

BACKGAMMON

Angleterre, 18e siècle — 2 joueurs

Ce jeu est un descendant du Senet égyptien et de la grande famille des « jeux de toute table » de l'Asie et de l'Europe antiques. Il est particulièrement prisé aujourd'hui encore en Grèce (sous les noms « Tavli » et « Plakato »), en Turquie (« Tavla »), et en Palestine (« Shesh-Besh »), et est aussi connu en France sous le nom de « Jacquet », « Tabula » ou « Tric trac ». Il existe des tournois internationaux, et l'on peut jouer avec des mises. Si la chance peut permettre de gagner quelques parties, de la stratégie est nécessaire pour confirmer.



Âge

À partir de 8 ans

Durée

21 min 21

But du jeu

Sortir tous ses pions du plateau après les avoir tous rassemblés dans sa maison.

Matériel

1 plateau (24 cases, ou « flèches ») – 15 pions d'une couleur, 15 pions d'une autre couleur – 2 dés à 6 faces

Mise en place

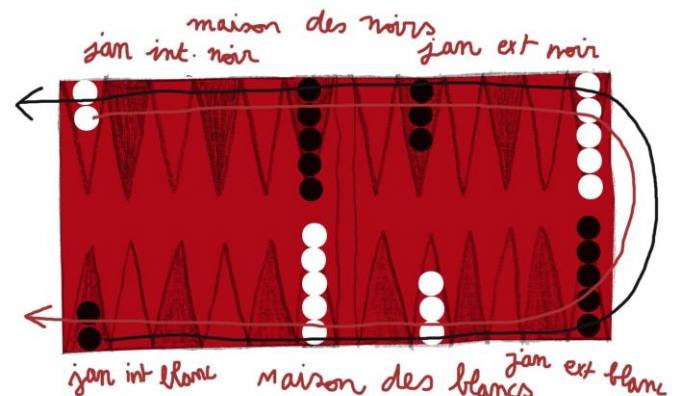
Placer les pions comme sur la photo et le schéma.

Pour savoir qui débute la partie, chacun lance un dé : c'est le plus gros score qui commence en gardant ce jet des deux dés.

Déroulement

Déplacements :

Les adversaires parcourent les flèches en sens opposé, pour aller jusqu'à son "jan intérieur": voir sur le schéma.



Chaque joueur joue à son tour, en lançant les 2 dés.

Chaque dé vaut un mouvement. Le joueur déplace les pions de son choix, deux fois de suite le même pion s'il le veut.

Exemple : avec un 4 et un 2, on peut déplacer un pion de 4 flèches puis un autre pion de 2 flèches, ou bien un même pion de 4 flèches puis encore 2 flèches (ou 2 + 4).

Un double aux dés permet de doubler le nombre de déplacements.

Par exemple, un double 3 permet d'effectuer 4 mouvements de 3 flèches.

On peut poser autant de pions de sa couleur que l'on veut sur une flèche.

(variante : 6 pions maximum de sa couleur sur une flèche)

2 pions ou plus posés sur une flèche empêchent l'adversaire d'y poser des pions (« flèche bloquée »).

Si aucun pion ne peut être joué, le joueur passe son tour.

Prises :

Une flèche sur laquelle ne se trouve qu'un seul pion isolé se nomme un « blot ».

Quand un pion adverse arrive sur un blot, il frappe" et expulse le premier pion.

Celui-ci est alors placé sur la barre centrale.

Le joueur doit alors le remettre en jeu, en partant du début de son parcours.

Il peut s'y trouver bloqué si les flèches sont occupées par des pions adverses.

Un joueur ne peut jouer ses autres pions tant qu'il a au moins 1 pion sur la barre centrale.

Sortie des pions (« bear off ») :

Pour qu'un joueur puisse sortir ses pions, il faut d'abord que tous ses pions soient arrivés dans son jan intérieur.

Il n'est pas nécessaire de tomber sur un compte juste pour sortir

(Ex : un pion à 3 flèches de la sortie peut sortir avec un jet de 3 ou plus).

En revanche, un joueur doit utiliser au maximum la valeur de ses dés.

Par exemple on ne peut pas utiliser un 5 pour sortir un pion à moins de 5 flèches de la sortie si un autre déplacement plus important est possible par un autre pion.

Fin de partie

Le gagnant est le premier à parvenir à sortir tous ses pions du jeu.

