Pions : 100 % bois de hêtre

- Un plateau de jeu
- 3 dés
- 15 pions clairs et 15 pions foncés

Cet objet de collection et de voyage est une version raffinée du jeu classique **destiné aux adultes**.

Jeu de course, le backgammon est un délicat dosage entre la prise de risque et la prudence. La double préoccupation de faire avancer au plus vite ses pions, tout en gênant la progression de ceux de l'adversaire, apporte au jeu cette richesse d'attitudes et de techniques, permettant au joueur intrépide, tout autant qu'au joueur prudent ou au calculateur, de s'exprimer et d'y prendre du plaisir. Deux joueurs s'affrontent dans le but de retirer tous les pions du tablier, le premier à avoir réalisé cette action gagne la partie. Tout au long du jeu, les joueurs doivent choisir parmi un grand nombre d'options, à chaque lancer de dés, pour déplacer leurs dames et anticiper les actions de leur adversaire.

Cet objet de collection n'est pas un jouet,
ne convient pas aux enfants de moins de 14 ans.



Règles du jeu

Le backgammon se joue à deux. Chaque joueur dispose de 15 pions qu'il doit faire progresser sur le plateau, puis retirer. Le premier à sortir tous ses pions remporte la partie.

But du jeu

Votre objectif est d'amener tous vos pions dans votre table intérieure, puis de les retirer un à un avant votre adversaire.

Déplacement et lancer de dés

À chaque tour, vous lancez deux dés. Les deux chiffres indiquent deux déplacements distincts que vous pouvez attribuer à un ou deux pions. Si vous obtenez un double, vous jouez quatre déplacements de la valeur indiquée. Vous devez utiliser tous les mouvements possibles.

Points ouverts et points bloqués

Un pion peut avancer uniquement vers un point « ouvert », c'est-à-dire un point qui n'est pas occupé par deux pions adverses ou plus. Un point occupé par un seul pion adverse est vulnérable : vous pouvez le frapper et prendre sa place.

Capture et réintégration

Quand vous frappez un pion, il est placé sur la barre. Un joueur qui a un pion sur la barre doit impérativement le réintégrer avant de jouer autre chose. Pour le réintroduire, il doit utiliser l'un des dés pour viser un point libre dans la table intérieure de son adversaire.

Rentrer en table intérieure et commencer la sortie

Dès que tous vos pions se trouvent dans votre table intérieure, vous pouvez commencer à les sortir. Pour retirer un pion, vous devez lancer un chiffre correspondant au point où il se trouve. Si aucun pion n'est exactement sur ce point, vous pouvez retirer un pion situé sur le point le plus élevé encore occupé.

Blocus et stratégie

Former une chaîne de six points consécutifs crée un mur que votre adversaire ne peut pas franchir. À l'inverse, conserver un ou deux points tenus dans son propre camp (des « ancrés ») vous offre plus de sécurité et des possibilités de contre-attaque. Protégez toujours vos pions isolés pour éviter qu'ils soient frappés.

Fin de partie

Vous gagnez dès que tous vos pions sont sortis.

Si votre adversaire n'a retiré aucun pion, la victoire vaut un **gammon** (double). S'il lui reste encore des pions dans votre table intérieure ou sur la barre, la victoire vaut un **backgammon** (triple).

Conseils d'entretien spécifiques

Toile

En cas de salissure, nettoyez délicatement la toile avec un chiffon doux et clair, légèrement humidifié à l'eau savonneuse, en évitant les parties en cuir. N'utilisez jamais de produit de type solvant.

Plastiques et bois

Nous vous conseillons d'éviter tout contact avec des objets abrasifs. Nettoyez délicatement la surface avec un chiffon doux et sec. N'utilisez jamais de produit de type solvant.

Cuirs

Les corps gras, les produits de maquillage, le parfum et les solutions hydroalcooliques, ainsi que toute autre matière (magazines, autres cuirs etc.) sont susceptibles de libérer des colorants qui pourraient migrer et endommager les parties en cuir. Les parties en cuir ne doivent pas être griffées ou frottées au contact de surfaces abrasives. Elles ne doivent pas être exposées à l'humidité ou au soleil et à toute source de chaleur qui pourrait dégrader le cuir (radiateurs, intérieur de voiture l'été, etc.). En cas de salissure, tamponnez délicatement avec un chiffon sec, doux et clair (les coloris foncés pourraient migrer).

Composition and contents

Board: 50% cowhide
45% coated canvas
5% brass

Dice: 100% polyester

Counters: 100% beech wood

- 1 game board
- 3 dice
- 15 light counters and 15 dark counters

This collector and travel object is a refined version of the classic game **designed for adults**.

A racing game, backgammon balances risk-taking with caution. The dual challenge of advancing your own pieces as quickly as possible while impeding your opponent's progress gives the game its rich variety of strategies and techniques.

Whether bold, cautious, or calculating, each type of player may express themselves and enjoy the experience.

Two players compete to remove all their pieces from the board. The first to do so wins the game. Throughout, players must choose from numerous options with each roll of the dice, moving their counters and anticipating their opponent's moves.

This collector object is not a toy and is not suitable for children under age 14.



Game rules

Backgammon opposes two players. Each player has fifteen counters, which they must move around the board and then remove. The first player to remove all their counters wins the game.

Objective

Your objective is to bring all your counters into your home board and then remove them one by one before your opponent does.

Movement and dice rolls

On each turn, you roll two dice. You may split the numbers between two counters or move one counter twice using both dice. If you roll a double, you play four moves of the number shown. You must use all possible moves.

Open points and blocked points

A counter may only move to an “open” point – a point not occupied by two or more opposing counters.

