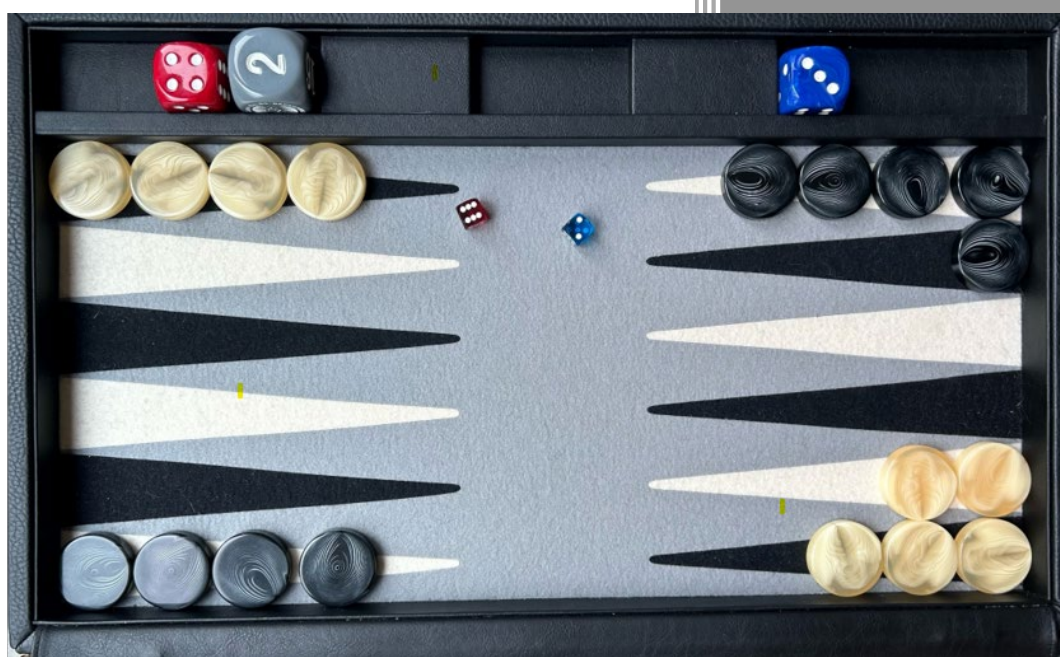


*ALEA JACTA EST ?
FORTUNA MUTABILIS !*

FFBG

RÈGLES OFFICIELLES DU F-GAMMON



*Variante de Backgammon diffusée à l'occasion des
Championnats de France 2024 - Saint-Cloud (Paris)*

FÉDÉRATION FRANÇAISE DE BACKGAMMON

Nicolas Déhon

Octobre 2024

LE F-GAMMON

ALEA JACTA EST ? FORTUNA MUTABILIS !

1 PRÉAMBULES - ÉTYMOLOGIE

Ce document a pour but de décrire de manière exhaustive les règles particulières du *F-Gammon* ; jeu de hasard raisonné directement affilié au *Backgammon* dont il constitue une évolution. Ainsi, toutes les règles du *Backgammon* connues resteront en vigueur au *F-Gammon*, celles de ce dernier n'apportant qu'une fonctionnalité supplémentaire visant à **rendre l'issue d'une partie moins tributaire du hasard**.

Tout joueur de *Backgammon* a déjà fait l'expérience de parties – parfois un peu frustrantes – où victoires & défaites ne se jouent que sur quelques coups de dés déterminants (*Jokers* ou *anti-Jokers*). Lorsque la chance devient outrancière, d'aucuns peuvent alors regretter que la technique de jeu soit parfois reléguée en second plan. Le *F-Gammon* vise à **rééquilibrer le hasard des dés à l'aune de l'habileté des joueurs** tout en leur laissant la liberté de **définir le niveau de cet équilibre** (ch. 3).

Les règles du *F-Gammon* atténueront le facteur-chance du *Backgammon* tout en a lui apportant un indéniable intérêt stratégique. Elles vont **autoriser les joueurs à faire valoir un « droit de Contestation »** dès lors que l'un estimera, *a priori*, avoir lancé un *anti-Joker* (ch. 5) ou après que l'autre jugera, *a posteriori*, que le coup de son adversaire a pu se faire au bénéfice d'un *Joker* (ch. 6).

- 1 -

Néanmoins, chaque joueur devra faire un usage modéré de son « **droit de Contestation** » tout comme savoir moduler son « **pouvoir d'Opposition** » lui succédant. En effet, *Contestation* (de l'un) et *Opposition* (de l'autre) ne pourront pas être utilisés indéfiniment ; ces actions seront dûment comptabilisées (ch. 7) et leur épuisement redouté en fin de partie (ch. 8) !

