

# 117 - Backgammon

Catégorie ESAR : 406 - jeu de stratégie.

Catégorie ludo : version du RNIB.

Editeur jeu original : Pintoy.

Accessibilité : jeu tactile.

A partir de 10 ans, pour 2 joueurs.

Présentation :

Malgré la présence du hasard, la stratégie tient ici un rôle important.

À chaque lancer de dés, le joueur doit choisir parmi un grand nombre d'options pour déplacer ses pions et anticiper les actions de son adversaire.

## **Backgammon ou Jacquet ?**

Le Jacquet est considéré comme l'ancêtre du Backgammon moderne. Les règles de ces 2 jeux ont de nombreuses similitudes mais la stratégie à mettre en œuvre est bien différente !

## JACQUET : PRESENTATION

Vous trouverez dans la boîte :

- Un plateau scindé en 2 compartiments et 4 échiquiers, de 6 flèches chacun. Flèches dont les sommets isocèles sont dirigés vers l'intérieur.

Pour différencier les cases paires et impaires, les flèches sont de couleurs alternées : claires et sombres, et ces dernières sont doublement marquées de 4 points en relief (« g » en Braille). Ceci afin d'éviter les erreurs de déplacements de pions.

Les flèches peuvent être occupées indifféremment par des pions verts, des pions noirs ou des pions bleus.

- 2 dés tactiles et 30 pions empilables : 14 trèfles verts, 14 carrés noirs et 2 étoiles bleues.

## CONVENTIONS

Une fois le plateau posé entre les deux joueurs, on adoptera les conventions suivantes pour la clarté des règles énoncées ci-après :

- Les joueurs opposés sont dénommés joueur VERT (V) qui joue avec les pions verts et joueur noir (N) qui joue avec les pions noirs.
- Le joueur VERT est assis devant le côté BEIGE du plateau, le joueur NOIR est assis devant le côté ORANGE du plateau.
- Le joueur VERT a donc devant lui, en partant de sa droite :
  - Un ensemble de 6 flèches numérotées de V1 à V6, dénommé ECHIQUIER INTERIEUR BEIGE
  - La barre transversale
  - Un ensemble de 6 flèches numérotées de V7 à V12, dénommé ECHIQUIER EXTERIEUR BEIGE

- Le joueur NOIR a devant lui, en partant de sa droite :
  - Un ensemble de 6 flèches numérotées de N1 à N6, dénommé ECHIQUIER INTERIEUR NOIR
  - La barre transversale
  - Un ensemble de 6 flèches numérotées de N7 à N12, dénommé ECHIQUIER EXTERIEUR NOIR
- Les exemples seront indiqués de la manière suivante :
  - Les flèches seront numérotées comme indiqué ci-dessus.
  - Le nombre de pions placés sur les flèches sera indiqué entre parenthèses : V3 (4v) signifie 4 pions verts sur la flèche V3 ; N4 (2v) signifie 2 pions verts sur la flèche N4.

## **BUT DU JEU**

Etant assis de part et d'autre du plateau, les deux joueurs doivent réaliser, dans l'ordre, les opérations suivantes :

- Amener d'abord son pion bleu (le POSTILLON), depuis sa position de départ jusqu'à son échiquier intérieur.
- Amener ensuite tous les autres pions (le TALON), depuis leur position de départ jusqu'à son échiquier intérieur : cases V1 à V6, pour le vert ; cases N1 à N6, pour le noir.
- Sortir tous les pions de l'échiquier intérieur pour les placer sur la case extrême de l'échiquier extérieur (case V12 pour le vert et N12 pour le noir).
- Le gagnant est celui qui, le premier, a sorti tous ses pions de son échiquier intérieur.

## **DEROULEMENT DU JEU**

### **Mise en place de départ**

Au début de la partie, les pions sont empilés en 3 piles de 5 pions, chacune sur la case extrême de l'ECHIQUIER EXTERIEUR OPPOSE : les verts sur N12 et les noirs sur V12.