A point occupied by a single opposing counter is vulnerable: you may hit it and place your counter there, sending the opponent’s counter to the bar.

Capturing and re-entry

When you hit a counter, it is placed on the bar. A player with a counter on the bar must re-enter it before making any other moves. To re-enter, you must use one of your dice to place the counter on an open point in your opponent's home board.

Entering the home board and bearing off

Once all your counters are in your home board, you may begin to bear them off. The points are numbered 1 to 6 in your home board, and you must roll the number matching the point of the counter you wish to remove. If no counter is exactly on that point, you may bear off a counter from the highest occupied point.

Blocking and strategy

Six consecutive points in a row on the board forms a wall that your opponent cannot pass. Conversely, maintaining one or two occupied points in your own board ("anchors") provides security and counterattack opportunities. Always protect isolated counters to avoid them being hit.

End of the game

You win once all your counters have been borne off.

If your opponent has not removed any counters, the victory is a **gammon** (double). If your opponent still has counters in your home board or on the bar, the victory is a **backgammon** (triple).

Specific care recommendations

Canvas

In case of soiling, gently clean the canvas with a soft, light-coloured cloth, slightly dampened with soapy water, taking care to avoid the leather parts. Never use solvent-based products.

Plastics and wood

We recommend avoiding any contact with abrasive objects. Gently clean the surface with a soft, dry cloth. Never use solvent-based products.

Leathers

Oily substances, cosmetics, perfume, hand sanitiser, and many other materials (magazines, other leathers, etc.) may release dyes that could transfer and damage the leather parts. Leather components should not be scratched or rubbed against abrasive surfaces. They must not be exposed to moisture, sunlight, or any heat source that could degrade the leather (radiators, the interior of a car in summer, etc.). In case of soiling, gently blot with a soft, light-coloured, dry cloth (dark colours may transfer).

材质与内容物

棋盘：牛皮革
涂层帆布
黄铜

骰子：织物

棋子：木材

- 1 个棋盘
- 3 颗骰子
- 15 枚浅色棋子及 15 枚深色棋子

这款具有收藏价值的旅行用品，是经典西洋双陆棋的精致演绎版本，仅供成人使用。

西洋双陆棋是一款讲求在大胆冒险与谨慎布局间取得完美平衡的竞速棋盘游戏。玩家不仅要尽快推进己方棋子，同时也需设法阻碍对手前进，因此衍生出多样战略与技巧。无论是喜欢冒险、偏好稳健，或擅长精密计算的玩家，都能在游戏中各展所长、乐在其中。此游戏由两人对弈，轮流掷骰决定棋子的移动步数。最先成功将自己所有棋子撤离棋盘者，即为胜方。在对弈过程中，玩家必须选择或思索最有利的移动方式，同时预判对手可能的战略与行动。

本物品并非玩具，不适合 14 岁以下儿童接触或使用。



游戏规则

西洋双陆棋由两名玩家对弈。每名玩家各有十五枚棋子，需将棋子从起点推进至终点并移出棋盘。最先将自己所有的棋子移出棋盘的玩家即为胜方。

游戏目标

目标是将自己所有的棋子移入自己的内棋盘，并抢在对手之前将其逐一移出。

掷骰与移动

每次轮到时，玩家同时掷出两颗骰子，两颗骰子上的点数即为可移动步数，可由两枚棋子分别走动，也可由同一枚棋子分两次走完。两颗骰子的点数相同时，则可以走动单枚骰子上的点数四次（亦即加倍）。必须走完所有步数，不得少走。

开放尖三角与封闭尖三角

完全没有对手棋子，或仅有一枚对手棋子的尖三角，称为开放尖三角；若有两枚或以上的对手棋子，则为封闭尖三角。棋子依据掷出点数走步之后，只能在开放尖三角停驻。若该尖三角上有一枚对手棋子，您可攻击它并取而代之。

俘虏与重返棋局

落单的棋子受到攻击后，会被俘虏至棋盘中央的阻隔区。有棋子在阻隔区的玩家，必须先让该枚棋子重返棋局，才能移动其他棋子。玩家掷出的点数刚好可让阻隔区的棋子停驻在对手内棋盘内的开放尖三角上时，才能让该枚棋子重返棋局。

进入内棋盘并开始移出棋子

当己方所有棋子均已进入自己的内棋盘后，即可开始移出棋子。掷出骰子后，仅能移出一枚距出口步数正好符合掷出点数的棋子。如果符合点数的尖三角上没有棋子，那么可以移出点数最大的尖三角上的一枚棋子。

封锁与策略

连续占据六个尖三角，即可形成一道封锁墙，使对手无法通过。反之，在对手的阵营内保留一至两个尖三角（锚位），则可增加安全性并增加反击机会。此外，必须避免棋子落单，以免受到攻击。

胜负与计分

最先将全部棋子移出棋盘者获胜。若对手尚未移出任何棋子，则计**双倍得分**（gammon）。此时若该对手仍有棋子位于您的内棋盘或在阻隔区中，则计**三倍得分**（backgammon）。

专属保养建议

帆布

如有污渍，请以浅色柔软布料微蘸肥皂水轻拭帆布部位，并避免接触皮革。切勿使用任何溶剂类清洁用品。

塑料与木材

请避免与具磨蚀性的物品接触，并仅以柔软干布轻拭表面。切勿使用任何溶剂类清洁用品。

皮革

油性物质、化妆品、香水与免洗洗手液，以及如杂志、其他皮革制品等其他物品，皆可能导致皮革变色，或将颜色移染至皮革上。请勿刮伤皮革部位，亦勿使皮革与具磨蚀性的表面接触或摩擦。应避免使皮革接触潮湿环境或受到阳光直射，并应远离任何可能导致皮革劣化的热源（如暖气、夏季车内等）。如有污渍，请以柔软、干燥且浅色的布料轻轻按压清洁（深色布料可能造成移染）。

