

Les règles de base

Les Règles du jeu de Backgammon

Règles officielles du jeu de BACKGAMMON de la FFBG et des tournois internationaux.

Les règles sont simples et faciles à apprendre ; en effet, il est fascinant qu'un jeu aux règles aussi simples puisse avoir autant de richesse et soulever l'engouement d'autant de civilisations à travers les âges.

Vous trouverez ici toutes les règles et usages pour débiter correctement une partie de BACKGAMMON:

- POSITIONNEMENT ET NOTATIONS
- LE DEPLACEMENT DES PIONS
- LA SORTIE DES PIONS OU BEAR-OFF
- LES COUPS LEGAUX
- LA PARTIE SIMPLE, GAMMON ET BACKGAMMON. LE CUBE

POSITIONNEMENT ET NOTATIONS

Position de départ d'une partie de
BACKGAMMON

Diagramme 1

Le plateau de jeu est une table ou board constituée de 24 flèches ou points ou cases, dont 12 sont d'une couleur et 12 d'une autre.

Les couleurs sont alternées pour plus de lisibilité.

Pour plus de commodités nous utiliserons les notations et dénominations suivantes :

- Les flèches du board sont numérotées de 1 à 24.
- Les flèches de 1 à 6 sont appelées le jan intérieur de Bleu.
- Les flèches de 19 à 24 sont appelées le jan intérieur de Blanc.
- Les flèches de 7 à 18 sont appelées le jan extérieur.

Cette notation est du point de vue de joueur Bleu, mais par symétrie on pourrait avoir l'équivalent pour le joueur Blanc, en retournant le board.

On remarque que le point 1 de Blanc est le point 24 de Bleu, son point 2 est le point 23 de Bleu... soit le point N de Blanc est le point 25-N de Bleu.

La barre qui délimite les jans intérieurs du jan extérieur s'appelle le bar ou la barre. Les points 7 de Blanc et Bleu s'appellent respectivement le point bar blanc et le point bar bleu.

Position de départ d'une partie de

BACKGAMMON

notation pour Blanc

Le cube à droite du board est un dé à six face numérotées, 2,4 8,16,32,64. Il est appelé Videau, cube doubleur ou plus

simplement cube. Il est placé au début de chaque partie la face 64 vers le haut, à droite du board ou encore au centre sur la barre.

Chaque joueur dispose de 15 pions ou pièces de même couleur.

Le but du jeu consiste pour Bleu à déplacer ses pions dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'à ce que tous ses pions se trouvent dans son jan intérieur, alors il pourra successivement sortir tous ses pions du board. Symétriquement, Blanc déplace ses pions dans le sens opposé de Bleu et peut sortir ses pions une fois qu'ils sont tous dans son jan intérieur.

Le joueur ayant sorti ses 15 pions avant son adversaire sera déclaré le vainqueur de la partie.

Pour décider du joueur commençant la partie, chaque joueur lance un dé à six faces numérotées de 1 à 6. Le joueur ayant le chiffre le plus grand (les doubles ne comptant pas) commencera la partie en jouant les deux dés issus de ce tirage au sort.

Puis chaque joueur joue à tour de rôle, en lançant deux dés, puis en déplaçant ses pions en fonction de l'issue de ce tirage.

LE DEPLACEMENT DES PIONS

A partir de la position de départ ci-dessus les pions bleus se déplacent dans le sens des aiguilles d'une montre à partir du point 24 jusqu'à son jan intérieur, les points 6 à 1.

A partir de la position de départ ci-dessus les pions blancs se déplacent dans le sens inverse des aiguilles d'une montre à partir du point 1 jusqu'à son jan intérieur, les points 19 à 24.

Les pions avancent en fonction des points amenés par le jet de deux dés.

Diagramme 2 : un joueur peut déplacer deux pions, l'un d'un nombre de points égal à la valeur du premier dé, l'autre d'un nombre de points égal à la valeur du second dé.

Un pion ne peut s'arrêter sur un point composé de deux ou plus pions adverses.

Diagramme 2

Bleu a joué 6-2 dans la position de départ

Nous noterons alors le coup de la façon suivante :

Bleu : 6-2 24/18 13/11

Ce qui se lit Bleu joue un pion de la flèche 24 à la flèche 18 et un pion de la flèche 13 à la flèche 11.

Diagramme 3 : un joueur peut déplacer un pion d'un nombre de cases (ou points) égal à la somme des deux dés.

Diagramme 3

Bleu a joué 6-2 dans la position de départ

Nous noterons alors le coup de la façon suivante :

Bleu : 6-2 24/18 18/16 (ou 24/16)

Ce qui se lit Bleu joue un pion de la flèche 24 à la flèche 18 puis de la flèche 18 à la flèche 16.