Pour commencer la partie, chaque joueur lance un dé. Celui qui aura le chiffre le plus élevé jouera en premier. En cas d'ex aequo, les 2 joueurs relanceront le dé.

### **Sens de rotation**

Les VERTS partent de l'ECHIQUIER EXTERIEUR NOIR vers l'ECHIQUIER INTERIEUR NOIR, puis vers l'ECHIQUIER EXTERIEUR VERT et enfin vers l'ECHIQUIER INTERIEUR VERT.

Les NOIRS partent de l'ECHIQUIER EXTERIEUR VERT vers l'ECHIQUIER INTERIEUR VERT, puis vers l'ECHIQUIER EXTERIEUR NOIR et enfin vers l'ECHIQUIER INTERIEUR NOIR.

Les pions tournent dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, et le sens de rotation est le même pour les deux joueurs.

## Lancement des dés

Un coup de dés n'est pas valable quand :

- Les dés ne reposent pas à plat ;
- Un dé repose sur un pion ou sur l'autre dé ;
- Un dé est pris obliquement entre un pion et le plateau.

Le joueur qui effectue le lancer acquiert la maîtrise du déplacement des pions et peut réfléchir aussi longtemps qu'il le désire. Durant son tour, il peut modifier la position de ses pions et le déplacement n'est définitif que lorsqu'il a ramassé les dés. A partir de ce moment-là, il ne peut plus toucher ses pions !

Si un joueur fait un double, il effectue le déplacement qui correspond à 4 fois le nombre indiqué par 1 dé.

Dans la suite de cette règle, nous conviendrons que le premier dé est toujours celui indiquant le chiffre le plus élevé.

## Déplacement des pions

### ❖ Règles de déplacement des pions

La progression se fait au moyen de 2 dés, selon les règles suivantes :

- Les pions ne peuvent s'arrêter ni faire étape sur une case déjà occupée par au moins 1 pion adverse.
- Les pions du TALON ne peuvent commencer leur mouvement avant que le POSTILLON n'ait atteint son échiquier intérieur.
- Les déplacements des pions doivent se faire en respectant les règles de BOUCHAGE (voir en fin de règle).
- La sortie des pions, qui ne débute que lorsqu'ils sont tous arrivés dans leur échiquier intérieur, ne peut se faire que si la case située à l'extrême gauche du joueur est vacante.



A noter qu'un pion qui se déplace d'un nombre pair de points atterrit toujours sur une case de même couleur que sa case de départ, et un pion qui se déplace d'un nombre impair de points atterrit toujours sur une case de couleur différente de celle de sa case de départ.

### ❖ Mouvement des pions

A chaque tour, le joueur peut, à son gré :

- Déplacer 1 pion du nombre de cases indiqué par les points de l'un des dés, puis le même pion du nombre de cases indiqué par les points de l'autre dé. On dit que le pion « FAIT ETAPE » sur la case intermédiaire.
- Déplacer 1 pion du nombre de cases indiqué par les points du premier dé, puis un autre pion du nombre de cases indiqué par les points du deuxième dé.

Ces déplacements ne sont permis que :

- Si les cases d'étape ou d'arrivée sont disponibles (voir ci-dessous).
- Si les conditions de bouchage sont respectées.
- Si le déplacement effectué permet l'utilisation, quand cela est possible, de l'ensemble des points amenés par les deux dés.

#### ❖ Case occupée, case disponible

- Une case est occupée par l'adversaire si 1 ou plusieurs de ses pions y sont installés.
- Une case est disponible pour un joueur si aucun pion adverse n'y est installé et si son occupation éventuelle satisfait aux conditions de bouchage.
- Un joueur peut, bien entendu, s'arrêter ou faire étape sur une case sur laquelle il détient déjà 1 ou plusieurs pions.

- Les règles de bouchage ne s'appliquent pas à la case sur laquelle un pion fait étape.

