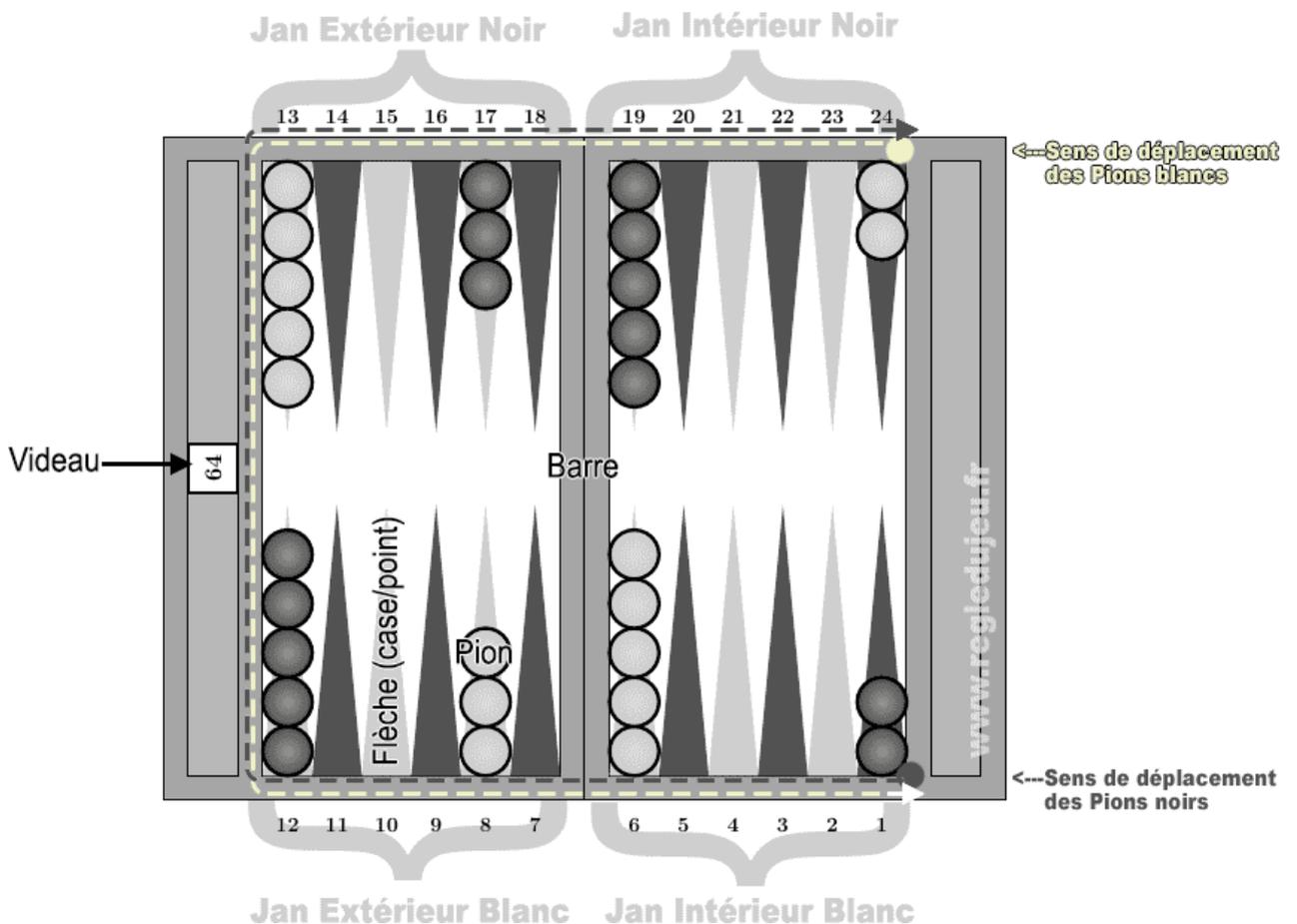


Règles du Backgammon

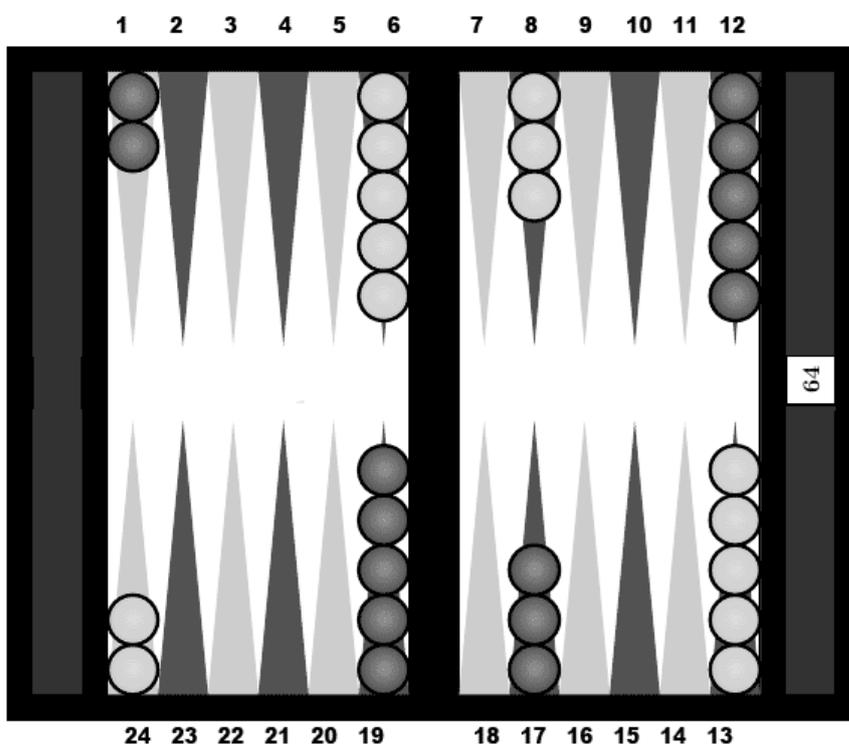
Voici la règle du backgammon. Le Backgammon est un jeu de stratégie pour deux joueurs. Ce jeu fait intervenir des dés, il s'agit de hasard raisonné.

But : Un joueur gagne s'il retire tous ses pions du plateau.

POSITION INITIALE (Vue du point de vue du Joueur Blanc)



POSITION INITIALE (Vue du point de vue du Joueur Noir)



« **Match** : Un match se joue en une ou plusieurs parties jusqu'à ce qu'un joueur totalise un nombre prédéterminé de points. Ce nombre est toujours impair. On additionne les points marqués à la fin de chaque partie.

→ une partie gagnée simple vaut un point

→ Gammon deux points

→ Backgammon trois points,

Ces points sont multipliés par la valeur du videau. »

Source : Site de la Fédération Française de Backgammon

I – Matériel & Description



- **Plateau :**
 - **Flèches** : Le plateau (ou *board*) est constitué de 26 flèches de couleurs alternées (L'alternance facilite le déplacement des pions). Les flèches sont aussi appelées « cases » ou « points ».
→ numérotation : Sur les image, les 24 flèches sont numérotées afin de faciliter l'explication et la théorisation du jeu.

- **Jan** : Les 24 flèches forment 4 zones de 6 flèches appelées Jan.
- **Barre** : La barre est un constituant du plateau qui sépare le plateau en deux. Certains pions seront « prisonniers » sur cette barre.
- **30 Pions** : 15 pions par joueur (une couleur différente par joueur).