Remarque : L'inventeur du *F-Gammon* explique son *néologisme baptismal* consistant à faire précéder le suffixe « *Gammon*¹ » de la lettre majuscule « *F* » ainsi :

- 1) Cette variante fut inventée en France² puis dévoilée et pratiquée pour la première fois en marge de ses championnats nationaux de *Backgammon*³ ;
- 2) Elle rappelle l'un de ses éléments caractéristiques dénommé *Fortune*⁴ (ch. 2) ;
- 3) La lettre « *F* » est la sixième de l'alphabet ; le nombre « 6 »⁵ se retrouve sous de nombreux aspect au *Backgammon* (e.g. dés à 6 faces, *Jans* à 6 *Flèches*, etc.)

¹ Suffixe qui s'est imposé dans de nombreuses variantes (e.g. *Nackgammon*, *LaGammon*, etc.).

² Plus prosaïquement, n'associe-t-on pas la France métropolitaine à un Hexagone ?

³ Championnats de France 2024 (Saint-Cloud) - Fédération Française de Backgammon (FFBG).

⁴ Terme apparu au XII^e siècle en français et tirée du latin *fortuna* signifiant « sort, hasard, bonne ou mauvaise fortune, destin ; au pluriel « richesse ».

⁵ En numérologie, le nombre 6 est associé à des notions d'harmonie et d'équilibre.

2 MATÉRIEL DE JEU - TERMINOLOGIE

Pour jouer au *F-Gammon*, nul besoin d'un matériel spécifique qui ne se trouverait pas dans un plateau standard de *Backgammon*. Néanmoins, à l'instar de parties rythmées par une pendule⁶, précisons d'emblée que **seuls deux dés seront utilisés pour la progression des pions** ; les deux autres dés – désormais désignés par le vocable « **Fortunes** » – seront dévolus à une fonction spécifique du *F-Gammon*.

Sans en dévoiler plus à ce stade, signalons juste que ces **Fortunes** serviront à **décompter** (ch. 7) les **Jokers** (ch. 6) ou les **anti-Jokers** (ch. 5) ayant déclenchés entre les joueurs un processus de **Contestation** (droit) – **Opposition** (pouvoir).

3 PRÉPARATION DE JEU - FIXATION DES FORTUNES

Que l'on joue en *partie Libre* ou en *Match*, chaque début de partie donnera lieu à la même préparation de jeu ; celle d'une partie de *F-Gammon* ne se différenciera d'une partie de *Backgammon* uniquement par **deux « Fortunes »** (ch. 2) qui seront placées en dehors de la surface de jeu, de préférence dans **les zones de rangement des pions situées du côté des Jans extérieurs**. Le *Joueur dextre* aura donc une *Fortune* placée à sa droite et le *Joueur sénestre* verra l'autre *Fortune* placée à sa gauche.

Comme il est de coutume au *Backgammon*, le *Videau* trouvera son emplacement habituel – de préférence du côté des *Jans extérieurs* – dans la zone médiane de rangement des pions ; en conséquence, au début d'un jeu de *F-Gammon*, **le Videau sera placé entre les deux Fortunes**.

Une fois les éléments de jeu en place, À l'instar du *Videau* tourné afin d'afficher conventionnellement le nombre « 64 », les **Fortunes devront elles-aussi être tournées au début de chaque jeu** afin d'afficher le nombre de points *As* (1), *Deux* (2), *Trois* (3), *Quatre* (4), *Cinq* (5) ou *Six* (6), déterminé en début de partie. Ces « *Points de Fortune* » seront fixés après accord⁷ entre les deux adversaires **avant que la partie ne débute et ne pourront plus faire l'objet de négociations à chaque début de jeu ultérieur**. Dans le cadre plus formel de compétitions de *F-Gammon*, les *points de Fortune* seront le plus souvent **imposés par le directeur du tournoi** et alors **stipulés dans le règlement**.

N.B. Dans le cadre de parties amicales, lorsque la différence de niveau de jeu est notable et reconnue par les deux adversaires, ceux-ci pourraient même convenir d'une forme de handicap. En cas d'accord⁷, ce handicap se matérialiserait alors par des **points de Fortune différents**, le plus grand nombre de points étant bien entendu à mettre au profit du joueur réputé le moins aguerri, le plus petit nombre de points au détriment du joueur le plus expérimenté.

⁶ Si le jeu n'est pas rythmé par une pendule, la validation des coups se fera – comme il est de coutume lorsque seuls deux dés sont disponibles – en frappant le plateau du bout des doigts.

⁷ Si aucun accord n'est trouvé, le plus grand chiffre proposé sera retenu pour les deux *Fortunes*.

