

Backgammon

Introduction.

Le backgammon se joue à deux, sur un plateau (board) sur lequel sont matérialisés vingt-quatre couloirs répartis en quatre zones. Ces zones sont appelées jan intérieur et jan extérieur du joueur ainsi que jan intérieur et jan extérieur de son adversaire. Les jans intérieurs et extérieurs sont séparés par une partie centrale appelée la barre.

La figure 1 illustre la position de départ d'une partie. On peut aussi placer les pions de manière inversée. (Ici, les couloirs numérotés entre parenthèses sont pour les pions blancs)

Les couloirs sont numérotés pour chaque joueur en commençant depuis leur jan intérieur. Le couloir le plus éloigné porte le numéro vingt-quatre, qui est également le couloir numéro un de l'adversaire. Chaque joueur possède quinze pions de même couleur. La position initiale est, pour chaque joueur: deux pions sur le couloir vingt-quatre, cinq pions sur le couloir treize, trois pions sur le couloir huit, et cinq pions sur le couloir six. Un dé doubleur (appelé aussi videau ou encore cube), avec les numéros 2, 4, 8, 16, 32, et 64 sur ses faces, est employé pour indiquer l'enjeu de la partie en cours.

Contenu:

1 plateau de jeu

16 pions blancs (rond intérieur)

16 pions rouges (lisse)

2 dés (1à6)

1 dé (2, 4, 8, 16, 32, 64)

1 règle

But du jeu.

Le but du jeu pour chaque joueur, est de ramener tous ses pions dans son jan intérieur et de les sortir du plateau. Le premier joueur ayant sorti tous ses pions gagne la partie

La figure 2 illustre le sens de déplacement des pions

Mouvement des pions.

Pour commencer la partie, chaque joueur lance un seul dé. Ceci va déterminer qui va jouer en premier et les numéros à jouer. Si des nombres égaux sont tirés, alors les deux joueurs relancent jusqu'à ce qu'ils obtiennent un lancer différent. Le joueur jetant le chiffre plus élevé déplace ses pions selon les chiffres indiqués par les dés. Après le premier tirage, les dés sont lancés par deux, alternativement par chaque joueur. Le jet de dés indique de combien de points le joueur doit déplacer ses pions. Les pions se déplacent toujours dans le sens : couloir 24 vers couloir 1.

Les règles suivantes s'appliquent :

1. Un pion peut être déplacé seulement vers un couloir libre (couloir qui n'est pas occupée au moins par deux pions de l'adversaire).

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

La figure 3 illustre deux manières dont blanc peut jouer un jet 6-4

Frapper et rentrer.

Un couloir occupé par un seul pion de l'une ou l'autre des couleurs s'appelle un blot. Si un pion adverse arrive sur un blot, le pion est frappé et placé sur la barre.

Quand un joueur a un ou plusieurs pions sur la barre, sa priorité est de rentrer ce(s) pion(s) dans le jan intérieur adverse. Un pion est rentré en le déplaçant de la barre vers un couloir libre correspondant au chiffre indiqué par un des dés. Par exemple, si un joueur tire 4 et 3, il peut rentrer un pion sur l'un ou l'autre des couloirs 4 ou 3 du board intérieur adverse, à condition que ce couloir ne soit pas occupé par au moins 2 pions adverses.

Dans le cas de la figure 4, si le blanc jette 4-3 avec un pion sur la barre, il doit rentrer le pion sur le couloir 3 du jan intérieur rouge puisque le couloir 4 de rouge n'est pas libre.

La sortie (bear off).

Une fois qu'un joueur a rentré ses quinze pions dans son jan intérieur et uniquement à cette condition, il peut

débuter la sortie. Un joueur sort un pion en utilisant le nombre indiqué par un des dés qui correspond au couloir sur lequel il se trouve, en le sortant du jeu. Ainsi, un 5 permet de sortir un pion placé sur le couloir 5. S'il n'y a aucun pion sur le couloir indiqué par le dé, le joueur doit obligatoirement effectuer un déplacement d'un pion depuis un couloir en amont . S'il n'y a aucun pion sur un couloir en amont, le joueur est autorisé (et obligé) de sortir un pion du couloir le plus éloigné de la sortie. La sortie n'est pas obligatoire s'il est possible de faire un autre déplacement.

Dans la figure 5, si blanc jette 6-5, il sort ses deux pions les plus éloignés de la sortie.

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

Gammons et backgammons.