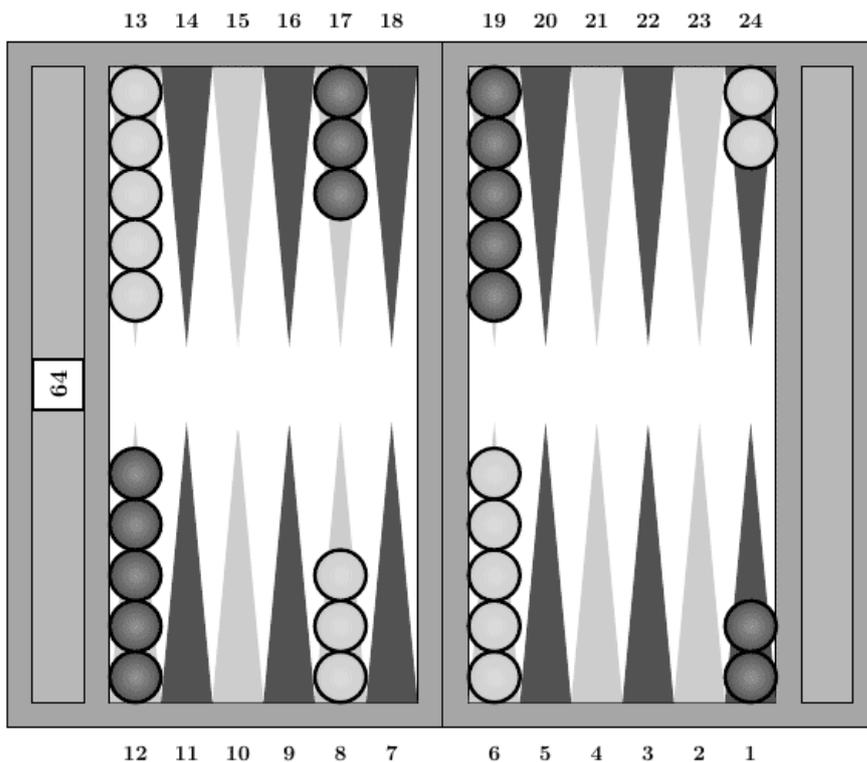


- **Dés** :
 - **D6** : Quatre dés 6 faces traditionnels (1 paire par joueur).
 - **Videau** : Un dé doubleur (Le Videau) qui affiche les nombres : 2, 4, 8, 16, 32, 64. Ce dé est utilisé pour décupler les mises.



II – Début de partie

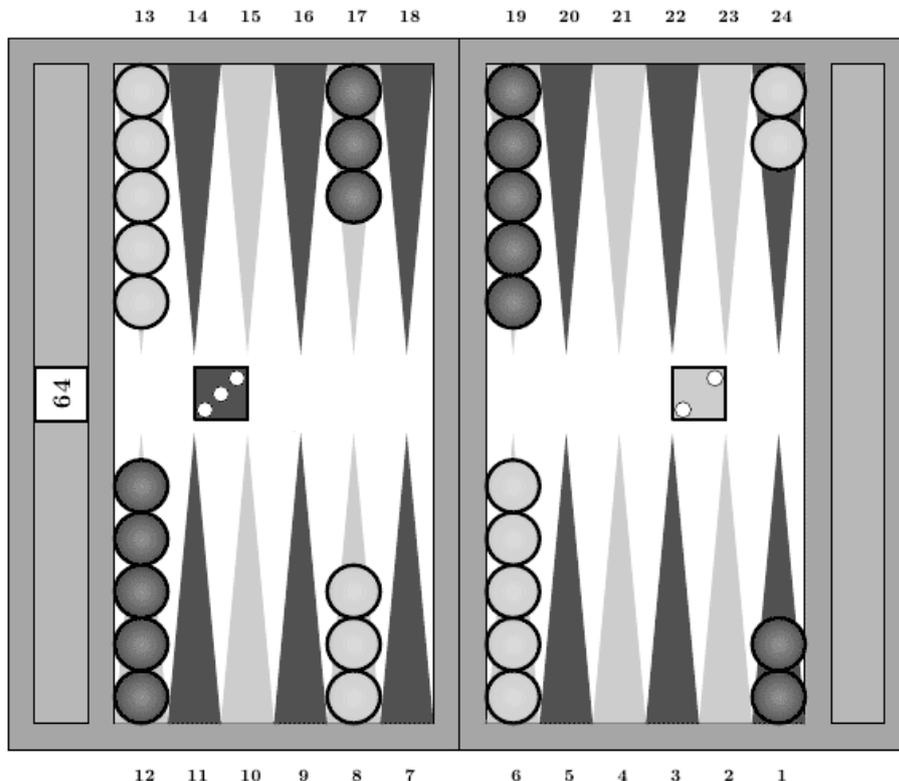
a. Position des Pions



Chaque joueur commence avec :