材質與內容物

棋盤：50% 牛皮
45% 塗層帆布
5% 黃銅
骰子：100% 聚酯纖維
棋子：100% 榉木

- 1 個棋盤
- 3 顆骰子
- 15 枚淺色棋子及 15 枚深色棋子

此款深具收藏價值的旅行用品，是經典西洋雙陸棋的精緻演繹版本，**僅供成人使用。**

西洋雙陸棋是一款講求在大膽冒險與謹慎佈局間取得完美平衡的競速棋盤遊戲。玩家不僅要盡快推進己方棋子，同時也需設法阻礙對手前進，因此衍生出多樣策略與技巧。無論是喜歡冒險、偏好穩健，或擅長精密計算的玩家，都能在遊戲中各展所長、樂在其中。此遊戲由兩人對弈，輪流擲骰決定棋子的移動步數。最先成功將自己所有棋子撤離棋盤者，即為勝方。在對奕過程中，玩家必須選擇或思索最有利的移動方式，同時預判對手可能的策略與行動。

本物品並非玩具，不適合 14 歲以下兒童接觸或使用。



遊戲規則

西洋雙陸棋由兩名玩家對弈。每名玩家各有十五枚棋子，需將棋子從起點推進至終點並移出棋盤。最先將自己所有的棋子移出棋盤的玩家即為勝方。

遊戲目標

目標是將自己所有的棋子移入自己的內棋盤，並搶在對手之前將其逐一移出。

擲骰與移動

每次輪到時，玩家同時擲出兩顆骰子，兩顆骰子上的點數即為可移動步數，可由兩枚棋子分別走動，也可由同一枚棋子分兩次走完。兩顆骰子的點數相同時，則可以走動單枚骰子上的點數四次（亦即加倍）。必須走完所有步數，不得少走。

開放尖三角與封閉尖三角

完全沒有對手棋子，或僅有一枚對手棋子的尖三角，稱為開放尖三角；若有兩枚或以上的對手棋子，則為封閉尖三角。棋子依據擲出點數走步之後，只能在開放尖三角停駐。若該尖三角上有一枚對手棋子，您可攻擊它並取而代之。

俘虜與重返棋局

落單的棋子受到攻擊後，會被俘虜至棋盤中央的阻隔區。有棋子在阻隔區的玩家，必須先讓該枚棋子重返棋局，才能移動其他棋子。玩家擲出的點數剛好可讓阻隔區的棋子停駐在對手內棋盤內的開放尖三角上時，才能讓該枚棋子重返棋局。

進入內棋盤並開始移出棋子

當己方所有棋子均已進入自己的內棋盤後，即可開始移出棋子。擲出骰子後，僅能移出一枚距出口步數正好符合擲出點數的棋子。如果符合點數的尖三角上沒有棋子，那麼可以移出點數最大的尖三角上的一枚棋子。

封鎖與策略

連續佔據六個尖三角，即可形成一道封鎖牆，使對手無法通過。反之，在對手的陣營內保留一至兩個尖三角（錨位），則可增加安全性並增加反擊機會。此外，必須避免棋子落單，以免受到攻擊。

勝負與計分

最先將全部棋子移出棋盤者獲勝。若對手尚未移出任何棋子，則計**雙倍得分** (gammon)。此時若該對手仍有棋子位於您的內棋盤或在阻隔區中，則計**三倍得分** (backgammon)。

專屬保養建議

帆布

如有髒汙，請以淺色柔軟布料微沾肥皂水輕拭帆布部位，並避免接觸皮革。切勿使用任何溶劑類清潔用品。

塑膠與木材

請避免與具磨蝕性的物品接觸，並僅以柔軟乾布輕拭表面。切勿使用任何溶劑類清潔用品。

皮革

油性物質、化妝品、香水與酒精消毒搓手液，以及如雜誌、其他皮革製品等其他物品，皆可能導致皮革變色，或將顏色移染至皮革表面。請勿刮傷皮革部位，亦勿使皮革與具磨蝕性的表面接觸或摩擦。應避免使皮革接觸潮濕環境或受到陽光直射，並應遠離任何可能導致皮革劣化的熱源（如暖氣、夏季車內等）。如有髒汙，請以柔軟、乾燥且淺色的布料輕輕按壓清潔（深色布料可能造成移染）。

Samenstelling en inhoud

Spelbord: 50% rundleer
45% gecoat canvas
5% messing

Dobbelstenen: 100% polyester

Speelstukken: 100% beukenhout

- Een spelbord
- 3 dobbelstenen
- 15 lichte en 15 donkere speelstenen

Dit verzamel- en reisobject is een verfijnde versie
voor volwassenen van het klassieke spel.

Backgammon is een bordspel waarvoor je een delicaat evenwicht nodig hebt tussen risico nemen en voorzichtig zijn. De dubbele uitdaging is je eigen stenen zo snel mogelijk vooruit te brengen en tegelijk die van je tegenstander tegen te houden. Dat zorgt voor een rijkdom aan strategieën en technieken, waardoor zowel de onverschrokken als de voorzichtige of berekenende speler zich kan uitleven en plezier beleeft aan het spel. Twee spelers nemen het tegen elkaar op met als doel alle stenen weg te halen. De eerste die daarin slaagt, wint het spel. Tijdens het spel moeten de spelers bij elke worp van de dobbelstenen kiezen uit verschillende opties om hun stenen te verplaatsen en te anticiperen op de acties van de tegenspeler.