4 DÉBUT DE JEU - DIMINUTION FORTUITE DES FORTUNES

Une fois la préparation du jeu terminée (ch. 3), le jeu proprement dit pourra débiter. À l'instar d'une partie de *Backgammon*, les deux joueurs lanceront chacun un seul dé dans la partie située – de leur point de vue respectif – à droite du plateau⁸ ; le joueur ayant obtenu le plus grand dé effectuera classiquement le coup d'ouverture sur la base de ce jet initial.

Si, lors de ce jet initial, les deux dés sont équivalents⁹ (*Doublet*), à l'instar des règles du *Backgammon*, les deux joueurs devront relancer leur dé respectif jusqu'à obtention d'un jet qui ne corresponde pas à un *Doublet*. Néanmoins, dans le cadre du *F-Gammon*, ce *Doublet* – inopérant pour le premier coup – aura cependant pour effet de **diminuer d'une unité les *points de Fortune***¹⁰ (ch. 3). Chaque joueur perdra donc de manière fortuite une future opportunité (ch. 7) de faire valoir son « *droit de Contestation* » ou son « *pouvoir d'Opposition* » (ch. 5 et 6).

N.B. Par souci d'analogie avec les « *manipulations particulières* » auxquelles seront soumis les futurs jets de dés (ch. 5 et 6), il est souhaitable et apprécié que le joueur n'ayant pas le bénéfice du trait, place son dé – avant tout mouvement de pion – dans le *Jan opposé*, soit à proximité du dé du joueur au bénéfice du trait¹¹.

5 ANTI-JOKER - CONTESTATION & OPPOSITION AVANT MOUVEMENT DE PIONS

Le joueur au bénéfice du trait (ch. 4) ne bénéficie pas encore de ce « *droit de Contestation* » ; il a l'obligation de jouer le premier coup conformément au jet initial. En revanche, dès le second coup¹², son adversaire pourra en faire usage. Nous arrivons ici au cœur de ce qui singularise le *F-Gammon* et le rend si attrayant.

Avertissement : Les chapitres suivants (ch. 5 et 6) sont centraux ; ils décrivent ce qui singularise et caractérise le *F-Gammon*. Néanmoins, les règles qui vont être décrites partent du présupposé que **les *Fortunes* de chaque joueur affichent encore au moins 2 points**. Si tel n'était plus le cas, *droit de Contestation* et *pouvoir d'Opposition* s'en trouvent suffisamment modifiés pour justifier qu'ils soient traités séparément ; ces situations dites de « *petites Fortune* » sont détaillées dans le chapitre de **fins de jeu** (ch. 8).

⁸ Le Joueur dextre dans les *Jans extérieurs*, le Joueur sénestre dans les *Jans intérieurs*.

⁹ S'il s'agit d'une *partie libre* et que la « *règle de Murphy* » (double automatique du *Videau*) a été adoptée, elle se combinera avec le décrétement des *Fortunes* à chaque *Doublet* initial.

¹⁰ Si plusieurs *Doublets* sont lancés consécutivement, les *points de Fortune* subiront autant de décrétements ; s'ils sont tels que les *points de Fortune* sont épuisés, Les *Fortunes* seront placées hors-jeu et les règles redeviendront analogues au *Backgammon* le temps d'un jeu.

¹¹ Par ce geste, il confirme bien céder le trait à son adversaire puisque les deux dés sont désormais à sa droite ; il peut alors activer la pendule s'il le souhaite.

¹² En pratique, hormis les situations « *post-Cramford* », rares sont les cas où il est stratégiquement pertinent de *Contester* un jet de dés durant les premiers coups d'ouverture.

Résumé : Au cours du jeu, tout joueur ayant obtenu un tirage de dés qu'il estime trop malchanceux (*anti-Joker*), pourra user d'un « **droit de Contestation** ». En faisant valoir ce droit, ce joueur va donc **quêter une autorisation de relance des dés** dans l'espoir que **la chance lui soit plus favorable**. Cette autorisation d'annulation du tirage de dés (*anti-Joker*) lui sera octroyée par son adversaire qui bénéficiera, quant à lui, du « **pouvoir d'Opposition** ».

Dans la pratique, ces droit & pouvoir se manifesteront à la table de jeu par une **manipulation particulière des dés**. Concernant le *droit de Contestation*, le joueur s'estimant malchanceux – après avoir dûment lancés les dés dans les *Jans* situés à droite de la *Barre*⁸ – **saisira un** (et un seul) **dé et le déplacera**¹³ **à gauche de la Barre**¹⁴. Une fois cela fait, **bien que n'ayant encore opéré aucun mouvement avec ses pions**¹⁵, il pourra déclencher la pendule⁶ afin que le temps de réflexion s'écoule désormais à nouveau chez son adversaire.