- Deux pions sur sa **flèche 24** (→ correspond à la flèche 1 du joueur Noir)
- Trois sur sa **flèche 8** (→ Flèche 17 de Noir)
- Cinq sur ses **flèches 13 et 6** (→ Flèches 12 et 19 de Noir)

b. Définir le premier joueur



- Chaque joueur lance UN dé 6 faces dans sa partie droite du plateau (certains jeux de compétition sont en feutrine et font office de piste de dé).
- Le joueur qui obtient le plus grand nombre commence.
- Le déplacement du premier joueur est effectué avec le résultat obtenu par le jet des deux joueurs (on ne relance pas les dés).
- Un jet valable doit être bien à plat et ne reposer sur aucun pion.
- Si les résultats sont identiques, on relance pour départager le premier joueur.

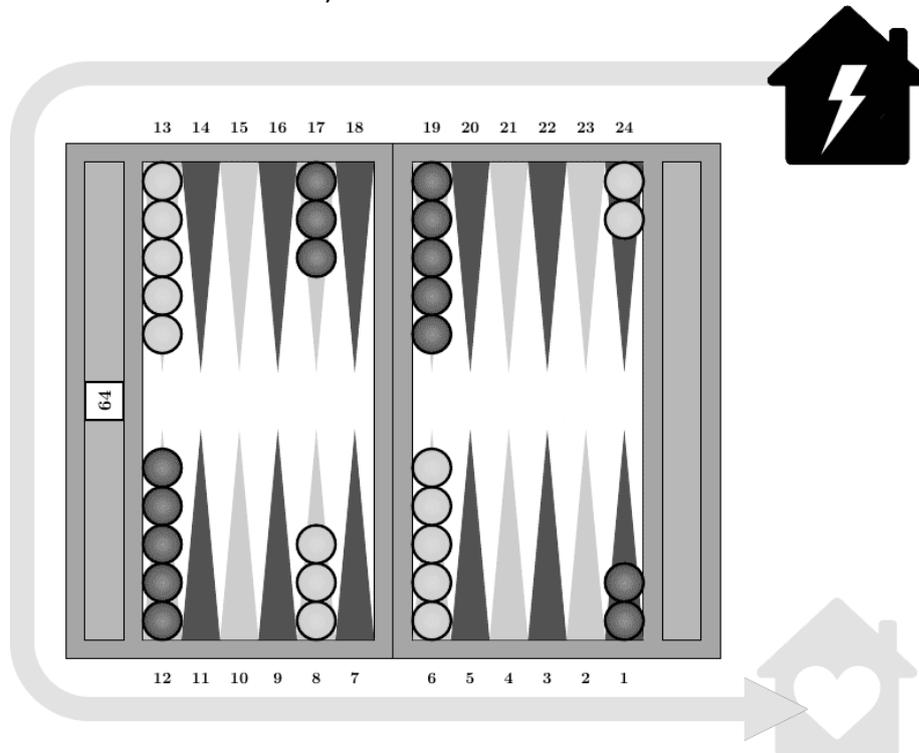
Dans l'exemple ci-dessus, Noir obtient 3 et Blanc obtient 2. C'est donc à Noir de commencer. Noir doit jouer le tirage 3-2.

III – Déplacement

- **Tour par tour** : Lorsque le premier joueur aura joué son coup initial, les joueurs alterneront en lançant à leur tour leur DEUX dés.
- **Sens de déplacement** : Les deux joueurs ne partagent pas le même sens de déplacement. Les deux camps sont donc amenés à se croiser.
 - **Astuce** : Pour visualiser votre sens de déplacement, il vous suffit de repérer votre pile de 2 Jetons (case 24 pour Blanc). Ces deux jetons vont devoir parcourir tout le plateau. Comme s'ils faisaient un tour complet. Vous

commencez donc dans un compartiment vous finir dans ce même compartiment du plateau (mais vous aurez changé de Jan).

