

# LE BACKGAMMON

Jeu de plateau qui se joue à deux joueurs, un peu comme les échecs ! Alliant harmonieusement stratégie, tactique et hasard, le Backgammon, pratiqué depuis des millénaires, procure le plus grand plaisir de jeu aux petits comme aux grands, aux débutants comme aux pros.

Le jeu du backgammon est considéré comme l'un des jeux les plus vieux avec le jeu de go et les échecs et est certainement celui qui a été le plus répandu géographiquement. Le jeu du backgammon est considéré comme l'un des jeux les plus vieux avec le jeu de go et les échecs et est certainement celui qui a été le plus répandu géographiquement.

Dans l'Antiquité et le Moyen Âge de nombreux jeux étaient joués sur un tablier de 24 cases et étaient réunis sous le nom de « jeu des tables ». Ces différents jeux se différenciaient notamment par le placement des pions en début de partie.

La variante du jeu des tables qui utilise la même position initiale que le backgammon apparaît au Moyen Âge sous différents noms suivant le pays où elle est jouée : Todas Tablas en Espagne, Shuanglu en Chine et Golaka Krida en Inde. La position initiale du backgammon était donc déjà connue dès le 12ème-13ème siècle.

A la Renaissance, cette variante est la plus jouée en Angleterre où elle se nomme Irish. Elle sera aussi jouée en France sous le nom de Toutes Tables et en Italie sous le nom de Totae Tabulae.

Le nom « Backgammon » apparaît en 1635 en Angleterre. Le Backgammon se différencie alors de l'Irish par le fait de jouer 4 fois les doublets.

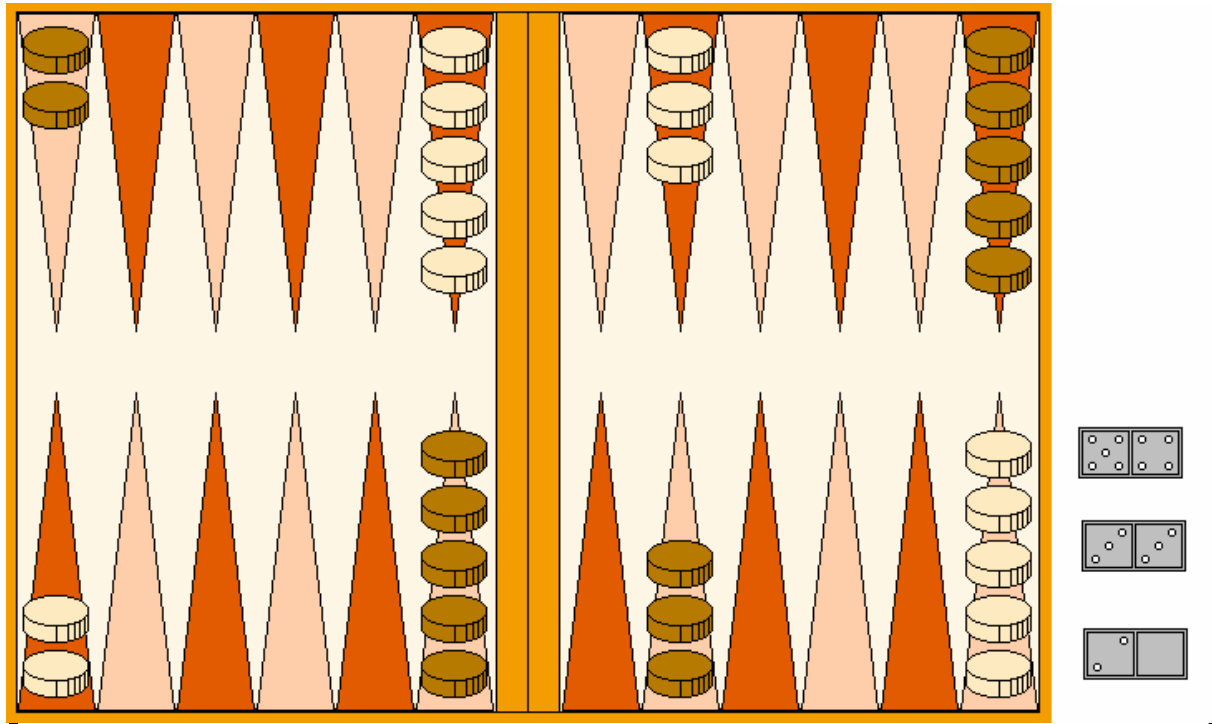
## **Matériel :**

Le plateau de jeu, 15 jetons blancs et 15 jetons noirs.  
2 dés.