Ce dernier doit maintenant exercer son *pouvoir d'Opposition* ; deux choix s'offrent à lui : **accepter ou refuser que son adversaire relance les dés**. S'il **accepte**, il le lui signifiera en **saisissant le dé resté immobile** à gauche de la *Barre*¹⁴ (de son point de vue) et le déplacera¹³ afin qu'il **rejoigne** l'autre dé passé à droite de la *Barre*¹⁶. En revanche, s'il **refuse**, il **reprendra le dé initialement déplacé** par son adversaire à droite de la *Barre*¹⁶ (de son point de vue) et le replacera¹³ afin qu'il **retrouve** son emplacement initial auprès du dé resté immobile à gauche de la *Barre*¹⁴. Dans un cas (acceptation) comme dans l'autre (refus), le joueur aura ainsi exprimé son *pouvoir d'Opposition* ; il pourra alors déclencher la pendule⁶ afin que le temps de réflexion s'écoule à nouveau chez le joueur ayant initialement fait valoir son *droit de Contestation*.

- 4 -

En cas d'**acceptation** (*anti-Joker* invalidé), le joueur **s'emparera des dés** (tous deux groupés à gauche de la *Barre*¹⁴) et les **relancera** à droite de la *Barre*¹⁶. En cas de **refus** (*anti-Joker* validé), il sera **tenu de jouer les dés** (tous deux regroupés à droite de la *Barre*¹⁶) affichant toujours le tirage initial et ayant fait l'objet de sa *Contestation*.

Avant tout nouveau mouvement de pions, dans un cas (acceptation) comme dans l'autre (refus), la **manipulation des Fortunes va maintenant intervenir** afin de dûment décompter le(s) *point(s) de Fortune* à qui de droit ; cette sorte de « compte à rebours » – toujours à la charge du joueur investi du *pouvoir d'Opposition* – est traité en détail dans le chapitre des **Fortunes** (ch. 7).

¹³ En prenant garde de ne pas le tourner afin de conserver (et de laisser visible) l'intégralité du tirage jugé malchanceux.

¹⁴ Dans les *Jans intérieurs* pour le *Joueur dextre*, dans les *Jans extérieurs* pour le *Joueur sénestre*.

¹⁵ Ou les ayant replacés en leurs positions initiales après quelques tentatives de mouvements.

¹⁶ Dans les *Jans extérieurs* pour le *Joueur dextre*, dans les *Jans intérieurs* pour le *Joueur sénestre*.

6 *JOKER* - CONTESTATION & OPPOSITION APRÈS MOUVEMENT DE PIONS

Résumé : Au cours du jeu, tout joueur ayant opéré un mouvement de pions résultant d'un tirage de dés que son adversaire estime trop chanceux (*Joker*) pourra craindre que ce dernier use d'un « **droit de Contestation** ». En faisant valoir ce droit, son adversaire va donc **quêter une annulation du coup et une relance des dés** dans l'espoir que **la chance lui soit moins favorable**. Cette acceptation d'annulation du coup (*Joker*) restera l'apanage du joueur chanceux qui bénéficie, quant à lui, du « **pouvoir d'Opposition** ».

Dans la pratique, ces droit & pouvoir se manifesteront à la table de jeu par une **manipulation particulière des dés**. Concernant le *droit de Contestation*, le joueur s'estimant malchanceux – après avoir dûment **laissé son adversaire chanceux achever son coup** et déclencher la pendule⁶ – **saisira un**¹⁷ (et un seul) **dé et le déplacera**¹³ **à droite de la Barre**¹⁶. Une fois cela fait, il pourra déclencher la pendule⁶ afin que le temps de réflexion s'écoule désormais à nouveau chez son adversaire.

Ce dernier doit maintenant exercer son *pouvoir d'Opposition* ; deux choix s'offrent à lui : **accepter ou refuser de rejouer son coup**. S'il **accepte**, il le signifiera en **saisissant le dé resté immobile** à droite de la *Barre*¹⁶ (de son point de vue) et le déplacera afin qu'il **rejoigne** l'autre dé passé à gauche de la *Barre*¹⁴. En revanche, s'il **refuse**, il **reprendra le dé initialement déplacé** par son adversaire à gauche de la *Barre*¹⁴ (de son point de vue) et le replacera¹³ afin qu'il **retrouve** son emplacement initial auprès du dé resté immobile à droite de la *Barre*¹⁶. Dans un cas (acceptation) comme dans l'autre (refus), le joueur aura ainsi exprimé son *pouvoir d'Opposition* ; ce n'est cependant **qu'en cas de refus** (validation du *Joker* et du coup) – **le trait ne revenant à l'adversaire que dans ce contexte** – qu'il devra déclencher la pendule⁶ afin que le temps de réflexion s'écoule désormais à nouveau chez l'adversaire s'étant vu refuser son *droit de Contestation*.