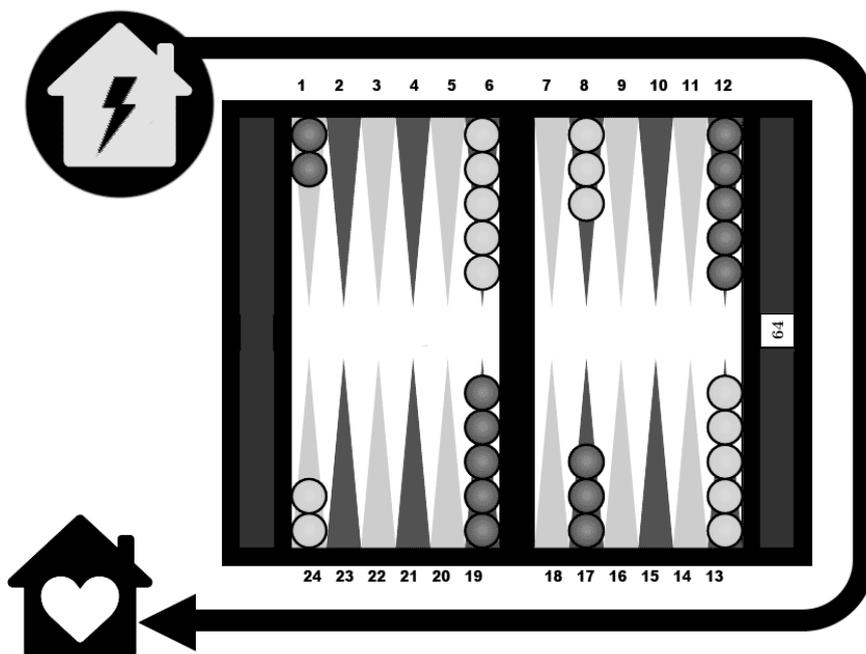
- o Voici une petite infographie réalisée par mes soins illustrant le sens de déplacement des Pions blancs (Inversement, les Pions noirs partent de chez vous vous aller chez eux) :



Imaginez vos deux Pions en 24, perdus au bout du monde et en quête de leur maison !

Ces deux pions vont devoir franchir une muraille ennemie de deux flèches.

- Et voici la vue côté Noir :



Observez : Qu'il s'agisse des Noirs ou des Blancs, les Pions se dirigent toujours du haut vers le bas. Blanc a sa zone de sortie à sa droite. Noir a sa zone de sortie à sa gauche.

- **Lancer la paire de dés** : Les dés doivent être lancés dans le compartiment de droite du plateau (dans le sens du joueur ayant le trait) en utilisant un cornet (une espèce de gobelet) après avoir été secoués au moins 3 fois. Si l'un des dés atterrit sans le compartiment d') côté, sur un Pion ou qu'il n'est pas à plat, alors vous devez relancer les DEUX dés !
- **Nombre de cases** : Une fois les deux dés lancés et stabilisés, le joueur dont c'est le tour déplace ses pions d'un nombre de cases (flèches) relatif au résultat des dés. Il pourra soit déplacer un seul pion (en combinant le résultat des deux dés), soit déplacer deux pions. Si le joueur déplace deux pions, l'un des pions se déplacera du nombre de points indiqué par l'un des dés. Et l'autre pion se déplacera par le nombre de points indiqué par l'autre dé.

Important : Les Pions se déplacent en fonction du nombre de points indiqués par les dés. Aussi, un Pion peut utiliser pour lui seul les deux dés.

MAIS : **chaque dé** doit être utilisé **un par un** (dans l'ordre de votre choix). Ce détail est important, car si le premier dé amène votre Pion sur plusieurs Pions ennemis, ce coup n'est pas possible (même si combiné avec le 2e dé vous pouviez passer) ! Cf. voir Déplacements sur Pions ennemis plus bas.

