

Règles du jeu du Backgammon

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.

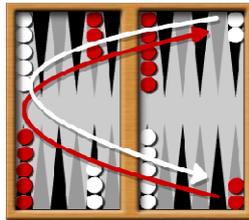
Eléments d'une partie

- 15 pions blancs
- 2 dés
- 15 pions noirs
- 1 plateau

Déroulement d'une partie

Pour commencer la partie, chaque joueur lance un seul dé. Le joueur jetant le chiffre le plus élevé commence et 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 un sens précis :



1. Un pion peut être déplacé seulement vers une flèche libre (flèche 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 une flèche libre et un autre pion de 4 vers une flèche libre, ou il peut déplacer l'un des pions par le total, soit 10, vers une flèche libre, mais seulement si la flèche intermédiaire (la 6e ou 4e flèche du point de départ) est également libre.
3. Un joueur qui lance un double, joue 4 fois le numéro indiqué par les dés.

Manger les pions adverses : Si en déplaçant ses pions on arrive sur une flèche occupée par un seul pion, le pion est « mangé », il est alors sorti du jeu et placé sur la barre centrale. Si un joueur a un pion sorti il doit le rentrer dans le Jan intérieur adverse en lançant les dés (par exemple : j'ai 1 pion sorti, je fais 3 et 4 avec les dés, si la flèche 4 de mon adversaire est libre je place mon pion et déplace un pion de 3 flèches. Si aucun emplacement n'est libre je passe mon tour).

Sortir ses pions : Une fois qu'un joueur a rentré ses quinze pions dans son jan intérieur et uniquement à cette condition, il peut débiter la sortie. Un joueur sort un pion en utilisant le nombre indiqué par un des dés qui correspond à la flèche sur lequel il se trouve, en le sortant du jeu. Ainsi, un 5 permet de sortir un pion placé sur la flèche 5. S'il n'y a aucun pion sur la flèche indiquée par le dé, le joueur doit obligatoirement effectuer un déplacement d'un pion depuis une flèche en amont. S'il n'y a aucun pion sur une flèche en amont, le joueur est autorisé (et obligé) de sortir un pion de la flèche la plus éloignée de la sortie.

Le gagnant est le premier joueur à avoir sorti ses quinze pions du jeu.

Placement de départ

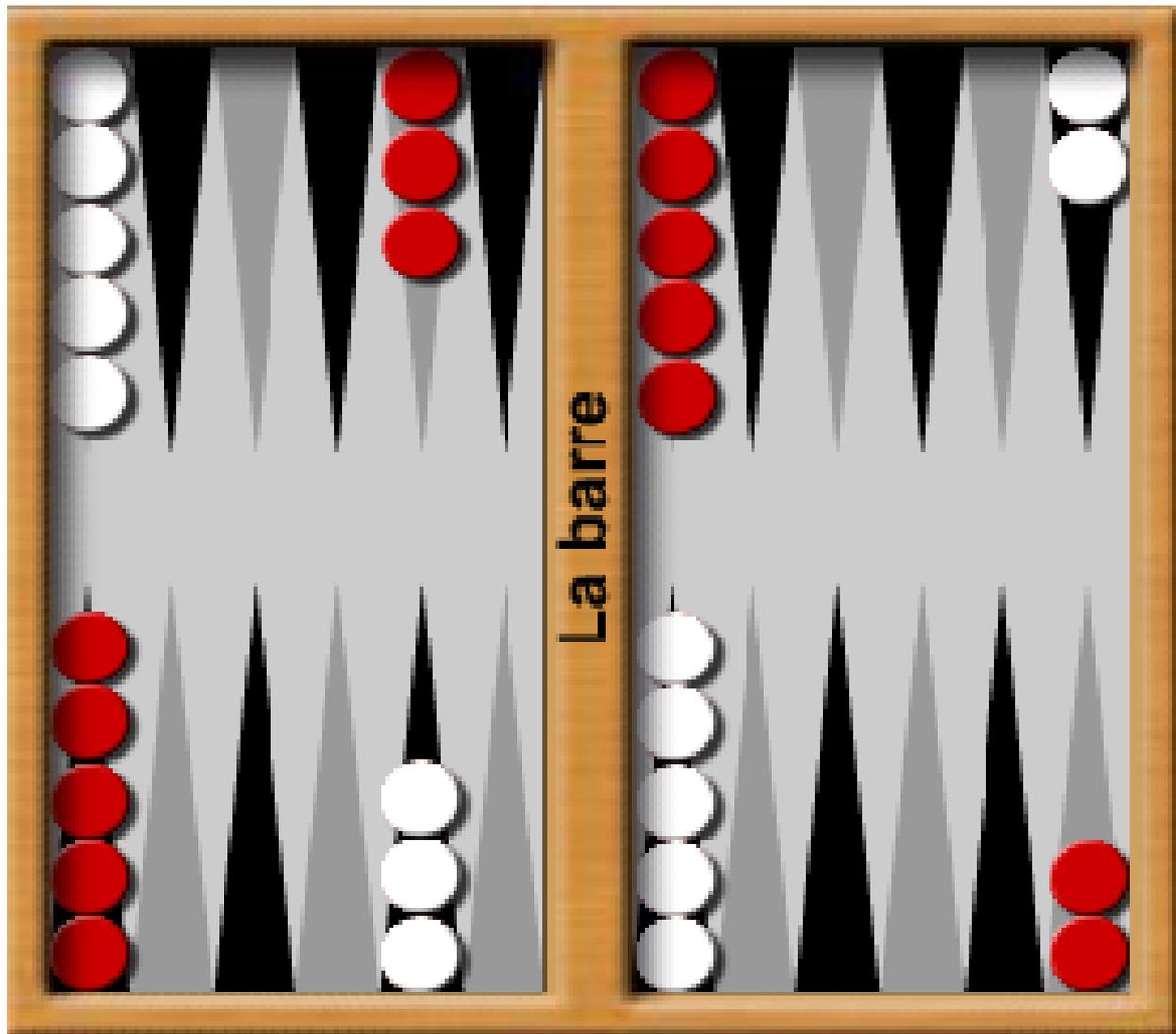
Joueur ayant les rouges

Jan extérieur ROUGE

12 11 10 9 8 7
13 14 15 16 17 18

Jan intérieur ROUGE

6 5 4 3 2 1
19 20 21 22 23 24



12 11 10 9 8 7
13 14 15 16 17 18

6 5 4 3 2 1
19 20 21 22 23 24

Jan extérieur BLANC

Jan intérieur BLANC

Joueur ayant les blancs