En cas d'**acceptation** (invalidation du *Joker* et du coup), il va falloir **rétablir la position antérieure au coup invalidé** ; il est alors conseillé de mettre la pendule¹⁸ sur « pause ». Une fois la position rétablie, la pendule sera redémarrée par le joueur s'étant vu accepter son *droit de Contestation* et son adversaire pourra s'emparer des dés (tous deux regroupés à gauche de la *Barre*¹⁴) pour les relancer à droite de la *Barre*¹⁶.

Avant tout nouveau mouvement de pions, dans un cas (refus) comme dans l'autre (acceptation), la **manipulation des Fortunes va maintenant intervenir** afin de dûment décompter le(s) *point(s) de Fortune* à qui de droit ; cette sorte de « compte à rebours » – toujours à la charge du joueur investi du *pouvoir d'Opposition* – est traité en détail dans le chapitre des *Fortunes* (ch. 7).

¹⁷ S'il s'empare des deux dés, il ne pourra plus faire valoir son *droit de Contestation* pour ce coup.

¹⁸ Cette opération étant purement manuelle, il est normal que le temps nécessaire à son exécution ne soit pas décompté sur le temps de réflexion de l'un ou l'autre des joueurs.

7 FORTUNES - DÉCOMPTE DES CONTESTATIONS & OPPOSITIONS

À n'importe quelle moment du jeu, dès le second coup de la partie (ch. 4), chaque *Joker* (ch. 6) ou *anti-Joker* (ch. 5) est susceptible d'être suffisamment déterminant en termes de perte d'équité pour motiver l'un des joueurs à faire **valoir son droit de Contestation**. Une fois le *pouvoir d'Opposition* exprimé par l'autre, une **déduction d'un ou de deux points de Fortune** devra obligatoirement s'opérer sur l'une des *Fortunes*¹⁹, soit :

Règles quantitatives – Combien de point de Fortune doivent être déduits ?

➔ **1 point de Fortune** déduit si le *Joker* ou l'*anti-Joker* **n'est pas un Doublet**

➔ **2 points de Fortune** déduits si le *Joker* ou l'*anti-Joker* **est un Doublet**

D'autre part, **cette déduction** de l'une ou l'autre des *Fortunes* ne sera jamais tributaire du joueur ayant fait valoir son *droit de Contestation* ; **elle sera uniquement dépendante de la réponse** (acceptation ou refus) **du joueur**²⁰ **bénéficiant du pouvoir d'Opposition**, soit :

Règles attributives – Quelle joueur voit sa Fortune déduite ?

Acceptation ➔ Déduction sur la *Fortune* du joueur ayant fait **Contestation**

Refus ➔ Déduction sur la *Fortune* du joueur ayant fait **Opposition**

- 6 -

Sur la bases de ces deux **règles attributives**, combinées au fait que *Contestation* & *Opposition* peuvent se faire **avant le mouvement de pion** (*anti-Joker*) ou **après le mouvement de pions** (*Joker*) on peut recenser 4 situations possibles, soit :

Anti-Joker – acceptation de nouveau tirage (avant mouvement de pion)

➔ Le joueur ayant **accepté** que l'*anti-Joker* soit relancé décrémente la *Fortune* **adverse**

Anti-Joker – refus de nouveau tirage (avant mouvement de pion)

➔ Le joueur ayant **refusé** que l'*anti-Joker* soit relancé décrémente sa **propre Fortune**

Joker – acceptation de nouveau coup (après mouvement de pion)

➔ Le joueur ayant **accepté** que le *Joker* soit rejoué décrémente la *Fortune* **adverse**

Joker – refus de nouveau coup (après mouvement de pion)

➔ Le joueur ayant **refusé** que le *Joker* soit rejoué décrémente sa **propre Fortune**

¹⁹ Aucun jet de dés – *a fortiori* aucun mouvement de pions – n'est autorisés tant que le décompte sur l'une des *Fortune* n'aura été effectué.

²⁰ Du reste, la responsabilité de décrémente correctement l'une ou l'autre des *Fortunes* lui échoira.

8 FIN DE JEU - PETITES FORTUNES

En cours de jeu, si les joueurs ont fait valoir leur *droit de Contestation* afin de tenter de s'opposer à des *anti-Jokers* (ch. 5) trop pénalisants pour leur propre jeu ou à des *Joker* (ch. 6) trop avantageux pour le jeu adverse, il est normal que les *Fortunes* (ch. 7) affichent peu, voire aucun²¹ *point de Fortune*, lorsque la fin de jeu approche ; dans ce cas, les *droit de Contestation* et *pouvoir d'Opposition* s'en trouveront modifiés.

Tout d'abord, mentionnons que le ***droit de Contestation* sera amendé d'une restriction** si un joueur cherche à contester ses *anti-Jokers* ou les *Jokers* adverses alors que sa ***Fortune ne comptabilise plus qu'un point de Fortune voire aucun***²¹.