## **Placement en début de partie :**

Chaque joueur reçoit 15 jetons, blancs ou noirs. Le joueur qui a les pions blancs en pose 2 sur le triangle A, 3 sur Q, 5 sur L et 5 sur S. L'autre joueur place ses pions en face soit, 2 sur X, 3 sur H, 5 sur M et 5 sur F. Les triangles A à F sont le domaine des jetons noirs tandis que les triangles S à X sont le domaine des jetons blancs.

X	W	V	U	T	S		R	Q	P	O	N	M
Domaine des jetons blancs												



**But du jeu :**

Le but du jeu est de faire sortir ses 15 jetons du jeu par le dernier triangle le plus rapidement possible ( et donc avant l'adversaire). Mais on ne peut commencer à faire sortir ses jetons que lorsque tous les 15 sont arrivés dans leur propre domaine (les 6 derniers triangles ; soit ABCDEF pour les noirs et STUVWX pour les blancs).

A	B	C	D	E	F		G	H	I	J	K	L
Domaine des jetons noirs												



Les jetons peuvent être répartis comme on veut. Il faut libérer les cases de l'arrière vers l'avant. On peut faire sortir un jeton du jeu en un seul coup de dé même si le nombre de point est supérieur au nombre de cases à sauter.

### **Qui commence ?**

En début de partie, chaque joueur lance 1 dé et le joueur obtenant le score le plus élevé commence la partie.

### **Principes du jeu, déplacements :**

Le premier but du jeu est de faire atteindre leur domaine à ses 15 jetons. On jette toujours les deux dés à la fois. On fait avancer les jetons selon le nombre de points indiqué par l'un des deux dés. On peut donc jouer un jeton avec le nombre du premier dé et un deuxième jeton avec le nombre du deuxième dé ou bien le premier jeton peut jouer une deuxième fois.

Au début, chaque joueur fait avancer ses jetons en direction de son domaine. Chaque jeton part de sa position en début de jeu. On fait avancer les jetons d'autant de triangles qu'il y a de points sur les dés. Mais on ne doit avancer que sur des cases libres. Sont libres tous les triangles sur lesquels ne se trouve aucun jeton, ceux sur lesquels il n'y a que des jetons appartenant au joueur, ou bien les triangles sur lesquels il y a un seul jeton de l'adversaire. Les deux nombres de points de chaque dé doivent toujours être considérés comme deux coups distincts, même si on ne fait avancer qu'un seul jeton.

Si les dés tombent avec le même nombre de points, par exemple 2 x 5, les points sont doublés. C'est à dire qu'on peut avancer non pas de deux fois 5 cases mais de quatre fois 5 cases soit avec un seul jeton, soit avec 2, 3 ou 4. Mais dans tous les cas, les jetons doivent arriver dans des cases libres. Si l'on ne peut pas faire avancer ses jetons des deux premiers 5 points, il faut renoncer au double.

Sur un seul triangle, on peut avoir autant de jetons de la même couleur que l'on veut et même les 15 jetons. Deux ou plusieurs jetons de la même couleur placés l'un à côté de l'autre s'appelle une bande. Une bande bloque la case pour l'adversaire. D'autres jetons de la même couleur peuvent y arriver mais aucun de l'adversaire.

## **Capture :**

Un jeton qui se trouve seul sur une case est en danger. Il peut être battu si l'adversaire arrive dans la même case. Il n'y a pas obligation de battre le jeton de l'adversaire sauf si on ne peut pas faire d'autre coup. Quand un jeton a été battu, on le place au milieu du jeu. Le propriétaire de ce jeton ne peut plus faire avancer les autres avant de l'avoir ramené en jeu en jetant les dés. Tout jeton battu doit recommencer à la case départ. Si le jeton battu ne peut pas être remis en jeu au premier coup parce que sa case de départ n'est pas libre, le propriétaire doit passer son tour.

## **Fin de partie :**

La partie s'arrête quand un des joueurs a sorti tous ses pions.

### **Les points sont calculés de la façon suivante :**

- L'adversaire a sorti un ou plusieurs pions : 1 point ;
- L'adversaire n'a pas sorti de pions : 2 points ;
- L'adversaire possède encore des pions capturés : 3 points.