Dit verzamelobject is geen speelgoed
en niet geschikt voor kinderen van minder
dan 14 jaar.



Spelregels

Backgammon speel je met twee. Elke speler heeft vijftien stenen die hij over het bord moet verplaatsen en daarna moet weghalen. De eerste speler die al zijn speelstenen kwijt is, wint.

Doel van het spel

Het doel is al je speelstenen naar je binnentafel te verplaatsen en ze daarna een voor een weg te halen, voordat je tegenstander dat doet.

Verplaatsen en dobbelen

Bij elke beurt gooi je twee dobbelstenen. De twee getallen geven twee verschillende verplaatsingen aan die je met één of twee pionnen kunt doen. Als je dubbel gooit, speel je vier verplaatsingen van het aantal ogen op de dobbelsteen. Je moet alle mogelijke zetten gebruiken.

Open en geblokkeerde punten

Een steen kun je alleen naar een 'open' punt verplaatsen, dat wil zeggen een punt waarop niet twee of meer stenen van je tegenstander staan. Een punt waarop maar één steen van je tegenstander staat, is kwetsbaar: je kunt die steen slaan en zijn plaats innemen.

Slaan en terugplaatsen

Als je een steen slaat, zet je die op de balk. Een speler die een steen op de balk heeft staan, moet die terugzetten voordat hij verder kan spelen. Om de steen terug te zetten, moet hij een van de dobbelstenen gebruiken om een vrij punt op de binnentafel van zijn tegenstander te raken.

Terugkeren naar de binnentafel en starten met stenen weg te halen

Zodra al je stukken op je binnentafel staan, kun je starten met ze weg te halen. Om een steen weg te halen, moet je een getal gooien dat overeenkomt met het punt waarop hij staat. Als er geen steen precies op dat punt staat, kun je een steen weghalen die op het hoogste nog bezette punt staat.

Blokkades en strategie

Door een keten van zes opeenvolgende punten te vormen, creëer je een muur die je tegenstander niet kan passeren. Omgekeerd biedt het behouden van een of twee punten in je eigen kamp (de 'ankers') je meer veiligheid en mogelijkheden voor een tegenaanval. Bescherm altijd je geïsoleerde stenen om te voorkomen dat ze geslagen worden.

Einde van het spel

Je wint zodra al je stenen weg zijn uit het bord.

Als je tegenspeler geen enkele steen kon weghalen,

levert de overwinning je een **gammon** (dubbel) op.

Als hij nog stenen op je binnentafel of op de balk heeft staan,

levert de overwinning je een **backgammon** op (triple).

Onderhoudstips

Canvas

Reinig bij vervuiling het canvas voorzichtig met een zachte, lichte doek die lichtjes bevochtigd is met zeepwater, en vermijd de lederen delen. Gebruik nooit oplosmiddelen.

Kunststof en hout

Vermijd elk contact met schurende voorwerpen.

Reinig het oppervlak voorzichtig met een zachte, droge doek. Gebruik nooit oplosmiddelen.

Leer

Vette stoffen, make-up, parfum en hydroalcoholische oplossingen of andere materialen (zoals tijdschriften of ander leer) kunnen kleur afgeven en de lederen delen beschadigen. Bekras de lederen delen niet en wrijf er niet op met schurende oppervlakken. Stel ze niet bloot aan vocht, zonlicht of warmtebronnen die het leer kunnen aantasten (zoals radiatoren of auto-interieur in de zomer). Dep vlekken voorzichtig met een droge, zachte, lichte doek (donkere kleuren kunnen afgeven).

Zusammensetzung und Inhalt

Spielfeld: 50 % Rindsleder

45 % beschichtetes Canvas

5 % Messing

Würfel: 100 % Polyester

Spielsteine: 100 % Buchenholz

- Ein Spielfeld
- 3 Würfel
- 15 helle Spielsteine und 15 dunkle Spielsteine

Dieses Sammlerstück und Reisespiel ist eine neue Variante des altbekannten Spiels **für Erwachsene**.

Das Strategiespiel Backgammon ist eine gelungene Mischung aus Risikopräferenz und Vorsicht. Die Spieler müssen nicht nur versuchen, ihre eigenen Spielsteine so schnell wie möglich vorzurücken, sondern auch, die ihrer Gegner zu behindern. Strategie und Spieltechnik ermöglichen dem unerschrockenen wie dem vorsichtigen oder berechnenden Spieler, sein Temperament auszuleben und Spaß am Spiel zu haben. Zwei Spieler treten mit dem Ziel gegeneinander an, alle Spielsteine vom Spielfeld abzutragen, und der erste, dem dies gelungen ist, gewinnt die Partie. Während des Spiels haben die Spieler zahlreiche Optionen, um bei jeder Würfelrunde die eigenen Spielsteine vorzurücken und den Zügen der Gegner zuvorzukommen.

Dieses Sammlerstück ist kein Spielzeug und daher nicht für Kinder unter 14 Jahren geeignet.



Spielregeln

Backgammon wird zu zweit gespielt. Jeder Spieler verfügt über fünfzehn Spielsteine, die er erst auf dem Spielfeld vorrücken und dann abtragen muss. Es gewinnt der Spieler, der als erster alle eigenen Steine aus dem Spielfeld abgetragen hat.

Ziel des Spiels

Ziel ist es, erst alle Spielsteine in das eigene Heimfeld zu ziehen und sie dann Stück für Stück abzutragen, natürlich vor dem Gegner.

Ziehen und würfeln

Bei jedem Zug werfen Sie immer beide Würfel. Die gewürfelten Augenzahlen werden nicht zusammengezählt, sondern getrennt mit demselben oder mit zwei verschiedenen Spielsteinen gesetzt. Bei einem Pasch werden die gewürfelten Zahlen doppelt gezogen, das entspricht also vier Zügen. Es müssen möglichst alle Züge gesetzt werden.

