

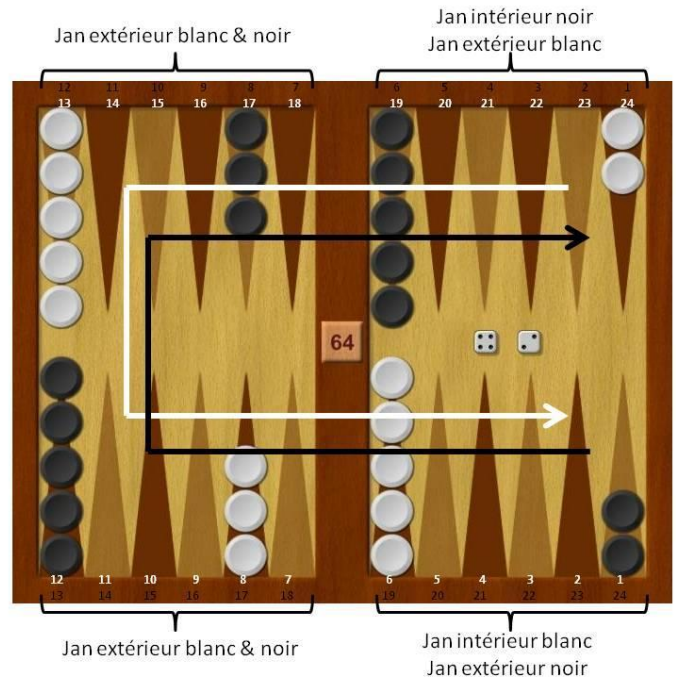
BACKGAMMON

UN PEU D'HISTOIRE

Le “*takht-e nard*”, mieux connu chez nous sous le nom de *backgammon*, aurait été inventé il y a plusieurs millénaires dans l'actuel Iran. Aujourd'hui, il continue d'animer les nuits d'été du pays.



Jeu Ancien



REGLE DU JEU

Les pions doivent être disposés comme sur l'image précédente. Ensuite, chaque joueur lance un dé. Celui qui obtient la plus haute valeur commence.

Déplacer ses pions

Le joueur lance 2 dés et déplace 1 ou 2 pions d'une flèche (ou case) à l'autre en fonction du résultat de chaque dé. Par exemple, en faisant un 3 et un 5, il peut :

- Déplacer un pion de 8 cases
- Déplacer un pion de 3 cases et un autre de 5

Attention : dans le premier cas, vous devez déplacer le pion en 2 temps, à savoir de 3 puis de 5 cases.

Si vous faites un **double**, sachez que vous avancez 2 fois la valeur des dés. Avec un double 4, vous avancez ainsi vos pions 4 fois de 4 cases.

La connaissance de seulement 4 cas de figure vous suffira à vous lancer dans une partie :

1. La case bloquée

Vous ne pouvez pas vous déplacer sur une case si elle est « bloquée », c'est-à-dire si au moins 2 pions adverses sont déjà dessus.

2. Sortir un pion adverse

Si vous déplacez un pion sur une case occupée uniquement par un pion adverse, vous sortez celui-ci du jeu : il est alors placé sur la barre du plateau.

3. Libérer un pion

Lorsque vous avez un ou plusieurs pions sur la barre, vous devez les libérer avant de pouvoir continuer à jouer. Pour cela, lorsque vient votre tour de lancer les dés vous devez obtenir un score qui vous permette d'atteindre une case libre (si ce n'est pas le cas, vous passez alors votre tour). Vous déplacez alors vos pions et vous libérez celui sur la barre en le plaçant dans le jan intérieur de votre adversaire.

4. Sortir ses pions

Tous vos pions doivent dans votre jan intérieur. Ensuite, vous pourrez les sortir du jeu sans avoir besoin de faire un score spécial ou un double. Le score d'un dé ne peut permettre de sortir qu'un seul pion, comme le veut la règle habituelle du déplacement des jetons. Par exemple, si vous faites 3 et 4, vous ne pourrez faire sortir que 2 pions au maximum. En outre, le score du dé peut être égal ou supérieur à celui nécessaire à la sortie d'un jeton : vous pouvez sortir le pion à 3 cases de la sortie aussi bien avec un 3 qu'avec un 6.

La seule subtilité est le cas suivant : si jamais l'un de vos pions est éjecté par votre adversaire, vous devez le libérer et le faire revenir dans votre jan intérieur avant de pouvoir continuer à sortir vos autres pions.

Calculer son score et gagner

Le score de base au backgammon est de 1 point, qui revient au premier des 2 joueurs à sortir tous ses jetons.

- Si votre adversaire a sorti au moins un pion de son jan intérieur, vous gagnez un point.
- Si votre adversaire n'a encore sorti aucun pion, vous gagnez 2 points. La partie est gammon.
- S'il a encore un ou plusieurs pions dans votre jan intérieur ou sur la barre, vous gagnez 3 points et la partie sera « backgammon »

<https://blog.courrierinternational.com/ma-vie-a-teheran/2018/11/30/le-plus-vieux-jeu-du-monde/>

https://www.neopoker.fr/neojeux/jouer-au-backgammon-vraiment-si-complique_9454