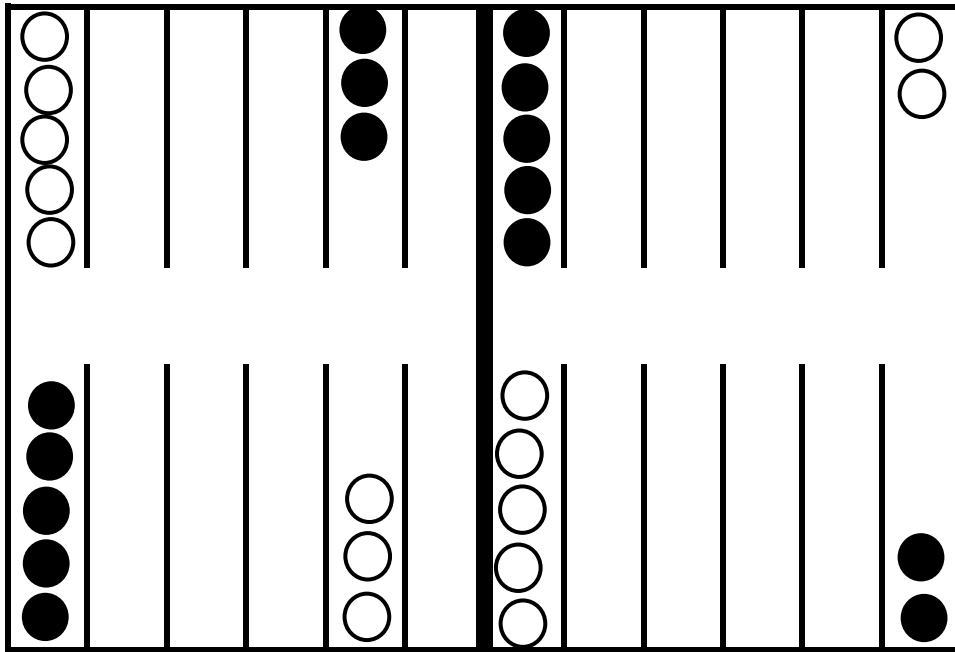
À la fin d'une partie, si le joueur perdant a sorti au moins un pion, il perd seulement la valeur indiquée par le dé doubleur (un point, s'il n'y a eu aucun double).

Cependant, si le perdant n'a sorti aucun de ses pions, il est gammon et perd deux fois la valeur du dé doubleur.

Ou, pire encore, si le perdant n'a sorti aucun de ses pions et qu'il lui reste un pion sur la barre ou dans le jan intérieur du gagnant, il est backgammon et perd trois fois la valeur indiquée par le dé doubleur.

figure 1

Jan extérieur rouge Jan intérieur rouge
12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1
(13) (14) (15) (16) (17) (18) (19) (20) (21) (22) (23) (24)



(12) (11) (10) (9) (8) (7) (6) (5) (4) (3) (2) (1)
13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24
Jan extérieur blanc Jan intérieur blanc