Remarque : Il n'y a pas de limite au nombre de pions de la même couleur sur une même flèche (jusqu'à 15).

Un double est un jet où les deux dés sont identiques. Ils se jouent deux fois, c'est à dire que si vous lancez un double 1 (noté 1-1) vous devez jouer 4 fois 1.

Reprenons le Diagramme 3 et supposons que Blanc ait lancé un double 3 soit 3-3.

Blanc a joué 3-3

Nous noterons alors le coup de la façon suivante :

Blanc : 3-3 24/18 13/10 (2)

Ce qui se lit Blanc joue un pion de la flèche 24 à la flèche 18 puis deux pions de la flèche 13 à la flèche 10.

Blanc a joué 3-3

Nous noterons alors le coup de la façon suivante :

Blanc :3-3 24/18(2)

Ce qui se lit Blanc joue deux pions de la flèche 24 à la flèche 18.

Lorsqu'un jet est un double on a donc le choix de jouer un, deux, trois ou quatre pions d'un nombre de points égal à la valeur du dé.

Lorsqu'un pion est isolé il est appelé aussi blot, celui-ci peut être frappé et être envoyé ou mis à la barre.

Reprenons le Diagramme 3 et supposons que Blanc ait lancé un 5-4 dans le diagramme 4 et 3-1 dans le diagramme 5.

Diagramme 4

Blanc a joué 5-4

Nous noterons alors le coup de la façon suivante :

Blanc : 5-4 13/9* 6/1*

Ce qui se lit Blanc joue un pion de la flèche 13 à la flèche 9 en frappant puis un pion de la flèche 6 à la flèche 1 en frappant.

Diagramme 5

Blanc a joué 3-1

Nous noterons alors le coup de la façon suivante :

Blanc : 3-1 13/10 10/9* (ou 13/9*)

Ce qui se lit Blanc joue un pion de la flèche 13 à la flèche 10 puis le même pion de la flèche 10 à la flèche 9 en frappant.

Remarque : Il n'y a pas de limite au nombre de pions de la même couleur à la barre (jusqu'à 15).

LA RENTREE D'UN PION A LA BARRE

Nous avons vu qu'un pion isolé peut être frappé ou mis hors jeu en étant sur la barre.

Nous présentons les règles lors de cette situation :

- Si un joueur a un pion sur la barre il doit le remettre en jeu avant d'envisager tout autre déplacement.
- Si un joueur a deux (ou plus) pions sur la barre il doit les remettre tous en jeu avant d'envisager tout autre mouvement.
- Un pion sur la barre se remet en jeu dans le jan intérieur de l'adversaire.
- Il est possible d'avoir jusqu'à 15 pions sur la barre.
- Si les 6 points du jan adverse sont faits vous devez passer votre tour.

Voyons sur un exemple, comment procéder pour remettre en jeu les pions sur la barre.

Diagramme 6

Bleu au trait

comment jouer les dés suivants :

6-6, 6-5,5-5

6-4, 5-4
4-3 et 4-4

6-6, 5-5 et 6-5 Bleu ne peut rentrer aucun pion, il doit passer son tour.

Les points 20 et 19 correspondent au points 5 et 6 de Blanc ($25-20=5$; $25-19=6$). La position résultante est celle de la figure 6 mais Blanc étant au trait. Le coup est forcé et est noté # ou en anglais on peut trouver l'expression "dance" ou encore "flunk".

Blanc au trait après 6-4 et 5-4

Bleu ne peut jouer que le 4 au point 21 et doit passer son tour car il ne peut rentrer avec le 6 ou le 5. Le coup est forcé.

Notation : bar/21

Blanc au trait après 4-3

Bleu doit rentrer ses deux pions au point 22 avec le 3 et au point 21 avec le 4. Le coup est forcé.

Notation : bar/21 bar/22

Blanc au trait après 4-4

Bleu doit rentrer ses deux pions au point 21 et joue les autres 4 du point 13 au point 9. le coup n'est pas forcé après la rentrée des deux pions.

Notation : bar/21(2) 13/9(2)

Bleu au trait face à un jan adverse fermé

Bleu ne peut rentrer sur aucun point car tout le jan de Blanc est occupé par au moins deux de ses pions, Bleu doit donc passer son tour et laisser Blanc jouer jusqu'à ce qu'il libère un point...

LA SORTIE DES PIONS OU BEAR-OFF

Une fois que tous ses pions sont dans son jan intérieur un joueur peut les sortir, indépendamment du fait qu'il reste des pions adverses dans celui-ci.

Bleu au trait

Comment jouer les dés suivants :

5-5, 5-4, 5-1, 6-3

Bleu : 5-5, il doit sortir 4 pions du point 5. Le coup est forcé. Notation 5/O (4). "O" pour Off en anglais.