Freie und besetzte Punkte

Ein Spielstein darf nur auf einen „freien“ Punkt gezogen werden, d. h. auf einen Punkt, der nicht von zwei oder mehr gegnerischen Spielsteinen besetzt ist. Ein von nur einem gegnerischen Spielstein besetzter Punkt ist angreifbar, denn er kann geschlagen und eingenommen werden.

Schlagen und wieder einbringen

Wenn Sie einen gegnerischen Spielstein schlagen, wird er auf die „Bar“ gelegt. Ein Spieler, der einen Spielstein auf der Bar hat, muss diesen erst wieder ins Spiel bringen, bevor er andere ziehen darf. Um den Spielstein wieder in das Spiel einzubringen, würfelt der Spieler wie in einem normalen Zug, setzt aber seinen Stein gemäß der Augenzahl von der Bar auf einen freien Punkt im Heimfeld des Gegners.

Spielsteine ins Heimfeld bringen und abtragen

Sobald sich alle Ihre Spielsteine im Heimfeld befinden, können Sie damit anfangen, sie abzutragen. Um einen Spielstein abzutragen, müssen Sie eine dem Punkt, auf dem sich der Spielstein befindet, entsprechende Augenzahl würfeln. Wenn sich kein Spielstein genau auf diesem Punkt befindet, können Sie einen Spielstein auf dem höchsten noch besetzten Punkt abtragen.

Blockade und Strategie

Mit einer Kette von sechs aufeinanderfolgenden Punkten können Sie eine für Ihren Gegner unüberwindbare „Mauer“ bilden. Wenn Sie jedoch einen oder zwei Punkte in Ihrem Heimfeld behalten (sog. „Anker“), haben Sie mehr Möglichkeiten zum Gegenangriff und somit auch mehr Sicherheit. Schützen Sie Ihre isolierten Spielsteine, damit sie nicht vom Gegner geschlagen werden.

Ende der Partie

Sie haben gewonnen, sobald Sie alle Ihre Spielsteine abgetragen haben. Wenn Ihr Gegner keinen Spielstein abgetragen hat, gewinnen Sie 2 Punkte (**Gammon**). Wenn noch Spielsteine Ihres Gegners auf Ihrem eigenen Heimfeld oder in der Bar verbleiben, gewinnen Sie 3 Punkte (**Backgammon**).

Pflege- und Reinigungshinweise

Canvas

Entfernen Sie Verschmutzungen auf dem Canvas mit einem weichen, hellen, leicht mit Seifenwasser befeuchteten Tuch und vermeiden Sie eine Berührung der Lederteile. Verwenden Sie keine lösemittelhaltigen Produkte.

Kunststoff und Holz

Wir empfehlen, keine abrasiven Reinigungsmittel zu verwenden. Reinigen Sie die Oberfläche vorsichtig mit einem weichen, trockenen Tuch. Verwenden Sie keine lösemittelhaltigen Produkte.

Leder

Fett, Makeup, Parfum und Händedesinfektionsmittel sowie alle anderen Materialien (Zeitschriften, andere Lederarten etc.) können Farbstoffe freisetzen, die auf das Leder abfärben und es beschädigen könnten. Die Lederteile dürfen nicht mit abrasiven Oberflächen in Berührung kommen, damit sie nicht durch Reibung zerkratzt werden. Sie dürfen weder Feuchtigkeit noch Sonnenstrahlen oder anderen Wärmequellen ausgesetzt werden, die das Leder beschädigten könnten (Heizkörper, Innenraum eines Autos im Sommer etc.). Reinigen Sie Verschmutzungen mit einem weichen und trockenen hellen Tuch (dunkle Farben könnten auf das Leder abfärben).

Composizione e contenuto

Parte superiore: 50% pelle di vacchetta

45% tela rivestita

5% ottone

Dadi: 100% poliestere

Pedine: 100% legno di faggio

- Una tavola da gioco
- 3 dadi
- 15 pedine chiare e 15 scure

Questo oggetto da collezione e da viaggio è una versione raffinata del classico gioco **per adulti**.

Gioco di progressione, il backgammon è un delicato equilibrio tra rischio e prudenza. Il duplice obiettivo di far avanzare le proprie pedine il più rapidamente possibile, ostacolando al contempo l'avanzata delle pedine avversarie, conferisce al gioco una ricchezza di stili e tecniche che consente al giocatore intrepido, così come a quello cauto o calcolatore, di esprimere sé stesso e divertirsi. Due giocatori competono con l'obiettivo di togliere tutte le pedine dal tavolo di gioco; il primo a riuscirci vince la partita. Durante il gioco, i giocatori devono scegliere tra un gran numero di opzioni a ogni lancio dei dadi, per muovere le proprie pedine e anticipare le azioni dell'avversario.

Questo gioco da collezione non è un giocattolo e non è adatto ai bambini di età inferiore ai 14 anni.



Regole del gioco

Il backgammon si gioca in due. Ogni giocatore dispone di quindici pedine che deve far avanzare sul tabellone e poi togliere. Il primo giocatore a togliere tutte le proprie pedine vince la partita.

Scopo del gioco

Lo scopo è quello di mettere tutte le proprie pedine sulla tavola interna, per poi toglierle una alla volta prima dell'avversario.

Mossa e lancio dei dadi

A ogni turno, si lanciano due dadi. I due numeri indicano due mosse distinte che è possibile assegnare a una o due pedine. Se si ottiene un doppio, si eseguono quattro mosse del numero indicato. È necessario utilizzare tutte le mosse possibili.