### ❖ Déplacement du POSTILLON

Le pion bleu de chaque joueur, dénommé le POSTILLON, effectue d'abord seul le déplacement qui l'amène depuis sa position de départ à l'une des cases de SON ECHIQUIER INTERIEUR.

Par exemple, le POSTILLON VERT, partant de la case N12, doit parvenir à l'une des cases V1, V2, V3, V4, V5 ou V6.

Il effectue ce déplacement en se plaçant sur les pointes des flèches. Lorsqu'il est parvenu dans son échiquier intérieur, il se rabat vers la base de la flèche qu'il occupe, et devient alors un pion ordinaire.

## ❖ Déplacement des pions du TALON

Dès que le POSTILLON a atteint son échiquier intérieur, les autres pions peuvent se mettre en marche.

Ils avancent conformément aux règles précédentes et en respectant les conditions de bouchage.

### Sortie des pions

Lorsqu'un joueur a amené tous ses pions dans son échiquier intérieur, il a atteint la position de sortie.

Il peut alors passer à l'étape suivante qui consiste à sortir ses pions en respectant les règles suivantes :

- Les pions doivent se placer sur la case située à l'extrême gauche de son échiquier extérieur (V12 pour le VERT, N12 pour le NOIR). Il s'ensuit que cette case doit être disponible pour que le joueur puisse procéder à la sortie de ses pions.

- Le joueur peut sortir les pions situés sur des cases qui correspondent exactement aux nombres indiqués par les dés.
- La sortie n'étant pas obligatoire, le joueur peut aussi effectuer des déplacements à l'intérieur de l'échiquier pour autant que le mouvement utilise, si cela est possible, l'ensemble des points amenés par les deux dés.
- Si un dé indique un nombre plus élevé que celui qui correspond à la case la plus éloignée sur laquelle il y a au moins un pion, on peut sortir 1 pion de cette case avec ce nombre, puis effectuer le mouvement correspondant aux points amenés par le deuxième dé.
- Par exemple : si VERT tire 6 et 3 et a ses pions disposés de la manière suivante : V1 (4v), V2 (3v), V3 (1v), V4 (2v) et V5 (1v), alors qu'il y a 3 pions noirs en V7.

Il peut faire sortir 1 pion de V5 et 1 pion de V3, mais le bouchage des 3 pions noirs est complètement disloqué.

- On peut aussi réaliser un déplacement à l'intérieur de l'échiquier avec le nombre amené par le deuxième dé et, au vu de la position ainsi réalisée, sortir un pion de la case occupée la plus éloignée avec le nombre amené par le premier dé.
- Ainsi, dans l'exemple précédent, le VERT peut déplacer 1 pion de V5 à V2 avec le 3, et sortir 1 pion de V4 avec le 6. La règle est respectée, l'ensemble des points amenés par les deux dés a été utilisé, mais un bouchage partiel plus efficace est maintenu contre les 3 pions noirs de V7.
- Si le nombre amené par un dé correspond à une case inoccupée, aucun pion situé plus avant ne peut être sorti avec ce nombre tant qu'un seul pion demeure sur une case plus éloignée.

- Par exemple avec la disposition suivante :  
V6 (2v), V5 (3v), V4 (1n), V3 (), V2 (4v) et V1 (1n).  
Le joueur VERT amène 4 et 3. Il n'y a de pion vert ni en V3, ni en V4.  
Le joueur VERT ne peut sortir de pion de la case V2 puisqu'il a encore des pions en V5 et V6.  
Il doit donc déplacer ces pions.  
Par exemple, en amenant un pion de V6 en V3 avec le 3 et un autre de V6 en V2 avec le 4.

### **Règle d'utilisation des points amenés par les dés**

- Le joueur effectue les déplacements de son choix dès lors qu'il respecte les conditions de mouvements.
- Chaque fois que c'est possible, le joueur doit obligatoirement effectuer un mouvement qui utilise l'ensemble des points amenés par les deux dés.