Bleu : 5-4, il doit sortir un pion du point 5 et comme il n'a pas de pion au point 4 il doit tourner et jouer 5/1. Le coup est forcé.

Notation: 5/O 5/1.

Bleu : 5-2, il doit obligatoirement sortir un pion du point 5. Avec le 2, il peut sortir un pion du point 2 ou jouer 5/3 ou 2/1.

Lorsque Bleu joue 5/3 et 2/1, cela s'appelle, respectivement, tourner du point 5 au point 3 et tourner du point 3 au point 2.

Notations respectives : 5/O 2/O, 5/O 5/3, 5/O 3/1

Bleu: 6-3, il n'a pas de pion au 6, il doit sortir, en utilisant le 6, un pion du point 5, avec le 3 il peut sortir un pion du point

3 ou tourner, 5/2.

Notations respectives : 5/O 3/O et 5/O 5/2.

LES COUPS LEGAUX au BACKGAMMON

vous devez toujours jouer les deux dés. Si vous pouvez n'en jouer qu'un, alors vous devez d'abord jouer le plus élevé.

Bleu au trait

comment jouer les dés suivants :

6-3 et 5-4

5-4 : 16/11 et 6-3 : 16/10

Bleu ne peut jouer que le 5 et le 6 à cause du point 7 de Blanc.

Il vous est possible de jouer les dés dans n'importe quel ordre du moment où vous jouez les deux.

Bleu au trait

comment jouer 6-1

6-1 : 4/3 3/O, Bleu ne laisse pas de shot

6-1 : 6/O 2/1*, Bleu laisse un shot au point 1

LA PARTIE SIMPLE, GAMMON ET BACKGAMMON.LE CUBE.

La partie est déclarée simple lorsque votre adversaire a sorti au moins un pion de son jan intérieur au moment où vous avez sorti vos 15 pions. Alors, vous gagnez la valeur du cube.

La partie est déclarée double ou gammon lorsque votre adversaire n'a sorti encore aucun pion au moment où vous avez sorti vos 15 pions. Alors, vous gagnez la valeur du cube fois 2.

La partie est déclarée triple ou backgammon lorsque votre adversaire a encore un ou plusieurs pions dans votre jan intérieur ou sur le bar au moment où vous avez sorti vos 15 pions. Alors, vous gagnez la valeur du cube fois 3.

Une innovation majeure et revitalisante du vingtième siècle (1920-USA), provenant des clubs New-yorkais et Londoniens, a été d'introduire le Videau ou cube doubleur ou encore plus simplement cube, élément apportant une nouvelle dimension au jeu et augmentant le ratio de stratégie dans la combinaison de stratégie et de chance dont est constitué le jeu de BACKGAMMON.

Le cube est un dé à six faces où sont inscrites les puissances de 2, de 2 à 64 soient 2, 4, 8, 16, 32, 64.

Au début de

chaque partie il est au centre, c'est à dire équidistant aux deux joueurs sur le bar ou sur le côté, avec la face supérieure indiquant 64. Ainsi, l'enjeu de la partie est de 1 point même si le cube indique 64.

Tant que le cube est au centre, chaque joueur peut y accéder.

Pour doubler l'enjeu d'une partie il faut attendre son tour

de jouer et le faire avant de lancer les dés, en présentant le cube à son adversaire avec la face supérieure montrant la valeur 2, éventuellement en disant "je double" ou "je cube" ou "j'envoie à 2" ou toute expression équivalente.

A ce point, votre adversaire peut soit refuser, passer ou dropper, alors il perd un point et une nouvelle partie commence, soit prendre le cube de son côté et jouer une partie dont l'enjeu est 2.

Si votre adversaire accepte le cube il sera seul à

pouvoir redoubler ou recuber à 4 avec la même procédure que celle du cube initial et ainsi de suite.

Il n'y a pas de limite pour l'enjeu d'une partie, bien que le cube ne comporte que six faces, une partie peut avoir un enjeu de 128, 256 ou encore 4096!

Vous pouvez doubler même si vous ne pouvez pas jouer, par exemple si vous avez un pion enfermé complètement, en indiquant après le coup de votre adversaire que vous envisagez de doubler ou redoubler.
Enfin, la règle de Jacoby n'est pas utilisée en match, cette règle stipule que les parties gammon ou backgammon ne comptent que si le cube a été envoyé. Cette règle courante en partie libre n'est jamais pratiquée en tournoi. Par conséquent, il est possible de gagner gammon (soit 2 points) ou backgammon (soit 3 points) si le cube reste au centre.

Rédaction : François TARDIEU