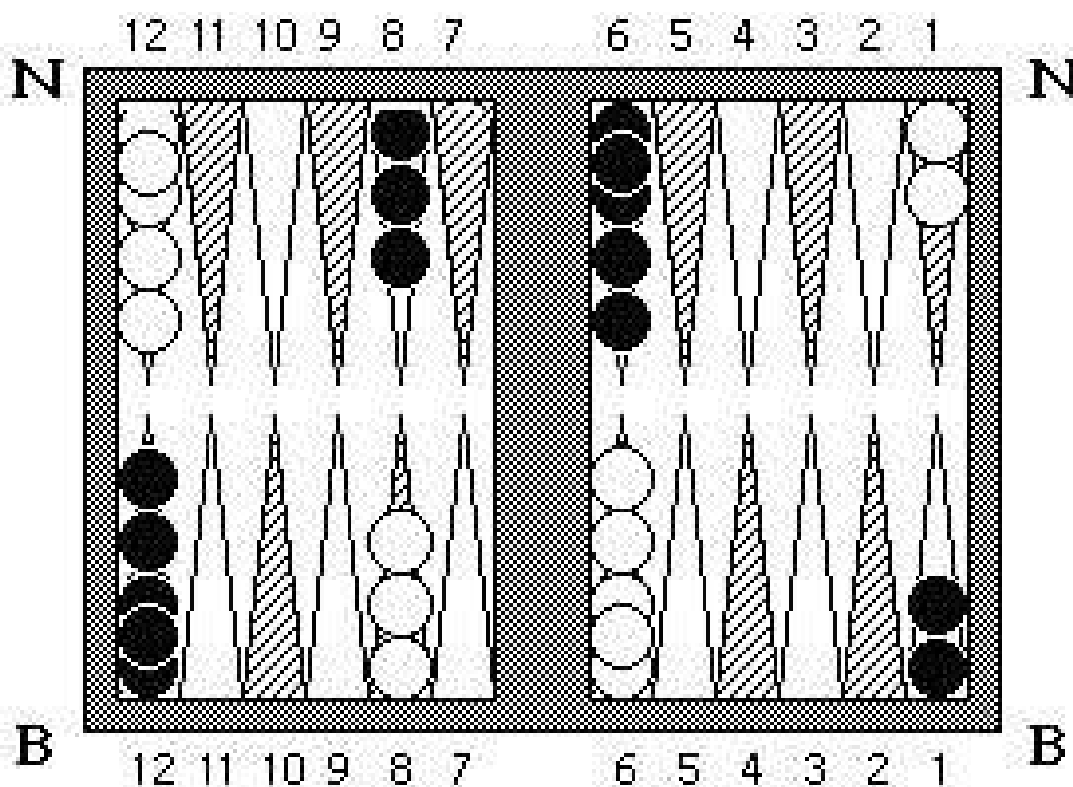


Backgammon / jacquet / Trictrac

Le nom de Backgammon apparaît en Angleterre au XVIII^e siècle. Il est formé de Gamen (jeu en ancien anglais) et Back (retour) puisque certains pions sont obligés de recommencer le parcours au début s'ils sont capturés.

Le Backgammon est la version évoluée du Jacquet, qui vient lui-même du Trictrac joué au moyen-âge. On peut par des voix plus anciennes le faire remonter au jeu du Nard (Perse) et à celui des 12 Lignes (Rome).

Au 1^{er} siècle après J.C., il s'appelait TABULA (Table), et à été répandu aussi sous ce nom dans tout le moyen âge européen. Il a laissé l'expression Jeux de Table qui est encore utilisé aujourd'hui.



C'était un jeu extrêmement répandu. Il a connu plus récemment un regain vers 1970. Mais bien que toujours présent dans les coffrets de jeux, il souffre à tort d'une image de jeu complexe alors qu'il est un parfait divertissement où hasard et stratégie sont parfaitement équilibrés.

REGLES DU JEU

Le Backgammon se joue à 2 sur un plateau composé de 12 lignes séparées en 2 camps. Chaque joueur possède 15 pions blancs ou noirs.

Le but du jeu est de faire sortir ses pions plus rapidement que l'adversaire.

La position de départ est standard. Vous pouvez la voir sur l'illustration.

