

RÈGLES DU BACKGAMMON

1 plateau de jeu composé de 24 flèches (*4 cadrans de 6 flèches*)

15 pions par joueur

2 dés (*2 dés par joueur ou bien les joueurs se partagent les 2 dés alternativement*)

1 videau / cube à 6 faces avec les valeurs 2, 4, 8, 16, 32, 64

1 gobelet par joueur pour lancer les dés

BUT DU JEU

Ramener tous ses pions dans son jan intérieur,
puis sortir tous ses pions avant son adversaire

MISE EN PLACE

Le plateau de jeu est divisé en 4 jans ou cadrans.

Chaque jan est constitué de 6 flèches. Ces dernières représentent les cases du jeu.

Chaque pion se déplacera sur ces flèches en fonction du lancer des 2 dés.

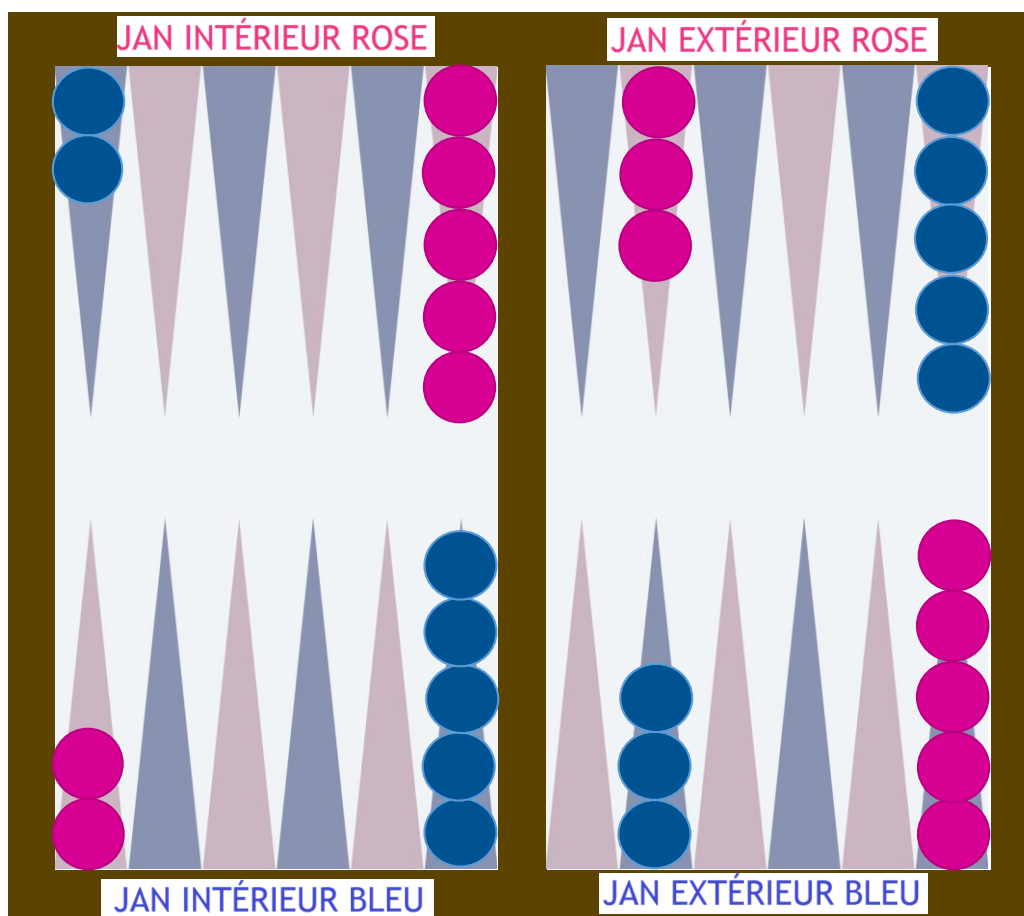
Le plateau est séparé par la barre séparant les jans intérieurs des jans extérieurs.