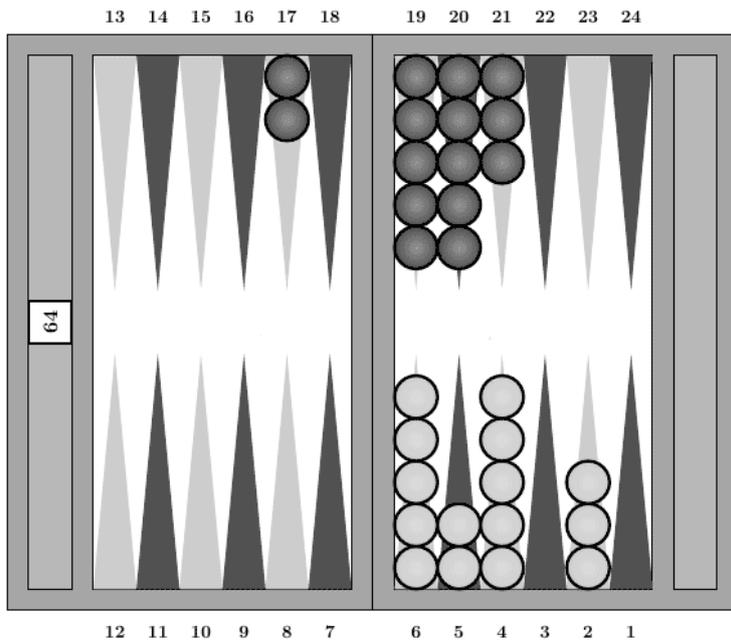
Vous l'aurez compris : Si un joueur occupe 6 flèches d'affilée (avec deux Pions et plus), c'est la structure la plus forte. On appelle cela une **prime de 6**. Aucun Pion adverse ne pourra la franchir.

- **Double** : Si les dés affichent un résultat identique, le joueur se déplace deux fois pour chaque dé ! Par exemple, s'il obtient une paire d'as (1 et 1), il doit effectuer 4 déplacements de 4 cases chacun !
- **Obligations** :
 - Un joueur ayant la possibilité de jouer deux dés DOIT le faire.
 - S'il ne peut en jouer aucun, il passe son tour.
 - S'il est possible de jouer seulement un dé sur deux, le nombre le plus élevé doit être joué.
- **Déplacements sur ses propres pions** : Lors d'un déplacement, un Pion peut être posé sur une case libre ou occupée par des pions de sa couleur.
 - *Note* : Il est possible d'**entasser** des pions. Vous pouvez placer autant de Pions d'une même couleur que vous souhaitez sur une case.
- **Déplacement sur des pions ennemis** :
 - Un Pion peut également occuper une case occupée par un **Pion adverse seul** : On dit que ce pion adverse est « **frappé** » et il est placé sur la barre (à la portée du joueur propriétaire du pion).
 - Un Pion ne peut pas occuper une case occupée par plusieurs Pions adverse. En effet, aucune case ne peut être occupée simultanément par des Pions de deux couleurs différentes (voir également l'encadré « Important » au dessus).
- **Les Pions sur la Barre** : (qui ont été frappés) doivent revenir sur le plateau par le Jan intérieur adverse (En gros, ils refont tout le chemin du début !).
 - *Exemple* : Un 2 obtenu par le joueur Blanc permet de rentrer sur la case 23.
 - **Restriction** : TOUS les pions sur la Barre doivent être remis en jeu avant de bouger les autres pions du plateau !

IV – Sortie des Pions

Quand TOUS les Pions d'un joueur ont pénétré son **Jan Intérieur**, alors ce joueur peut commencer à faire SORTIR ses pions du plateau. Cette phase du jeu s'appelle, *Sortie* (ou *Bear Off*).