Règle restrictive – Quand le *droit de Contestation* n'est-il plus autorisé ?

1 point de Fortune → *Contestation* interdite sur tous les *Doublets*

0 point de Fortune → *Contestation* interdite sur tous les types de jet

Au contraire, face à ses propres *anti-Jokers* ou aux *Jokers* adverses, ce même ***droit de Contestation* sera libéré des oppositions** qu'auraient pu faire valoir son adversaire grâce à son *pouvoir d'Opposition* dès lors que la ***Fortune de ce dernier ne comptabilise plus qu'un point de Fortune, voire aucun***²¹.

Règle libératoire – Quand le *droit de Contestation* n'est-il plus opposable ?

1 point de Fortune adverse → *Opposition* impossible sur tous les *Doublets*

0 point de Fortune adverse → *Opposition* impossible sur tous les types de jet

Remarques importantes :

Lorsqu'un joueur désire **contester l'un de ses *anti-Joker*** (ch. 5), alors que la *Fortune* adverse fait défaut²¹, **il s'emparera des deux dés** lancés à droite de la *Barre*¹⁶ pour les **déplacer conjointement** à gauche de la *Barre*¹⁴ puis déclenchera²² la pendule⁶. Son adversaire (sans *pouvoir d'Opposition*) décrémentera alors simplement la *Fortune* du joueur contestant l'*anti-Joker* avant de redéclencher²³ la pendule ; le joueur ayant « contesté sans *Opposition* possible » **reprenra alors les deux dés** (laissés à gauche de la *Barre*¹⁴) pour les relancer régulièrement à droite de la *Barre*¹⁶.

²¹ Lorsqu'un joueur a consommé tous ses *points de Fortune*, il est conseillé que sa *Fortune* soit sortie du jeu ou qu'elle soit placée au centre de la zone de rangement des pions.

²² Cette opération est nécessaire si le joueur désire réinitialiser sa pendule (i.e. bénéficier du tampon de temps virtuel avant que son temps de réflexion effectif ne s'écoule à nouveau).

²³ Dans la pratique, à l'instar d'une situation où l'adversaire ne peut pas jouer (e.g. pions à la *Barre* avec *Jans intérieur* fermé), le joueur ayant « contesté sans opposition possible » est autorisé à faire seul les deux déclenchements de pendule ; il sera alors tenu de décrémenter lui-même sa *Fortune*.

De même, lorsqu'un joueur désire **contester un Joker adverse** (ch. 6) alors que la *Fortune* adverse fait défaut, **saisira-t-il – après que le joueur a dûment achevé son coup** et déclenché la pendule – **les deux dés** restés à gauche de la *Barre*¹⁴ (de son point de vue) pour les **déplacer conjointement** à droite de la *Barre* puis il déclenchera²² la pendule⁶. Son adversaire (sans *pouvoir d'Opposition*) va tout d'abord devoir **rétablir la position antérieure au coup invalidé** ; il est alors conseillé de mettre la pendule¹⁸ sur « pause ». Une fois la position rétablie, il décrémentera la *Fortune* du joueur ayant « contester sans *Opposition* possible », action qui permettra à ce dernier de redémarrer la pendule⁶. L'adversaire **prendra alors les deux dés** (laissés à gauche de la *Barre*¹⁴) pour les relancer régulièrement à droite de la *Barre*¹⁶.

9 CONCLUSIONS – REMARQUES FINALES

L'auteur est convaincu que le *F-Gammon* conserve l'âme du *Backgammon* et que cette variante a le **potentiel de fédérer de nombreux adeptes** du *Backgammon* pratiqué à ce jour, y compris – et peut-être surtout – **parmi les plus chevronnés**.

D'autre part, il est à relever que toute partie de *Backgammon* jouée en « variante *F-Gammon* » **reste parfaitement compatible avec une transcription à l'aide de logiciels²⁴ d'analyse ad hoc** ! En effet, même si les phases de *Contestation-Opposition* – par essence hautement stratégiques – ne peuvent pas (encore) être analysées, le résultat de ce processus ne consiste, *de facto*, qu'à procéder à un nouveau tirage comme s'il s'était agi d'un jet invalide²⁵. Ainsi, **l'analyse d'un grand nombre de parties de F-Gammon devrait simplement se traduire par un facteur-chance global plus bas que la moyenne** puisque, derrière ses « faux jets de dés invalides », se cachent en réalité des « vrais *Jokers et anti-Jokers* invalidés » ! Ceux-là mêmes qui font parfois bondir le facteur-chance d'une manière... Outrancière !