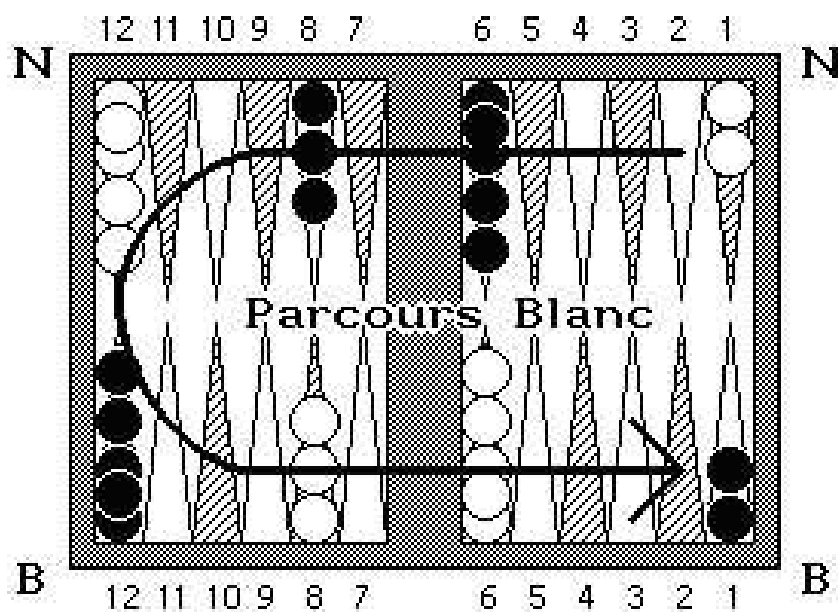
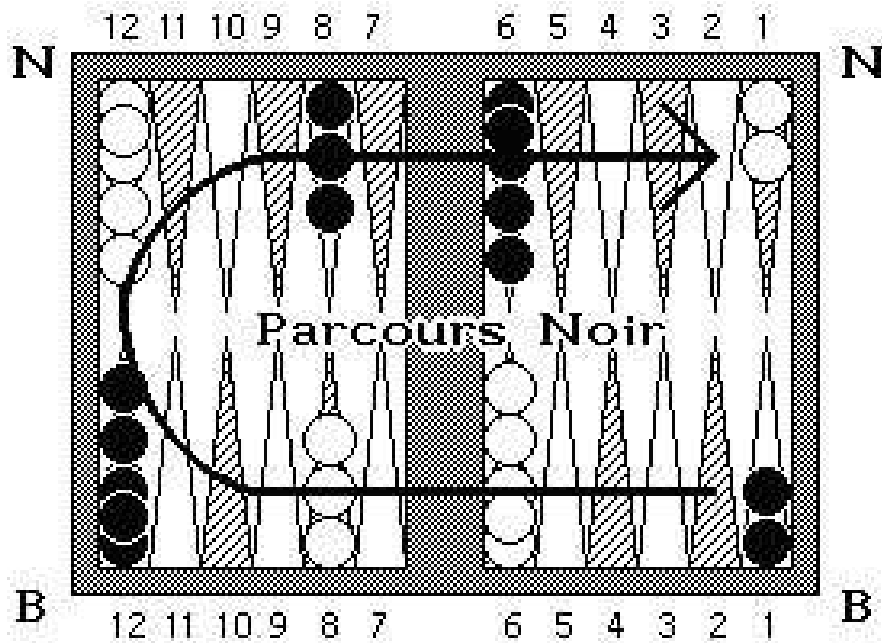
Les lignes étant numérotées de droite à gauche et le coté marqués N ou B :

NOIR : 5 en N6, 3 en N8, 5 en B12 et 2 en B1

BLANC : 5 en B6, 3 en B8, 5 en N12 et 2 en N1

Chaque joueur parcourt le plateau en sens inverse. Blanc circule de N1 vers B1 et Noir de B1 pour sortir en N1

Les pions adversaires se croisent donc dans les déplacements.



QUI COMMENCE ?

Chaque joueur jette un dé, le plus grand résultat débute.

COMMENT DEPLACER SES PIONS ?

Le joueur dont c'est le tour jette 2 dés.