Punte aperte e punte bloccate

Un pedone può muoversi solo verso una punta "aperta", cioè una punta non occupata da due o più pedine avversarie. Una punta occupata da una sola pedina avversaria è vulnerabile: si può attaccarla e prenderne il posto.

Mangiare e rientrare

Quando si attacca una pedina, questa viene posizionata sul bar. Un giocatore con una pedina sul bar deve farla rientrare prima di effettuare un'altra mossa. Per farlo, deve usare uno dei dadi per raggiungere una punta libera sulla tavola interna dell'avversario.

Rientrare sulla tavola interna e iniziare l'uscita

Una volta che tutte le pedine sono nella propria tavola interna, si può iniziare a toglierle. Per togliere una pedina, bisogna ottenere un numero corrispondente alla punta in cui si trova. Se nessuna pedina si trova esattamente su tale punta, è possibile toglierne una dalla punta più alta ancora occupata.

Blocchi e strategia

Formare una catena di sei punte consecutive crea un muro che l'avversario non può superare. Al contrario, mantenere una o due punte nel proprio campo (dette "ancore") offre maggiore sicurezza e opportunità di contrattacco. Bisogna proteggere sempre le proprie pedine isolate per evitare che vengano attaccate.

Fine del gioco

Vince chi riesce a togliere tutte le proprie pedine. Se l'avversario non ha tolto alcuna pedina, la vittoria vale un **gammon** (doppio). Se ha ancora delle pedine sulla tavola interna dell'altro giocatore o sul bar, la vittoria vale un **backgammon** (triplo).

Consigli specifici per la manutenzione

Tela

Se la tela si sporca, pulirla delicatamente con un panno morbido e chiaro leggermente inumidito con acqua saponata, evitando le parti in pelle. Non utilizzare mai solventi.

Plastica e legno

Si consiglia di evitare il contatto con gli oggetti abrasivi. Pulire delicatamente la superficie con un panno morbido e asciutto. Non utilizzare mai prodotti a base di solventi.

Pelle

Le sostanze grasse, i prodotti per il trucco, i profumi e le soluzioni idroalcoliche, nonché qualsiasi altro materiale (riviste, altri tipi di pelli, ecc.) possono rilasciare coloranti che rischiano di migrare e danneggiare le parti in pelle. Non graffiare e non strofinare con superfici abrasive le parti in pelle, non esporle all'umidità, alla luce del sole o a fonti di calore che potrebbero danneggiarle (termosifoni, interno dell'auto d'estate, ecc.). In caso di macchie, tamponare delicatamente con un panno asciutto, morbido e di colore chiaro (i colori scuri potrebbero rilasciare pigmenti).

素材とセット内容

ボード：カウハイドレザー（皮革の種類：牛革）50%

コーティッド・キャンバス 45%

真鍮 5%

サイコロ：ポリエステル 100%

コマ：ブナ材 100%

- ゲームボード × 1
- サイコロ × 3
- 淡色のコマ × 15、濃色のコマ × 15

時を超えて愛されるクラシックゲームを、大人のための洗練されたデザインに昇華した、特別なコレクターズアイテム兼トラベルオブジェです。

レースゲームの1種であるバックギャモンには、リスクテイクと慎重さの間の絶妙なバランスが求められます。対戦相手の前進を妨げつつ自身のコマを進めるというダブルの課題が、このゲームに豊かな戦略とテクニックをもたらします。大胆、慎重、あるいは戦略的など、それぞれのタイプのプレイヤーが個性を発揮し、ゲームを楽しめます。2人のプレイヤーが、ボードから自分のコマをすべてゴールさせる（取除く）ことを競い、最初に達成したプレイヤーが勝利となります。ゲーム中、プレイヤーはサイコロを振るたびに、相手の動きを予測して自分のコマを動かすべく、数多くの選択肢の中からの選択を迫られます。

本製品は玩具ではないため、14歳未満のお子様のご使用には適しておりません。



ゲームのルール

バックギャモンは 2 人で対戦します。各プレイヤーはボード上で手持ちのコマ 15 個を進めてゴール（ベアオフ）させます。先にすべてのコマをゴールさせたプレイヤーが勝利となります。

ゲームの目的

自分のインナーボードにすべてのコマを移動させ、1 つずつ取除き、相手より先に全てゴールさせることです。

コマの移動とサイコロの目

自分のターンが来たら、サイコロを 2 個振ります。出た目の数だけ自分のコマを動かします。その際、それぞれの目を 2 つのコマに分けて動かすか、目の合計数だけ 1 つのコマを動かすか選べます。ゾロ目が出た場合は、出た目の数を 2 回ずつ、計 4 回コマを動かします。出た目は可能な限り使い切らなければなりません。

オープンポイントとブロックポイント

オープンポイント（相手のコマが 2 個以上置かれていないポイント）にのみ、自分のコマを進めることができます。相手のコマが 1 個だけ置かれた脆弱なポイント（プロット）に、自分のコマを置くことで相手のコマをヒットし、相手のコマをバー（中央）に戻すことができます。

ヒットと再エントリー

ヒットされたコマは、バーに戻されます。バーに戻されたコマがあるプレイヤーは、必ずそのコマを再エントリーさせてから、他のコマを動かさなければなりません。再エントリーするには、サイコロを1つ振り、その目の通り相手のインナーボードの空いているポイントにコマを置く必要があります。

コマをインナーボードに集め、ゴールする

自分のすべてのコマがインナーボード内に集まったら、ゴールを開始できます。インナーボード上のポイントは1-6までナンバリングされており、サイコロを振り、その目の数に対応するポイントにあるコマをゴールさせます。もし、サイコロの目に対応するポイントにコマがない場合は、現在コマがあるポイントの中で最も大きな数にあるコマをゴールさせます。