- Si les mouvements possibles n'utilisent que les points amenés par un seul des deux dés, le joueur effectuera ce mouvement et les points amenés par l'autre dé seront perdus.
- Si aucun des points amenés par les deux dés n'est utilisable pour faire un déplacement, le joueur ne bougera aucun pion et ses points seront perdus.
- Si l'on peut réaliser le déplacement correspondant aux points amenés par l'un ou l'autre des dés, mais pas les deux à la fois, on effectuera obligatoirement le mouvement correspondant au nombre le plus élevé.

## **Bouchages**

On appelle BOUCHAGE une disposition des pions infranchissable par les pions adverses situés au-delà.

- Une suite de 6 cases consécutives occupées par un même joueur constitue un barrage infranchissable, car aucun pion situé au-delà de cette



suite ne peut ni la franchir, ni y faire étape.

- L'occupation de la case située à l'extrême gauche de l'échiquier extérieur adverse constitue un bouchage pour les pions qui se trouvent en position de sortie :
  - la case V12 occupée par des pions noirs empêche la sortie des pions verts.
  - la case N12 occupée par des pions verts empêche la sortie des pions noirs.

#### ❖ Règles d'établissement des bouchages :

- Aussi longtemps que le postillon adverse n'est pas arrivé dans son échiquier intérieur, un joueur ne peut réaliser de bouchage complet sur son passage, c'est-à-dire qu'il ne peut occuper de séquence de plus de 5 cases consécutives sur le passage de ce postillon.

- L'occupation de 5 cases consécutives (et plus), à partir de sa case de départ (incluse), n'est autorisée que si le joueur a installé au moins 1 pion sur la première case de son échiquier intérieur (V1 pour les verts, N1 pour les noirs).
- Tous les autres bouchages sont autorisés, sans limitation de longueur ni de position.

### **Décompte des points**

- Le joueur gagnant est celui qui, le premier, a sorti tous ses pions.
- La partie est simple si le joueur adverse a sorti au moins 1 pion.
- La partie est double si le joueur adverse a quitté le côté du gagnant, mais n'a pas encore sorti 1 seul pion.
- La partie est triple si le joueur adverse n'a plus de pions dans l'échiquier extérieur du gagnant, mais en a encore

au moins 1 dans son échiquier intérieur.

- La partie est quadruple si le joueur adverse a encore au moins 1 pion dans l'échiquier extérieur du gagnant.

## Erreurs

Une erreur est commise si :

- Le déplacement effectué ne correspond pas aux points amenés par les dés.
- Le mouvement ne respecte pas les règles d'utilisation des points amenés par les dés.
- Les règles de bouchage n'ont pas été respectées.

Comme expliqué plus haut, un joueur ne peut plus modifier la position de ses pions dès lors qu'il a ramassé les dés.

Si une erreur est constatée après cette opération, le joueur adverse peut à son gré :

- Faire rectifier l'erreur.
- Accepter le mouvement réalisé et, pour cela, lancer les dés à son tour. Une fois ce jet effectué, la position erronée se trouve entérinée et la partie continue avec cette nouvelle position des pions.

## **CONVENTIONS PARTICULIERES**

Les parties amicales peuvent donner lieu à des conventions particulières entre les joueurs. En voici quelques-unes :

### **Bouchage**

- Interdire le bouchage intégral de 6 cases consécutives.
- Adopter le double bouchage, c'est-à-dire imposer la nécessité de placer au moins 1 pion sur chacune des 2 flèches extrêmes de son échiquier intérieur pour pouvoir établir une séquence de 5 cases consécutives à partir de la case de départ (incluse).

## **Comptage des points**

Les joueurs peuvent convenir de ne compter que les parties gagnées ou perdues, quelle que soit la position des pions du perdant.

Les rencontres se font alors en 3 ou 5 parties.