Le videau / cube est placé entre les 2 joueurs sur le côté, tourné sur la face 64. Cependant, tant qu'aucun joueur n'a pas proposé à son adversaire de doubler (cube à 2), le cube reste au milieu et ne vaut pas 64, mais 1 POINT

Au départ, les 15 pions doivent être disposés sur le plateau de la façon suivante :

Ci-dessous, la vue du joueur BLEU

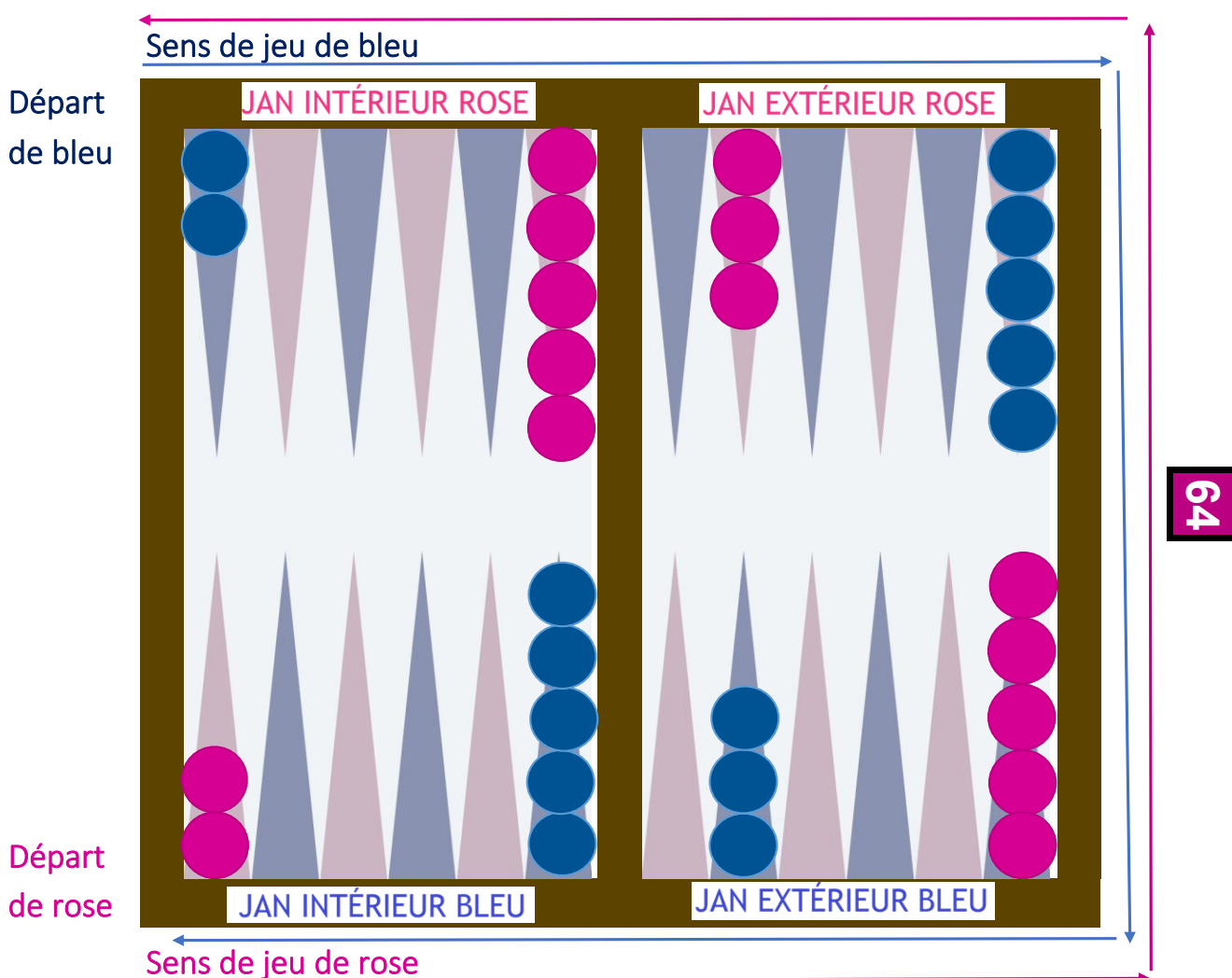
(par opposition, il faut tourner le plateau pour avoir la vue du joueur ROSE)



Les pions bleus se déplacent en sens inverse des pions roses.

Le pions se déplacent uniquement vers l'avant.

Ils suivent toujours le même sens de jeu, comme indiqué sur l'illustration ci-dessous :



DÉROULÉ DU JEU

Début de la partie : chaque joueur lance un seul dé (chacun sur son côté droit)

Le joueur ayant lancé la valeur de dé la plus élevée commence :

il déplace un pion de la valeur de l'un des 2 dés, puis déplace, soit le même pion, soit un autre pion, de la valeur de l'autre dé.

Ensuite c'est au tour de l'adversaire.

L'adversaire lance ses 2 dés sur son côté droit du plateau.

Il peut physiquement déplacer ses pions à plusieurs reprises jusqu'à ce qu'il trouve la position finale qui lui convienne, puis il ramasse ses dés : cela signifie qu'il a fini son tour et que son adversaire peut jouer.

