

BACKGAMMON

Règle de jeu :

Pour commencer : Le but du jeu

Est bien c'est assez simple, il vous faudra faire sortir les dames du plateau, pour se faire il faudra les déplacer de leur positionnement initial avec les dés. Tour après tours sortez les une à une dans le sens du jeu, attention à ne pas se faire bloquer ou battre par l'autre joueur qui lui aussi veut sortir ses dames.

Les parties sont très rapide alors ne tardez pas trop avant de faire avancer vos dames, et remportez ainsi suivant vos positions un, deux ou trois points suivant votre avancement à l'issue de la manche. Vous pouvez doubler ou redoubler le nombre de points initial, en cas de refus d'un adversaire de changer la quotation il est alors donné perdant !

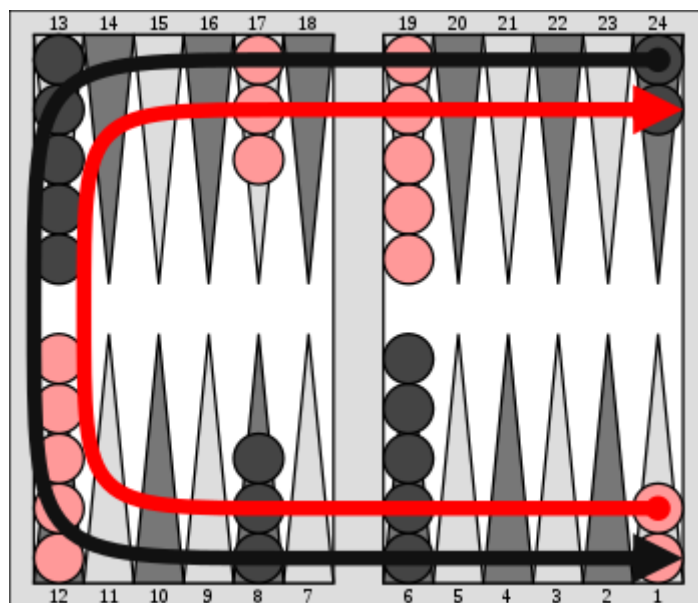
Finalement il s'agit d'un jeu de parcours, avec une ligne de départ, des moyens pour avancer, des embuches et une ligne d'arrivée.

Comprendre le plateau et sa disposition

On l'appelle le tablier, il ne vous aura pas échappé les 12 formes de triangles pointues qui le traversent, ils sont noirs ou blancs et s'alternent tout du long. Ainsi le pion démarrant en bas à droite devra traverser horizontalement le plateau de gauche à droite, une fois arrivé au bout de la partie basse (Case 12) il continue son avancée sur les triangles de la partie supérieure du tablier (Jusqu'à la 24ème case).

24 flèches, 6 flèches juxtaposées forment un Jan, les 6 premières flèches forment le jan intérieur, les 6 suivantes l'extérieur.

La partie commence avec une disposition bien précise.



Le premier jet de dé (Un pour chaque participant) permet de déterminer celui qui jouera en premier, le plus gros score commence.

Comment est qu'on déplace ses pions ?

Pour faire avancer ses pions le joueur doit concerter les dés, il les lance puis fait ses mouvements en conséquence. Il sera plus simple de comprendre avec l'illustration d'un exemple : Le joueur lance et il obtient un 3 et un 6, il va donc pouvoir au choix :

- Faire avancer un pion de 3 cases et l'autre de 6 ou inversement
- Faire progresser un seul pion de 3 cases puis de 6 cases ou inversement

Les jets spéciaux comme les doubles donne droit à un bonus, il permet d'avancer 4 fois sa valeur. Exemple un double 2 permet au joueur de faire avancer son pion de $2 + 2 + 2 + 2$.

Le blocage

Il arrive que les pions se voient bloqués en effet au backgammon, si un flèche est déjà occupée par 2 pions adverses ou plus alors on ne peut pas y amener de nouveaux pions. Cela peut en effet vous stopper dans votre progression mais attention cela marche dans les deux sens, servez vous de cette règle pour également [bloquer votre adversaire](#) !

En revanche si une case est vide, qu'elle contient juste vos pions, ou seulement 1 de votre adversaire, alors il n'y a aucun problème pour y atterrir.

La frappe

Si vous arrivez sur une flèche où se trouve seulement un pion de votre adversaire, alors frappez le (Le pion par le joueur) et il sera automatiquement déplacé au milieu de la table de jeu.

La libération

Libérer un pion « prisonnier de la barre centrale » est primordiale, en effet tant que vous avez des pions au centre vous n'avez aucun droit de faire avancer vos autres pions du plateau. Pour que la libération ai lieu, c'est simple il faut que les dés vous donnent la possibilité d'atterrir sur une flèche libre de votre jan extérieur. Rappelez vous que votre jan extérieur, c'est l'intérieur de votre concurrent, du coup plus le jeu avance et moins ce sera facile d'y trouver de la place !

Si vous êtes malchanceux et que vos dés ne vous donnent que des chiffres ou il est impossible d'aller, alors vous passez votre tour et attendez le suivant pour réessayer.

La sortie

C'est l'issue du jeu : La sortie, pour la faire il y a là encore des règles à suivre. Vous n'avez le droit d'entamer de sortie que si et exclusivement si vos 15 pions sont dans votre jan intérieur.

Toute sortie est définitive, si vous vous faites frapper un pion alors comme vous le comprendrez aisément il vous faudra le libérer et le ramener jusqu'à votre jan intérieur avant de pouvoir continuer à sortir les autres.