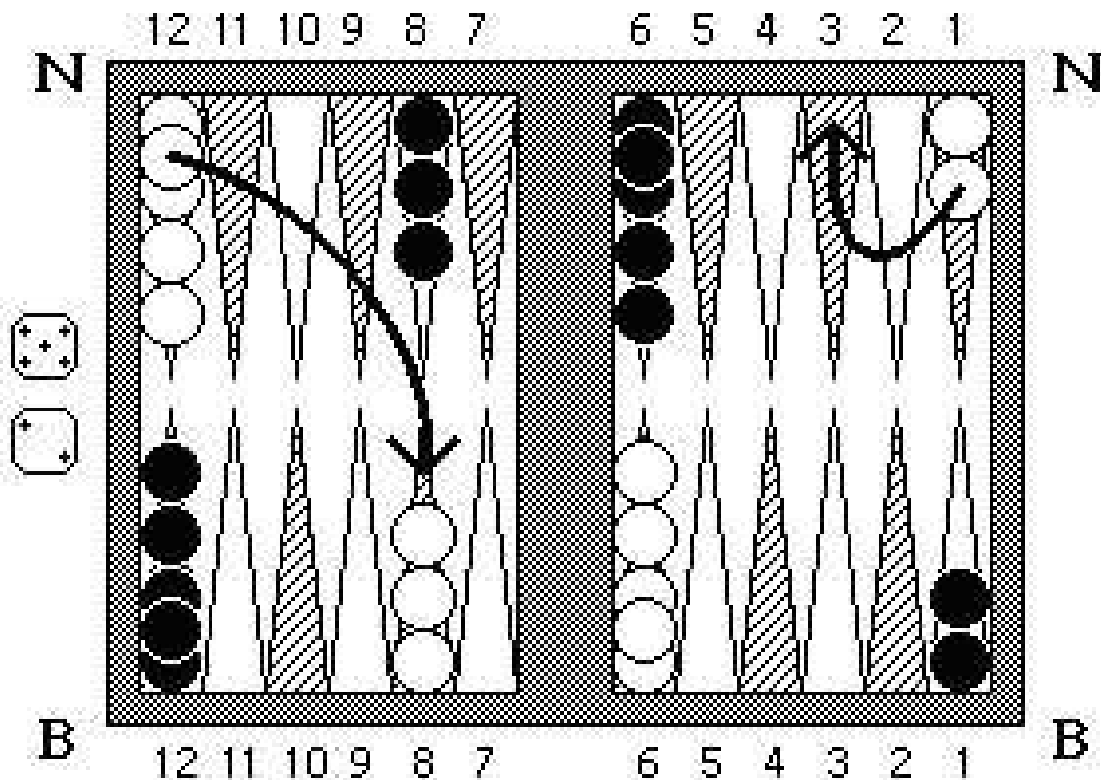
Chaque dé indique de combien de ligne on peut avancer un pion.

Soit vous avancez 2 pions, soit vous avancez le même deux fois.

Exemple : avec un tirage de 1 et 5, vous pouvez avancer un pion de 1 et un autre de 5 ou vous pouvez avancer un pion de 1 puis de 5 ou inversement.

Si vous tirez un double, vous devez doubler le déplacement.

Exemple : avec un double 3 vous avez 4 mouvements de 3 cases. Avec un double 6 ; vous avez 4 mouvements de 6 cases.



Il est interdit de terminer un mouvement sur une ligne où se trouve 2 ou plus pions adverses.

Il peut donc arriver parfois que vous ne puissiez pas jouer tous vos déplacements.

Il est interdit aussi de frapper et capturer le pion d'adversaire dans son jan intérieur et de cacher le pion qui a frappé par la suite par un mouvement dans le même jet. Si on frappe il faut laisser son pion ouvert jusqu'au prochain jet.

CAPTURE

Si vous terminez un mouvement sur une ligne où se trouve un seul pion adverse, celui-ci est capturé.

Quand un pion adverse est capturé, retirez-le de la ligne et placez-le sur la ligne centrale du plateau. Ce pion est momentanément hors-jeu.

Le joueur qui a 1 ou plusieurs pions capturés doit obligatoirement commencer ses déplacements en faisant rentrer ses pions par le début de son parcours.

Si des pions adverses bloquent ses lignes d'entrée, le joueur ne peut pas jouer. Il devra attendre de faire des jets de dés qui lui permettent de rentrer ses pions capturés en jeu.

On ne peut pas jouer d'autres pions tant qu'on a des pions capturés.

COMMENT SORTIR SES PIONS ?

On ne peut commencer à sortir ses pions que s'ils sont tous présents dans le dernier quart du plateau (N1 à N6 pour noir et B1 à B6 pour blanc).

Ces quarts de plateau sont appelés des Jans. Les Jans où sortent les joueurs sont les Jans extérieurs, les autres les Jans intérieurs.

Une fois que tous les pions sont groupés dans le Jan extérieur, on peut commencer à faire sortir ses pions.

Pour sortir un pion, il faut faire au dé un déplacement qui amène le pion hors du plateau.

FIN DE PARTIE

La partie s'arrête quand un des joueurs a sorti tous ses pions.

Les points sont calculés de la façon suivante :

L'adversaire a sorti un ou plusieurs pions : 1 point

L'adversaire n'a pas sorti de pions : 2 points

L'adversaire possède encore des pions capturés : 3 points

LE VIDEAU

Le Videau est un dé particulier qui sert aux mises.

Ses faces sont marquées : 2, 4, 8, 16, 32, 64.

Au début de la partie, le Videau est placé entre les 2 joueurs. Il est disponible à tout moment.

Un joueur, à son tour, peut prendre le Videau et proposer à son adversaire de doubler les points de la partie (face 2).

Si l'adversaire refuse, la partie s'achève immédiatement et celui-ci perd 1 point.

S'il l'accepte, il prend le Videau de son côté et les points de fin de partie seront doublés.

Celui qui est en possession du Videau peut encore l'utiliser pour augmenter la valeur des points de la partie en suivant la progression indiquée. Ainsi, il peut pendant un de ses tours proposer de multiplier les points par 4. Soit l'adversaire refuse et il perd la partie (on compte les points et on multiplie par la valeur du dernier Videau) soit il accepte et la nouvelle valeur du Videau est acceptée et celui-ci change de main.