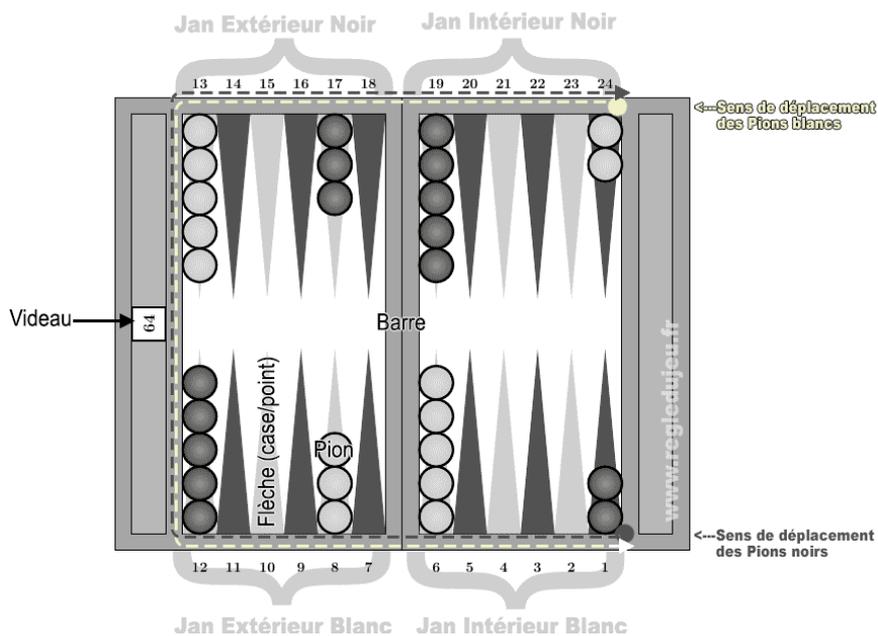
Dans l'exemple ci-dessous, le joueur Blanc a ramené tous ses Pions dans sont Jan intérieur. Il est prêt à entamer sa phase de sortie :



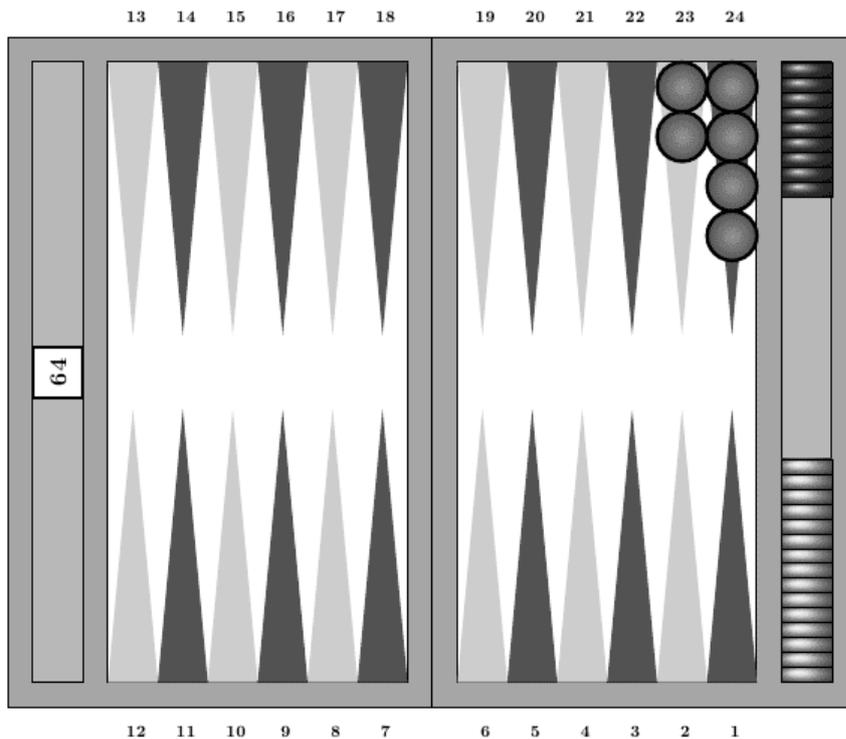
Blanc peut maintenant faire sortir ses Pions.