- 8 -

Durant cette année 2024, l'auteur a pris la peine de transcrire une septantaine²⁶ de parties de *F-Gammon* dont les **longueurs** variaient entre **5 et 9 points** et dont les **Fortunes furent invariablement fixées à 5 points** au début de chaque jeu (ch. 3) ; le résultat est éloquent : **le facteur-chance²⁷ moyen fut divisé par 2 !**

Craignez-vous que la chance (et les frissons qu'elle procure) soit trop estompée ? Rien ne vous empêche de **réajuster les Fortunes à la baisse** (ch. 3) et de débiter chaque jeu avec 3 ou 4 *points de Fortune* plutôt que 5 ou 6. Quoi qu'il en soit, même si vous n'êtes pas encore suffisamment convaincus de faire du *F-Gammon* votre jeu de prédilection, vous y jouerez tout de même un petit peu sans vous en rendre compte...

➔ Le *Backgammon* n'est qu'un cas particulier du *F-Gammon* dont la *Fortune* reste nulle !

²⁴ [ExtremeGammon](#), [GNU Backgammon](#),

²⁵ E.g. Jet avec un dé cassé, jet lancé à gauche de la *Barre*, etc.

²⁶ *Soixante-dizaine* pour les adeptes (essentiellement hexagonaux) du système vigésimale.

²⁷ Les facteurs-chance maximaux n'excédèrent jamais la moitié du nombre de points de match.

10 GLOSSAIRE

Backgammon : Jeu de hasard raisonné pour deux joueurs pratiqué sur un plateau avec des dés. Un joueur gagne lorsqu'il retire tous ses pions du plateau. Le *Backgammon* fait partie de la famille des jeux de tables, une des plus anciennes catégories de jeu de plateau. Malgré la présence du hasard, la stratégie y tient un rôle important.

Barre : Partie du plateau de *Backgammon* séparant les *Jans Intérieur* des *Jans Extérieur* et servant à déposer les pions ayant subi une frappe adverse.

Contestation (droit de -) : Droit spécifique du *F-Gammon* permettant à un joueur de quêter l'annulation de ses *anti-Jokers* ou des *Jokers* adverses ; le *droit de Contestation* reste toujours subordonné au *pouvoir d'Opposition* qui lui succède.

Crawford (règle de - / Partie - / Partie post-) : Mise au point par le joueur américain John CRAWFORD, cette règle est couramment utilisée en tournoi et vise à rendre le jeu plus équitable pour le joueur qui mène : elle interdit d'utiliser le *Videau* lorsqu'un des deux joueurs se trouve à un point du gain de la rencontre. Cette partie sans *Videau* est appelée « *Partie Crawford* ». Celle-ci étant terminée sans qu'aucun joueur n'ait gagné la rencontre, les parties suivantes appelées « *Parties post-Crawford* » sont jouées à nouveau avec le *Videau*. En effet, si un joueur est à un point du gain de la rencontre, son adversaire aura tendance à demander le double le plus tôt possible dans la partie en cours afin de tenter de le rattraper. Que la partie rapporte un point ou deux, le joueur en retard devra impérativement gagner pour continuer la rencontre.

Dextre (Joueur -) : Joueur dont les pions évoluent dans le sens horaire.

Doublet : Jet composé de deux dés identiques et dont le chiffre commun devra être joué quatre fois.

F-Gammon : Jeu de hasard raisonné inventé par le joueur franco-suisse Nicolas DÉHON en 2022 et diffusé en novembre 2024 via internet à travers le [site officiel de la Fédération Française de BackGammon \(FFBG\)](#) puis pratiqué en marge des Championnats de France 2024 organisé à Saint-Cloud. La pratique du *F-Gammon* ne nécessite pas de matériel supplémentaire par rapport à celui du *Backgammon*. Les règles du *F-Gammon* résultent d'une démarche de l'auteur-inventeur visant à rendre les parties de *Backgammon* moins tributaire du hasard.

Flèche : Une des vingt-quatre cases d'un plateau de *Backgammon* servant au parcours des quinze pions détenus par chaque adversaire, ceux-ci les faisant évoluer à tour de rôle et en sens opposé au gré de jet de dés. Les plateaux de jeu de compétition doivent être pourvus de *Flèches* de couleurs alternativement claire et sombre afin de faciliter la progression des pions selon la parité ou non des dés obtenus.

Fortune (point de -) : Deux dés (en général prélevés de ceux apportés par les joueurs) investis d'une fonction caractéristique du *F-Gammon* servant à décompter des *Jokers* ou des *anti-Jokers* ayant fait l'objet d'un processus de *Contestation* = *Opposition*.

Jans (– intérieurs / – extérieurs) : Zones d'un plateau de jeu de *Backgammon* incluant les *Flèches* N° 1 à 6 (*Jan intérieur* propre), les *Flèches* N° 19 à 24 (*Jan intérieur* adverse) et les *Flèches* N° 7 à 12 (*Jan extérieur* propre) puis les *Flèches* N° 13 à 18 (*Jan extérieur* adverse).

