



FR

Collection
Classique

BACKGAMMON

Contenu du jeu

1 plateau de jeu, 30 pions de jeu :
(15 noirs, 15 blancs), 2 dés, 1 Videau.

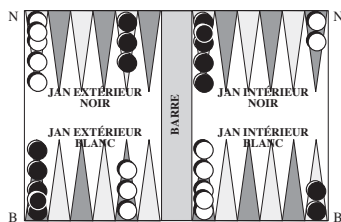
Présentation du jeu

Le backgammon est un jeu qui se joue à deux joueurs, chacun choisissant 15 pions d'une même couleur (les noirs ou les blancs) appelés aussi pièces ou dames.

Le plateau de jeu, damier ou encore board est divisé en 4 cadrans ou jans. Chaque jan est constitué de 6 flèches dont les couleurs sont alternées pour plus de lisibilité ; ces flèches représentent les cases du jeu sur lesquelles se déplaceront les pions en fonction du tirage des 2 dés classiques.

La barre ou bar est la section centrale qui partage le plateau en deux parties séparant les jans intérieurs des jans extérieurs. Le troisième dé ou cube ou encore Videau (Vido) est un dé à 6 faces dont les valeurs sont : 2-4-8-16-32-64 ; il servira à encherir au cours de la partie. Position de départ des pions :

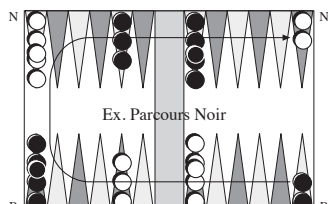
But du jeu



Il s'agit de faire sortir le premier tous ses pions du board avant l'adversaire. Chaque joueur devra dans un premier temps amener tous ses pions dans son jan intérieur, puis ensuite les faire tous sortir successivement du board au moyen des 2 dés.

Les déplacements

Chaque joueur lance un dé à 6 faces, le plus grand tirage commence. Puis à tour de rôle, en fonction des points des 2 dés classiques, les joueurs déplacent leurs 2 pions de flèche en flèche, toujours en avant, en décrivant un fer à cheval autour du board. Les déplacements s'effectuent du jan intérieur de l'adversaire vers son propre jan intérieur.

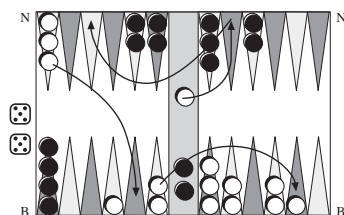


Ils peuvent donc déplacer 2 pions ou 2 fois le même pion, dans l'ordre qu'ils souhaitent, en fonction de la valeur indiquée par les dés. Chaque pion pourra se poser sur n'importe quelle flèche occupée par des pions de sa couleur ou vide. Si la flèche d'arrivée est occupée par 2 pions adverses ou plus, le mouvement est impossible. Par contre si la flèche est occupée par un seul pion adverse, le pion du joueur prend la place du pion adverse qui se trouve pris (et placé sur la barre centrale).

Le double

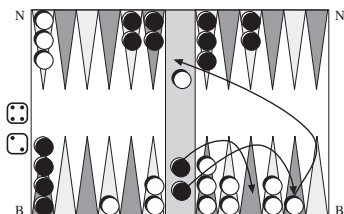
Lorsque le tirage au dé fait apparaître un double (2 dés de même valeur), le joueur joue 2 fois le tirage des 2 dés et fait ainsi 4 déplacements de pions.

Exemple de déplacement à partir d'un jet où les 2 dés sont identiques :

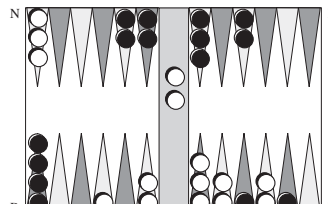


Pions pris ou prisonniers

Si un joueur a 1 ou plusieurs pions pris (sur la barre centrale), il doit impérativement les faire rentrer dans le jeu, avant même de pouvoir déplacer ses autres pions



Exemple de déplacements



Position des pions après ces déplacements

Le pion qui était prisonnier doit alors recommencer depuis le point de départ (sur une des cases du jan intérieur de l'adversaire) en obtenant aux dés un tirage qui lui permette d'atteindre une flèche disponible. Sinon il devra passer son tour. Dans ce cas, on dit que le joueur fait gala.

Passer

Il est interdit de passer tant qu'un mouvement est possible. Si après un tirage au dé, le joueur peut jouer l'un ou l'autre dé, il doit obligatoirement jouer celui qui a le chiffre le plus élevé.

La sortie des pions ou bear-off

Lorsque tous les pions d'un joueur sont enfin arrivés dans son jan intérieur, il va pouvoir les sortir du board. Un pion ne peut sortir que s'il obtient le chiffre exact au dé (juste au-delà, de la limite du plateau). Exemple si un pion est à 4 flèches de la sortie, il peut sortir avec un 5.

Exception : Le ou les pions le(s) plus éloigné(s) de la sortie peut(vent) sortir en obtenant un chiffre supérieur à son nombre de flèche(s).

Lorsqu'il est sorti un pion ne peut plus rentrer dans le jeu.

Dans son jan intérieur le joueur peut faire progresser ses pions normalement sans être obligé de sortir un pion.

Videau / Vido

Il s'agit de ce dé ou cube doubleur ou encore Videau (Vido) à 6 faces dont les valeurs sont : 2-4-8-16-32-64 qui indiquera le nombre de points mis en jeu dans la partie.

Au début, la partie est fixée avec une valeur de base de 1 point mais au

cours du jeu un joueur, estimant qu'il a de grandes chances de gagner, peut suggérer de modifier cette valeur (avant de lancer ses dés) en doublant la partie.

Son adversaire pourra alors accepter et continuer la partie avec un nouvel enjeu qui pourra évoluer, être à nouveau doublé en cours de partie et ainsi de suite. Le joueur qui accepte le double sera le seul à pouvoir doubler à nouveau la partie.

Si cet adversaire n'accepte pas, il abandonne la partie en faisant cadeau à son adversaire du nombre de points indiqués par le Vido.

Le gagnant du jeu

Le premier joueur à sortir ses 15 pions gagne la partie.

Calcul des points

Le gagnant marque le nombre de points indiqués par le Vido.

Il les multiplie par deux en faisant un Gammon et par 3 en gagnant un Backgammon.

Gammon : si le perdant n'a pas sorti un seul de ses pions du board, le gagnant marque une partie double: un Gammon.

Backgammon : si le perdant a encore des pions dans le jan intérieur du gagnant ou à la barre, le gagnant multiplie les points du Vido par 3.

Rappel : si l'adversaire n'accepte pas le Vido en cours de partie, il la perd en faisant cadeau à son adversaire du nombre de points indiqués par le Vido.