(en tournoi, on valide son tour en appuyant sur son bouton du minuteur)

DÉPLACEMENT DES PIONS

Le joueur peut avancer :

- soit 2 pions, chacun utilisant la valeur de l'un des dés
- soit 1 pion, en utilisant la valeur d'un dé, puis la valeur du second dé

IMPORTANT : on ne joue pas la somme des 2 dés pour faire avancer un pion !!!
on joue d'abord la valeur d'un dé, puis l'autre

Chaque valeur de dé permet un déplacement d'un certain nombre de flèches

Un pion peut terminer son déplacement soit :

- sur une flèche inoccupée
- sur une flèche occupée par ses propres pions
- sur une flèche occupée par **un seul pion adverse**

dans ce cas, on prend sa place et on sort le pion adverse sur la barre

Par conséquent, si la flèche d'arrivée est occupée par 2 pions adverses ou plus, on ne peut pas réaliser ce déplacement !!

Exemple sur la position de départ (image ci-dessus), si bleu lance un double 5, il ne peut pas déplacer l'un de ses 2 pions en haut à gauche (au départ du plateau), car 5 flèches plus loin se trouve une flèche occupée par les pions adverses (roses)

Lorsqu'on a lancé ses dés, on a le droit de déplacer ses pions à plusieurs reprises pour visualiser sur le plateau les différentes possibilités offertes par les dés. Lorsqu'on est satisfait de la position retenue, on lance le timer de l'adversaire (ou bien on récupère ses dés s'il n'y a pas de timer)

LA FRAPPE

Lorsqu'on se fait "frapper" un pion ("sortir" / "shooter"), il se retrouve sur la barre. Avant de pouvoir déplacer un autre de ses pions, il faut d'abord rentrer ce pion dans le jan intérieur adverse.

Si le lancer de dés ne permet pas de rentrer dans le jan intérieur adverse (si les valeurs des dés correspondent à des flèches occupées par 2 pions adverses ou plus) alors on passe son tour !

Si tout le jan intérieur adverse est occupé (2 pions ou plus sur chacune des 6 flèches) on est contraint de passer son tour jusqu'à ce qu'au moins une flèche soit libérée

DOUBLES

Quand on lance un double (2 dés de la même valeur), on joue 4 fois la valeur du dé. (exemple : pour un double 3, on fera 4 déplacements de 3 flèches)
Bien sûr, on ne jouera que les déplacements qu'il est possible de réaliser.

PASSER

Parfois on ne pourra réaliser qu'un seul déplacement sur les 2 (ou bien 1,2 ou 3 déplacements sur 4 si on a lancé un double)

Si on ne peut déplacer ses pions d'aucune des 2 valeurs des dés, on passe son tour. Par contre on ne peut pas passer son tour si le déplacement est possible.

Et s'il est possible de réaliser l'un ou l'autre des déplacements, mais pas les deux, alors il est obligatoire de jouer le déplacement de la plus grande valeur de dé.

LA SORTIE DES PIONS

UNIQUEMENT QUAND TOUS NOS PIONS SONT DANS NOTRE JAN INTÉRIEUR, (dernier quart du plateau), on peut commencer à sortir nos pions .

Pour cela, il faut que la valeur du dé corresponde exactement à la valeur de sortie :
Pour sortir un pion sur la 1ère flèche (juste devant la sortie) il faut lancer un 1
Pour sortir un pion à 6 flèches de la sortie, il faut lancer un 6

S'il n'y a pas de pions sur les cases supérieures ou égales à la valeur du dé, alors on peut sortir un pion de la plus grande flèche comportant un ou des pions.

S'il n'y a pas de pion sur la case égale à la valeur du dé, mais qu'il y a des pions sur les cases supérieures, alors on doit avancer de la valeur du dé l'un de ces pions se trouvant sur les cases supérieures, sans pouvoir sortir le pion en question.

Si, durant la sortie de nos pions, l'un d'eux est frappé par l'adversaire, dans ce cas il n'est plus possible de sortir d'autres pions tant que le pion frappé n'a pas fait le tour du plateau et est revenu dans son board / jan intérieur !

FIN D'UNE PARTIE

Le premier joueur qui a sorti tous ses pions a gagné la partie.

PARTIE SIMPLE

Si l'on sort tous ses pions avant que son adversaire n'ait pu sortir tous les siens, on gagne **1 POINT**

GAMMON

Si l'on sort tous ses pions avant que son adversaire n'ait pu sortir au moins un seul de ses pions, la partie est gagnée "GAMMON" valant **2 POINTS**

BACKGAMMON

Si l'on sort tous ses pions alors que son adversaire a encore 1 pion dans son propre jan intérieur (*dans le jan intérieur de celui qui vient de sortir tous ses pions*) la partie est gagnée "BACKGAMMON" valant **3 POINTS**

Une partie peut également se terminer si un joueur propose le cube à son adversaire, et celui-ci le refuse.