ブロックと戦略

ボード上に6つのポイントが連続して並ぶと、相手が超えられない壁（ブロック）を作ることができます。逆に自陣に1つか2つのポイントを確保（アンカー）しておくことで、より安全に反撃が可能になります。1個単独で置かれたコマ（プロット）を常に保護して、ヒットされないようにしましょう。

ゲームの終了

自分のすべてのコマをゴールさせたプレイヤーの勝利です。相手のコマが1つもゴールしていない状態で勝利すると、ギャモン(2点勝ち)となります。相手のコマがまだあなたのインナーボードやバーに残っている場合は、バックギャモン(3点勝ち)となります。

取扱い上の注意

キャンバス

汚れが付いた場合は、石けん水で軽く湿らせた白色系の柔らかい布で、レザー部分を避けて優しく拭いてください。溶剤系の製品は使用しないでください。

プラスチックとウッド

目の粗い物や研磨剤との接触は避けてください。お手入れの際は、表面を柔らかい乾布で優しく拭いてください。溶剤系の製品は使用しないでください。

レザー

油性の製品、化粧品、香水、消毒ジェル、その他の素材（雑誌、他の皮革製品など）との接触は、色落ちや色移りなどのダメージにつながる可能性があります。目の粗い物や研磨剤との接触で、引っ掻き傷や擦り傷ができないようご注意ください。湿気の多い場所や直射日光の当たる場所、高温になる場所（暖房器具のそばや夏の車内など）には短時間でも放置しないでください。汚れが付いた場合は、白色系の柔らかい乾布で優しく叩くように拭き取ってください（濃色の布は色移りする可能性があります）。

소재 및 구성품

게임판: 소가죽 50%

코팅 캔버스 45%

황동 5%

주사위: 폴리에스테르 100%

말: 너도밤나무 100%

- 게임판 1개
- 주사위 3개
- 밝은 색 말 15개, 어두운 색 말 15개

이 컬렉션 오브제이자 여행용 오브제는 **성인용** 클래식 게임을 세련되게 재해석한 버전입니다.

경주 게임인 백개먼은 위험 감수와 신중함을 섬세하게 조율하는 게임입니다. 자신의 말을 최대한 빨리 전진시키면서 동시에 상대 말의 진행을 방해해야 한다는 두 가지 과제가 있어 게임에 다양한 전략과 기술이 필요합니다. 대담한 플레이어뿐 아니라 신중한 플레이어나 계산적인 플레이어까지 모두가 각자의 방식으로 개성을 보여주며 게임을 즐길 수 있습니다. 2명의 플레이어가 대결해서 모든 말을 보드에서 제거하는 것이 목표이며, 이를 가장 먼저 성공시키는 플레이어가 승리합니다. 게임 내내 플레이어는 매번 주사위를 굴려서 다양한 선택지 중에 선택해서 말을 이동시키고 상대 플레이어의 움직임을 예측해야 합니다.

이 컬렉션 오브제는 장난감이 아니며,
14세 미만의 어린이는 사용할 수 없습니다.



게임 규칙

백개먼은 2명에서 플레이합니다. 각 플레이어는 15개의 말을 보드 위에서 전진시키고 마지막에 이 말들을 제거해야 합니다. 모든 말을 먼저 제거하는 플레이어가 승리합니다.

게임 목적

모든 말을 자신의 홈 보드(안쪽 테이블)로 이동시킨 뒤에 상대보다 먼저 말을 하나씩 제거하는 것이 목표입니다.

이동과 주사위 굴리기

각 턴마다 2개의 주사위를 굴립니다. 나온 숫자별로 각각 별개의 이동이며, 말 1개 또는 2개에 나누어 적용할 수 있습니다. 더블이 나오면 4회 이동을 같은 숫자로 진행합니다. 가능한 모든 이동을 반드시 적용해야 합니다.

열린 포인트와 막힌 포인트

말은 “열린” 포인트로만 이동할 수 있습니다. 즉, 상대방의 말이 2개 이상 차지하지 않은 지점으로만 이동할 수 있습니다. 상대의 말이 1개만 있는 곳은 취약한 포인트입니다. 이 포인트를 공격해서 대체할 수 있습니다.

캡처와 재진입

상대의 말을 공격하면 그 말은 바 위로 올려집니다. 바에 말이 있는 플레이어는 반드시 그 말을 먼저 보드에 재진입시켜야 다른 움직임을 할 수 있습니다. 재진입하기 위해서는 주사위 하나를 사용해서 상대의 홈 보드에 있는 열린 포인트 중 하나로 들어가야 합니다.

홈 보드 진입 및 빼내기

모든 말이 홈 보드에 모이면 말을 빼낼 수 있습니다. 말을 제거하려면 해당 말이 위치한 포인트 번호에 해당하는 주사위 숫자를 굴려야 합니다. 해당 위치에 말이 전혀 없는 경우, 가장 높은 포인트에 있는 말을 제거할 수 있습니다.

블록 및 전략

6개의 연속된 포인트를 연결하면 상대가 지나갈 수 없는 벽을 만들 수 있습니다. 반대로 여러분의 영역에 1-2개의 포인트를 잡아 "앵커"를 만들면 더 안전하게 방어하고 상대를 반격할 기회를 만들 수 있습니다. 고립된 말은 공격받기 쉬우므로 항상 보호해야 합니다.

게임 종료

모든 말을 빼내는 순간 승리합니다. 상대가 1개의 말도 빼내지 못한 상태라면 이를 **개먼**(더블) 승리라고 합니다. 만약 상대의 말이 여전히 홈 보드나 바에 있다면 **백개먼**(트리플) 승리입니다.