Figure 3

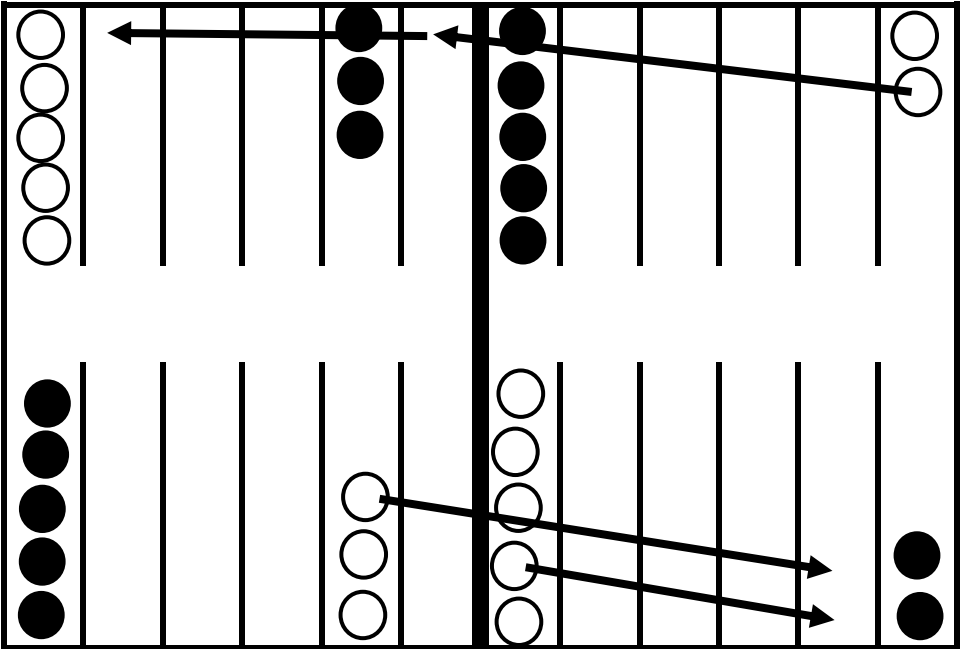


Figure 4

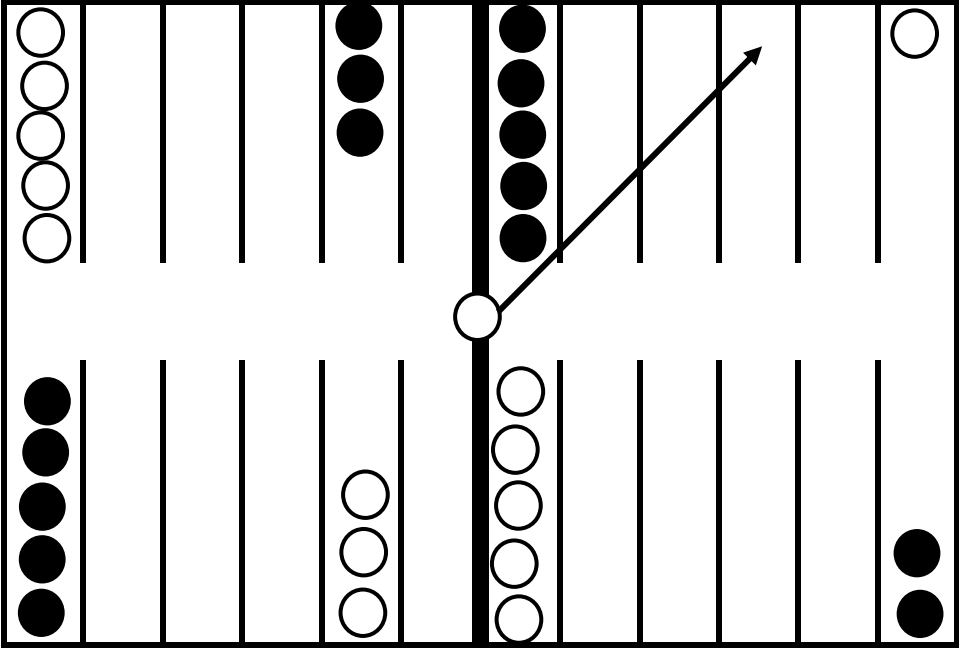


Figure 5

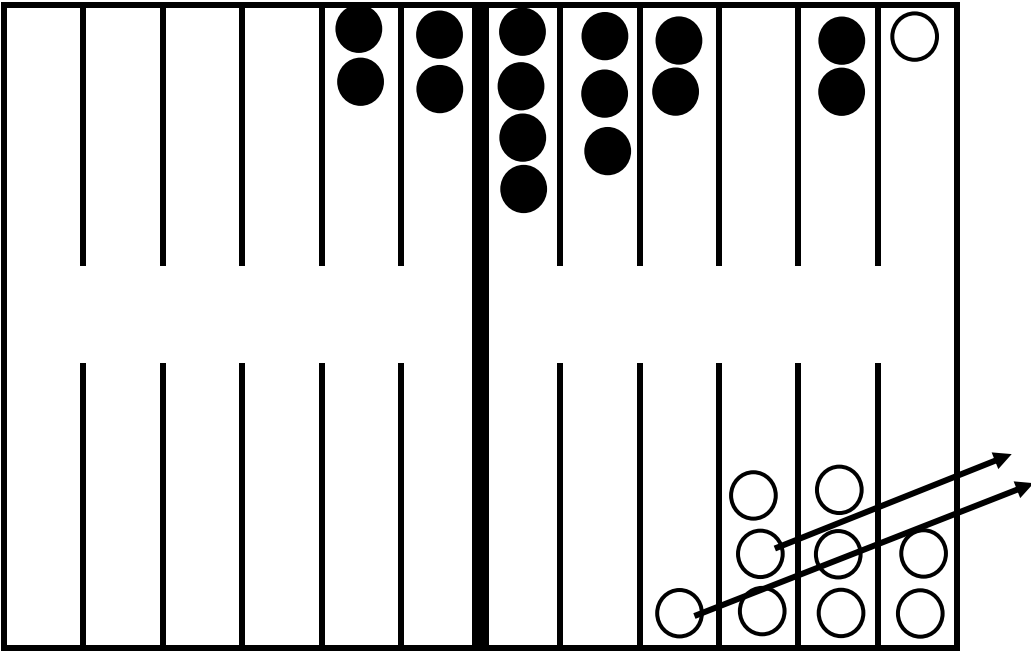


Figure 2