Joker (anti-) : Jet de dés très chanceux ou malchanceux qui peut s'avérer déterminant pour le gain, respectivement la perte, de la partie.

Libre (Partie –) : Mode de jeu où l'échéance (nombre de points / nombre de parties) de la rencontre n'est pas déterminée d'avance. La *Partie Libre* (ou série de *Partie Libre*) est pratiquée en dehors des compétitions officielles, souvent intéressée d'enjeux financiers et agrémentée de règles optionnelles.

Match : Mode de jeu où l'échéance est fixée d'avance sous la forme d'un nombre de points (généralement impair) à atteindre pour remporter la rencontre. Le *Match* est le mode de jeu adopté en tournoi et impose quasiment toujours que la règle optionnelle de *Crawford* soit activée.

Murphy (règle de –) : Certains joueurs optent pour l'application de la « règle de *Murphy* » – règle du *Double Automatique*. Si les deux joueurs au tout début de la partie amènent la même valeur du dé, le *Videau* reste positionné au centre mais indique pour chaque *Doublet* ainsi amenés la valeur double de la précédente (soit 2 pour le premier *Doublet*, 4 pour l'éventuel suivant, et ainsi de suite). Cependant la règle demande que les joueurs conviennent par avance du nombre maximum de *Doubles Automatiques* successifs acceptés. La règle de *Murphy* n'est pas une règle officielle du *Backgammon* et n'est que rarement, voire jamais utilisée dans les tournois officiels.

- 10 -

Nackgammon : Variante de jeu du *Backgammon* inventée par le joueur américain NACK BALLARD visant à rendre le jeu plus complexe par une position initiale orientée en arrière-garde. Pratiquement, les *Flèche* N° 6 et N° 13 ne comportent plus que quatre pions chacune, les deux pions ainsi retirés formant une *Porte* supplémentaire sur la *Flèche* N° 23.

Opposition (pouvoir de –) : Pouvoir spécifique du *F-Gammon* permettant à un joueur d'accepter ou de refuser l'annulation de ses propres *Jokers* ou des *anti-Jokers* adverses ; le *pouvoir d'Opposition* reste toujours prévalant face au *droit de Contestation* qui le précède.

Sénestre (Joueur –) : Joueur dont les pions évoluent dans le sens anti-horaire.

Videau : Pour réduire la durée d'une rencontre et renforcer le côté stratégique du jeu, un dé doubleur peut être utilisé. Celui-ci appelé *Videau* ou cube, est un dé à six faces marquées des nombres 2, 4, 8, 16, 32, et 64. Au début de la partie, le *Videau* affichant 64 est placé sur le plateau – au milieu de la *Barre* ou d'un des côtés latéraux ; le *Videau* est alors dit centré sur 1. Quand le *Videau* est centré, à son tour de jouer et avant de lancer les dés, un joueur peut proposer de doubler l'enjeu. Son adversaire n'a alors que deux possibilités: soit il accepte – il prend –, soit il abandonne la partie en cours. S'il prend, le *Videau*, affichant 2 est déplacé de son côté du plateau. À partir de ce moment, la possibilité de doubler à nouveau lui appartient exclusivement.

11 TABLE DES MATIÈRES

1	PRÉAMBULES - ÉTYMOLOGIE.....	- 1 -
2	MATÉRIEL DE JEU - TERMINOLOGIE	- 2 -
3	PRÉPARATION DE JEU - FIXATION DES <i>FORTUNES</i>	- 2 -
4	DÉBUT DE JEU - DIMINUTION FORTUITE DES <i>FORTUNE</i>	- 3 -
5	<i>ANTI-JOKER</i> - <i>CONTESTATION & OPPOSITION</i> AVANT MOUVEMENT DE PIONS.....	- 3 -
6	<i>JOKER</i> - <i>CONTESTATION & OPPOSITION</i> APRÈS MOUVEMENT DE PIONS	- 5 -
7	<i>FORTUNES</i> - DÉCOMPTE DES <i>CONTESTATIONS & OPPOSITIONS</i>	- 6 -
8	FIN DE JEU - PETITES <i>FORTUNES</i>	- 7 -
9	CONCLUSIONS – REMARQUES FINALES.....	- 8 -
10	GLOSSAIRE.....	- 9 -
12	REMERCIEMENT.....	- 11 -

12 REMERCIEMENTS

À Stéphane CHENEVIÈRE
Président de la FÉDÉRATION FRANÇAISE DE BACKGAMMON (FFBG)
Et à tous les membres de la FFBG grâce auxquels nous pouvons « jouer de notre passion » !

- 11 -

La Chaux-de-Fonds (Suisse), le 22 octobre 2024