제품 관리 지침

캔버스

캔버스가 오염되었을 경우, 부드러운 밝은 색상의 천에 비눗물을 살짝 적셔 가죽 부분을 제외하고 부드럽게 닦습니다. 용제 성분이 함유된 제품은 절대 사용하지 마십시오.

플라스틱 및 목재

표면이 거친 제품과의 접촉을 피합니다. 부드러운 마른 천으로 표면을 조심스럽게 닦습니다. 용제 성분이 함유된 제품은 절대 사용하지 마십시오.

가죽

기름기가 있는 제품, 화장품, 향수, 손 소독제 및 다른 소재의 제품(잡지, 다른 가죽 등)에서 염료가 빠져나와 가죽 부분을 손상시킬 수 있습니다. 가죽 부분이 긁히거나 거친 부분에 마찰되지 않도록 주의해 주십시오. 가죽을 손상시킬 수 있는 습기 또는 직사광선과 모든 열원(라디에이터, 여름철 차량 내부 등)에 노출시키지 마십시오. 가죽 부분이 오염되었을 경우, 마르고 부드러운 밝은 색상의 천으로 가볍게 두드려 닦습니다(어두운 색상은 이염이 발생할 수 있습니다).

Composición y contenido

Tablero: 50 % piel de vaca

45 % lona revestida

5 % latón

Dados: 100 % poliéster

Fichas: 100 % madera de haya

- Tablero de juego
- 3 dados
- 15 fichas claras y 15 oscuras

Este objeto de coleccionismo y viaje es una versión refinada del juego clásico **destinada a adultos**.

Como juego de carrera, el backgammon aún a una delicada dosis de asunción de riesgo y prudencia. La doble preocupación de lograr avanzar las fichas con rapidez impidiendo al mismo tiempo la progresión del adversario aporta a este juego una gran riqueza de actitudes y técnicas, que permiten expresarse y disfrutar, tanto para el jugador intrépido como para el prudente o calculador. Dos jugadores se enfrentan con el objetivo de retirar todas las fichas del tablero. Gana la partida el primero en conseguirlo. Durante la partida, los jugadores deben elegir entre un gran número de opciones cada vez que se lanzan los dados, para desplazar sus fichas y anticipar los movimientos de su adversario.

Este objeto de coleccionismo no es un juguete; no es apto para menores de 14 años.



Reglas del juego

El backgammon se juega entre dos personas. Cada jugador dispone de 15 fichas que deben avanzar por el tablero y retirarse. El primer jugador en retirar todas sus fichas será el ganador.

Finalidad del juego

El objetivo consiste en llevar todas las fichas al cuadrante interior y retirarlas una por una antes del adversario.

Desplazamiento y lanzamiento de dados

En cada turno, hay que lanzar dos dados. Las dos cifras indican dos desplazamientos distintos que se pueden asignar a una o dos fichas. Cuando se obtiene un doble, se juegan cuatro desplazamientos del valor indicado. Se deben utilizar todos los movimientos posibles.

Puntos abiertos y puntos bloqueados

Una ficha puede avanzar únicamente hacia un punto «abierto», es decir, que no esté ocupado por dos o más fichas del adversario. Un punto ocupado por una ficha del rival es un punto vulnerable, porque se puede ocupar su lugar.

Captura y reintegración

Cuando se ataca a una ficha, esta se coloca en la barra. Un jugador que tenga una ficha en la barra tendrá que reintegrarla antes de seguir jugando. Para volver a introducirla, debe utilizar uno de los dados para apuntar hacia un punto libre en el tablero interior de su adversario.

Entrar en el tablero interior y empezar la salida

Cuando un jugador tenga todas sus fichas en el tablero interior, ya podrá empezar a retirarlas. Para retirar una ficha, hay que sacar una cifra que se corresponda con el punto donde se encuentre la ficha. Si no hay ninguna ficha exactamente en ese punto, se puede retirar una ficha situada en el punto más elevado que aún esté ocupado.

Bloqueo y estrategia

Formar una cadena de seis puntos consecutivos crea un muro que el adversario no podrá cruzar. En cambio, conservar uno o dos puntos en campo propio (unas «anclas») ofrece más seguridad y posibilidades de contraataque. Conviene proteger siempre las fichas aisladas para evitar que las ataquen.

Fin de la partida

Se gana al conseguir retirar todas las fichas del tablero.

Si el adversario no ha retirado ninguna ficha, la victoria vale un **gammon** (doble). Si todavía le quedan fichas en el tablero interior o en la barra, la victoria vale un **backgammon** (triple).

Consejos de mantenimiento específicos

Lona

En caso de suciedad, limpiar la lona con delicadeza con un paño suave y claro, ligeramente humedecido y enjabonado, evitando las partes de piel. No utilizar disolventes para limpiarla.

Plástico y madera

Se recomienda evitar el contacto con objetos abrasivos. Limpiar con delicadeza la superficie con un paño suave y seco. No utilizar disolventes para limpiarlos.

Piel

Los cuerpos grasos, los productos de maquillaje, los perfumes y las soluciones hidroalcohólicas, entre otras materias como revistas, otras pieles... son susceptibles de liberar colorantes que podrían transferir y dañar el cuero. No se debe rascar ni frotar las partes de piel con otras superficies abrasivas. Tampoco se debe exponer el cuero a la humedad, el sol o fuentes directas de calor que podría deteriorarlo (radiadores, interiores de vehículos en verano, etc.). En caso de suciedad, frotar ligeramente con un paño seco, suave y claro (los colores oscuros pueden desteñir).