

Pour faciliter les explications et la notation des parties, les flèches sont numérotées de 1 à 24, en noir pour le joueur avec les pions noirs, et en blanc pour le joueur avec les pions blancs.

Premier lancé

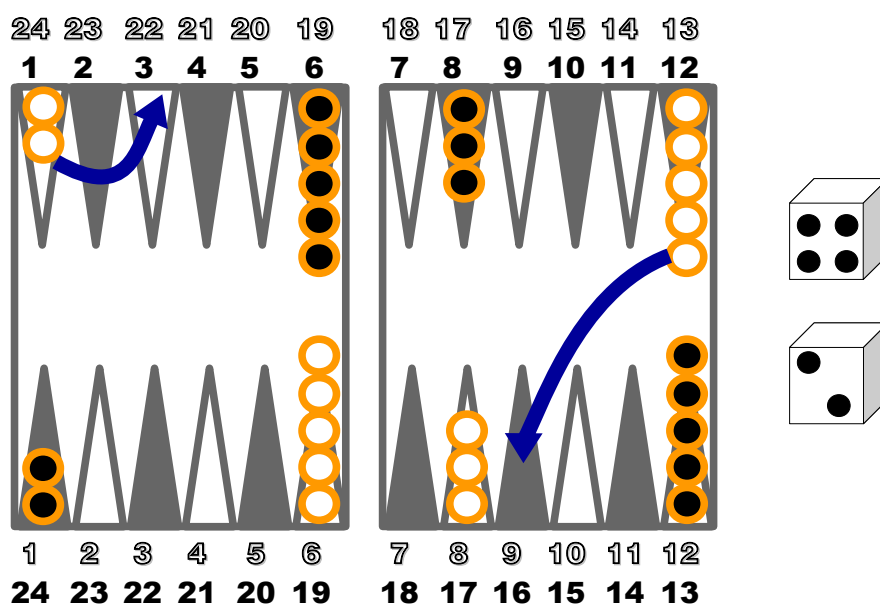
Au début de la partie, chaque joueur lance un dé. Celui obtenant le résultat le plus élevé commence avec les deux chiffres qui viennent d'être lancés. En cas de double lors du premier jet, les joueurs relancent chacun un dé.

Chaque joueur va, dans un premier temps, tenter de ramener tous ses pions dans son jan intérieur (flèches numérotées à sa couleur de 1 à 6), pour ensuite les faire sortir du plateau du jeu.

Lancés suivants

A partir du deuxième coup, le joueur dont c'est le tour jette 2 dés. Chaque dé indique de combien de flèches un pion peut avancer. Il est possible de faire avancer deux pions ou un même pion avec les 2 dés. Chaque joueur jette les dés à tour de rôle.

Exemple d'un tirage de 2 et 4 du joueur blanc.



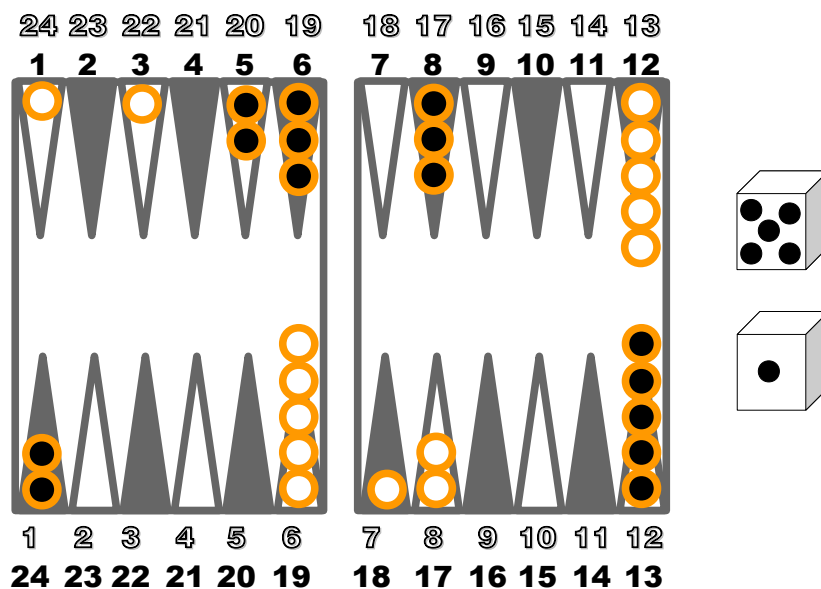
Un double se joue deux fois (par exemple, avec un double 3, vous avez 4 mouvements de 3 cases à effectuer).