Voir " Le CUBE ou VIDEAU " ci-après

Le CUBE ou VIDEAU

Le videau est un cube avec les valeurs 2, 4, 8, 16, 32, 64

Au départ d'une manche, le cube est positionné sur le côté du plateau entre les deux joueurs sur la position 64 (équivalent à une position neutre en début de partie)

Durant une manche, avant de lancer ses dés, un joueur peut se saisir du cube et proposer à son adversaire de doubler le score de la partie (il présente à son adversaire le cube en position **2**)

Si l'adversaire l'accepte, le score de la partie sera multiplié par la valeur du cube.

Si l'on gagne une partie simple =====> 1 point X Cube à 2 = **2 POINTS**

Si on gagne une partie GAMMON =====> 2 points X Cube à 2 = **4 POINTS**

Si on gagne une partie BACKGAMMON ===> 3 points X Cube à 2 = **6 POINTS**

Si l'adversaire refuse le cube (car il estime qu'il n'a pas assez de chance de gagner) la partie s'arrête immédiatement et permet de gagner 1 POINT

Si l'adversaire accepte le cube à 2, il s'en saisit et le pose à côté de lui.

C'est une situation de "QUITTE OU DOUBLE"

Le cube entre en possession du joueur qui l'a accepté. Au cours de la partie, il sera le seul à pouvoir décider de redoubler en soumettant le cube à son adversaire.

Si le cube est accepté, le joueur ayant proposé le cube lance ses dés et la partie continue.

RECUBE

Au cours de cette même partie, si l'adversaire en possession du cube estime que sa situation est devenue avantageuse, il a, s'il le souhaite, la possibilité de doubler à son tour en proposant à son adversaire le cube en **position 4** (on double la valeur du cube à chaque fois qu'on le soumet à son adversaire)

Si l'adversaire refuse le cube à 4, celui qui a proposé le cube gagne 1 point multiplié par la valeur du cube précédemment validée par les joueurs, dans cet exemple, il gagne donc 1 point X Cube à 2 = **2 POINTS**

Si l'adversaire accepte le cube à 4, le score de la partie sera multiplié par 4

Ex: le gagnant gagne GAMMON (2 points), le score sera 2 points X Cube à 4 = 8 POINTS

Et durant cette même partie, le joueur en possession du cube aura la possibilité, de soumettre à nouveau le cube à son adversaire en doublant la valeur (8, 16, 32, 64)

A la fin de la partie, on remet le cube en position neutre (64) entre les 2 joueurs

FIN D'UN MATCH

Le backgammon peut se jouer en partie libre, dans ce cas on peut enchaîner autant de parties que l'on veut en additionnant les points gagnés à chaque partie.

En compétition, le backgammon se joue généralement sous forme de matchs, se jouant en un certain nombre de points, défini au début du match / tournoi.

Un match "classique" se joue souvent en 7 points (*voire 5 points pour aller plus vite*)
Les phases finales se jouent généralement en 9 ou 11 points (*voire plus selon tournoi*)

Grâce au videau / cube, il est tout à fait possible de gagner 4, 8 ou 16 points en une partie, et donc de gagner un match en ne jouant qu'une seule partie.

Si l'un des joueurs n'a plus de temps sur son minuteur, il perd la partie.

RÈGLE DE CRAWFORD

Si l'un des 2 joueurs se trouve à 1 point de la victoire
(*exemple : si la partie se joue en 9 points et que le score est 8 à 5*)
le videau / cube ne peut être utilisé durant cette partie.

POST CRAWFORD

Après cette manche, dite "Crawford", l'adversaire a à nouveau le droit de doubler en proposant le cube à son adversaire.

DURÉE STANDARD D'UN MATCH

Pour un match standard, on compte 2 minutes par point.

Exemple, si l'on décide de jouer un match en 9 points, chaque joueur disposera de 2 minutes x 9 points = 18 minutes sur le compteur de son minuteur

Il existe d'autres type de jeu (comme le speed gammon) avec des durées différentes.

DÉLAI STANDARD

A ce temps établi s'ajoute un délai de 12 secondes au début de chaque coup;.

Cela signifie que, si l'on joue systématiquement son tour en moins de 12 secondes, on n'utilisera aucune de ses 18 minutes de temps de réflexion (*à tort probablement !*)

Il existe d'autres type de jeu avec des durées de délai différentes.