Rappel des termes et éléments du plateau :

POSITION INITIALE (Vue du point de vue du Joueur Blanc)



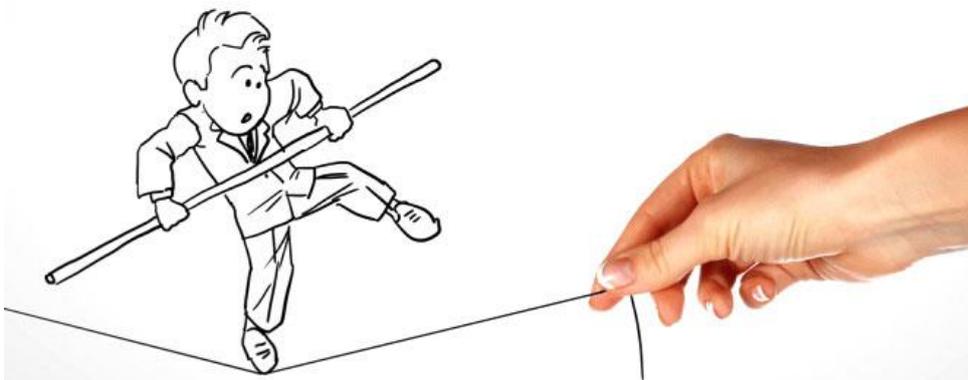
- **Le résultat exact** : Un pion sur la case 1 nécessite un résultat de 1 pour sortir. Un pion sur 3 nécessite un résultat de 3, etc.
- **Vous n'êtes pas obligés de faire sortir** : Vous pouvez également rapprocher des pions de la sortie.
- **Cas particulier** : Si vous obtenez un résultat trop grand, par exemple un 6 alors que vous n'avez besoin que d'un 5 pour faire sortir un Pion, vous pouvez exceptionnellement faire sortir ce 5 avec votre résultat de 6. Cela n'est permis que s'il n'y a pas de nombre plus grand.



Blanc a sorti tous ses

Pions, il gagne la partie.

V- Les Enjeux



- **Simple** : Si le perdant a sorti au moins un de ses pions : la partie est déclarée simple.
→ Le vainqueur gagne **1 point** (multiplié par la valeur du *Videau*).
- **Gammon** : Si le perdant n'a sorti aucun de ses pions mais n'a plus de pions dans le jan intérieur adverse ou sur la barre : la partie est déclarée gammon.
→ Le vainqueur gagne alors **2 points** (multiplié par la valeur du *Videau*).

- **Backgammon** : Si le perdant n'a sorti aucun de ses pions et a encore un pion (ou plus) dans le jan intérieur adverse ou sur la barre : la partie est déclarée backgammon.
→ Le vainqueur gagne alors **3 points** (multiplié par la valeur du *Videau*).

VI – Le Videau



- Le *Videau* est un d6 dont les faces sont : 2, 4, 8, 16, 32, 64.
- Il permet d'augmenter l'enjeu de la partie en le multipliant par le nombre indiqué.
- **Videau au centre** : En début de partie, le *Videau* est au centre. Cela signifie qu'il est posé sur la Barre entre les deux joueurs (ou sur l'un des bords du Plateau) Et que l'enjeu de la partie est d'**1 point**.
- Un *Videau* au centre est accessible aux deux joueurs.
- **Doubler l'enjeu d'une partie** : un joueur doit attendre son tour et l'annoncer avant son jet de dés. Il présente alors le *Videau* à son adversaire avec la face supérieure montrant la valeur 2, en disant « je double ».

L'adversaire peut au choix :

- **A) Passer (Drop)** : La partie s'arrête immédiatement et ce joueur perd 1 point.
- **B) Accepter (take)** : Il PREND le cube de son côté et la partie continue avec un enjeu de 2.
- Un joueur qui accepte le *Videau* en devient le possesseur,
- Seul le possesseur du *Videau* a la capacité de redoubler à 4 (même procédure).
- Si l'adversaire accepte le redouble, le nouveau possesseur sera le seul à pouvoir redoubler à 8 et ainsi de suite.
- Note : Il est possible à un joueur de doubler même s'il ne peut pas du tout jouer (pas de coup légal).