On ne peut pas déplacer un pion sur une flèche où se trouve au moins 2 pions adverses. Il peut donc arriver parfois que vous ne puissiez pas jouer tous vos déplacements.

Si un pion arrive sur une flèche où se trouve un seul pion adverse, celui-ci est « frappé » et placé sur la ligne centrale du plateau.

Le joueur ayant eu le pion frappé doit alors obligatoirement commencer ses déplacements en faisant rentrer ses pions par le début de son parcours, c'est-à-dire par les flèches numérotées de 24 à 19 selon sa couleur (c'est-à-dire dans le jan intérieur de son adversaire).

Sur l'exemple suivant, avec un jet de dé de 1 et 5, le joueur noir peut avancer un pion de la flèche 24 Noir (ou 1 Blanc) et frapper le pion isolé en 18 Noir (ou 7 Blanc), mais en jouant les dés dans l'ordre 1-5 et non 5-1, la flèche 19 Noir étant occupée.



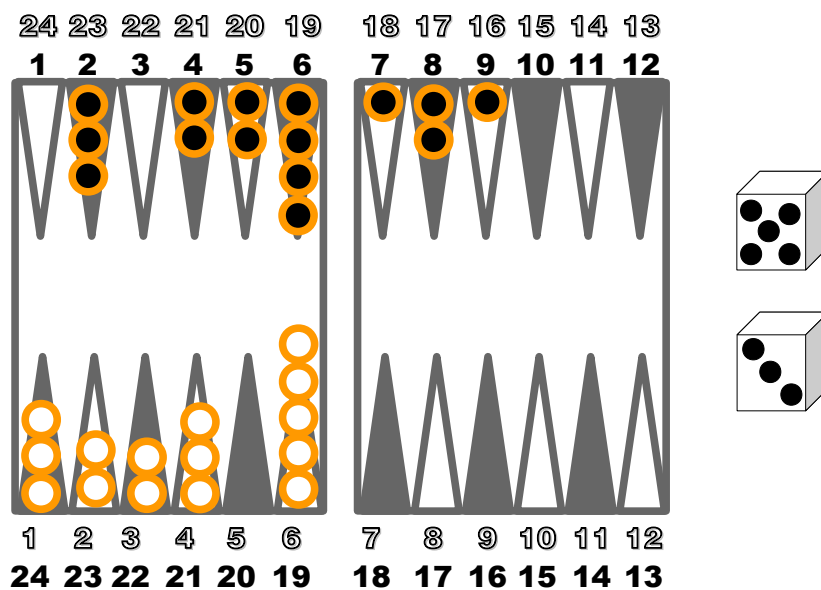
Si des pions adverses bloquent les flèches où le pion pourrait rentrer, le joueur ne peut pas jouer et passe son tour.

Il est donc interdit pour un joueur de déplacer des pions tant qu'il en existe à faire rentrer.

Sortie des pions

On ne peut commencer à sortir ses pions que s'ils sont tous présent dans dans son jan intérieur, et donc tous les pions doivent être présent sur les flèches numérotées à sa couleur de 1 à 6.

Dans l'exemple suivant, seul le joueur avec les pions blancs peut commencer à sortir ses pions.



Pour sortir un pion, il faut faire au dé un déplacement qui amène le pion hors du plateau.

Avec un résultat de 3 et 5, le joueur blanc sortira un pion de la flèche 3 et avancera un pion de la flèche 6 vers la flèche 1 (n'ayant pas de pion sur la flèche 5).

Au backgammon, il est interdit de passer, c'est-à-dire que si un mouvement est possible on doit l'effectuer. On doit s'efforcer de jouer l'ensemble des deux dés. Si le premier mouvement conduit à une impasse pour le second dé, alors qu'en jouant autrement on pouvait jouer les 2 dés, le mouvement est interdit.

Si, sur un lancer, un joueur peut jouer l'un ou l'autre dé mais pas les deux, il doit jouer le dé dont la valeur est la plus élevée.

Si un joueur parvient à sortir tous ses pions avant que son adversaire en sorte un seul, il fait « gammon ». Si de plus l'adversaire a encore des pions dans le jan intérieur du vainqueur, il y a «backgammon ».

Eléments de stratégie

Jeu de course, le backgammon est un délicat dosage entre la prise de risque et la prudence.

La double préoccupation de faire avancer au plus vite ses pions, tout en gênant la progression de ceux de l'adversaire, apporte au jeu cette richesse d'attitudes et de techniques, permettant au joueur intrépide, tout autant qu'au joueur prudent ou au calculateur, de s'exprimer et d'y prendre du plaisir.