

Le jeu du Backgammon

Le backgammon, un jeu de l'antiquité

Il y a plusieurs millénaires, si les égyptiens et les mésopotamiens ont été les précurseurs des jeux de parcours (avec le Senet, le jeu royal d'Ur, les 20 cases...), c'est en méditerranée lors de la domination romaine que ces jeux se transformèrent pour prendre peu à peu leur forme actuelle, à savoir un parcours de 24 stations, représenté par des flèches.

Au moyen âge, ces jeux de table prirent un essor important en Europe, avec l'apparition de multiples variantes, notamment celles à 4 ou 6 voire 7 joueurs sur des plateaux de jeu circulaires.

L'église tenta à plusieurs reprises de faire interdire ces jeux de tables (au même titre d'ailleurs que d'autres jeux de dés ou d'adresse comme les jeux de lanciers, de quilles,..), considérés comme des jeux de hasard, de paris et donc d'argent.

En France, c'est au 16^{ème} siècle, sous le nom de Tric-Trac, puis de Jacquet au 19^{ème} siècle, que ce jeu fut beaucoup pratiqué. Peu à peu tombé en désuétude, il faut attendre l'invention d'un accessoire supplémentaire pour redonner une nouvelle vie au backgammon.

Les Règles

Le but

Le backgammon est un jeu de course dans lequel 2 joueurs tentent de sortir leurs 15 pions avant ceux de l'adversaire. Le joueur ayant sorti ses 15 pions avant son adversaire sera déclaré le vainqueur de la partie.

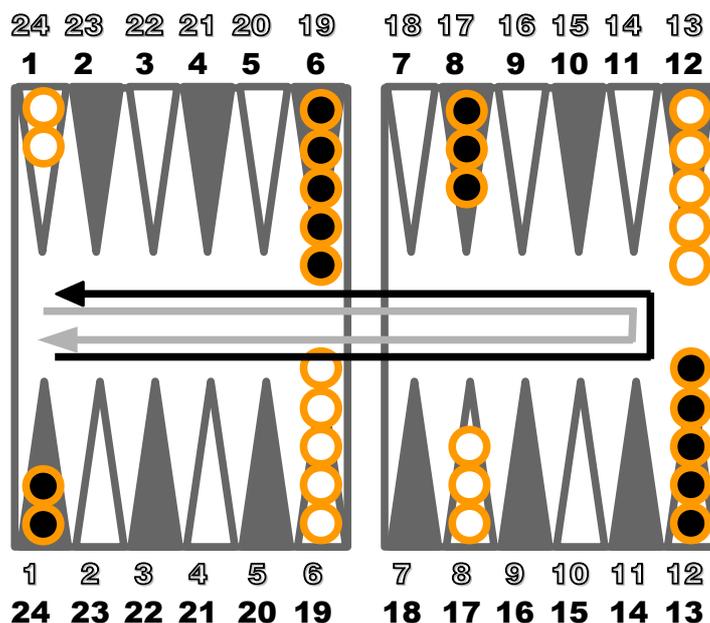
Le plateau et la position de départ

Le plateau de jeu comprend 24 flèches (triangles) groupées en 4 compartiments appelés des « jans ». Chaque joueur a devant lui 2 jans intérieurs et 2 jans extérieurs.

Les pions se déplacent de flèche en flèche, dans le sens des aiguilles d'une montre pour les blancs et dans le sens inverse pour les noirs, selon le lancer de 2 dés.

Les pions des joueurs vont donc se croiser dans leurs déplacements.

La position initiale est représentée ci-contre, avec le sens de déplacement pour chaque joueur.



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

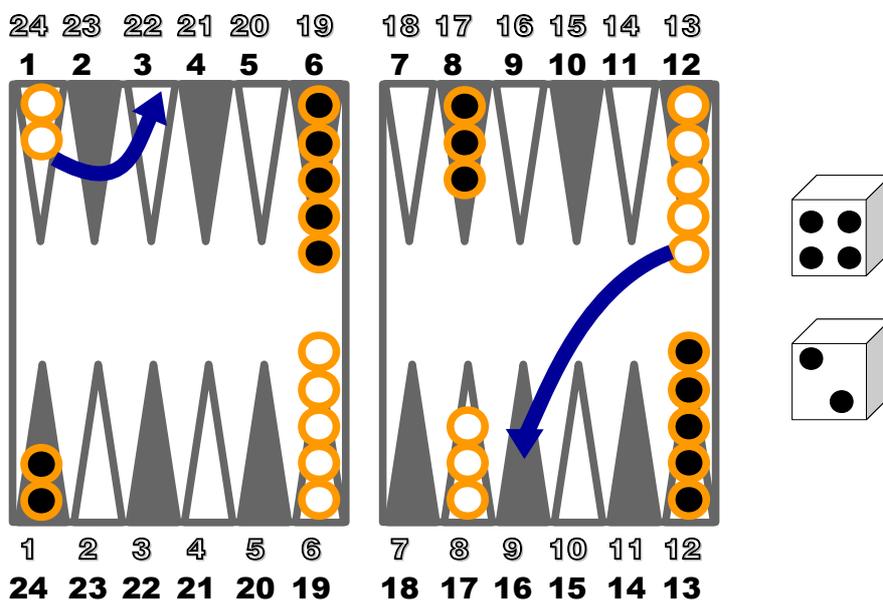
Au début de la partie, chaque joueur lance un dé. Celui obtenant le résultat le plus élevé commence avec les deux chiffres qui viennent d'être lancés. En cas de double lors du premier jet, les joueurs relancent chacun un dé.

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.



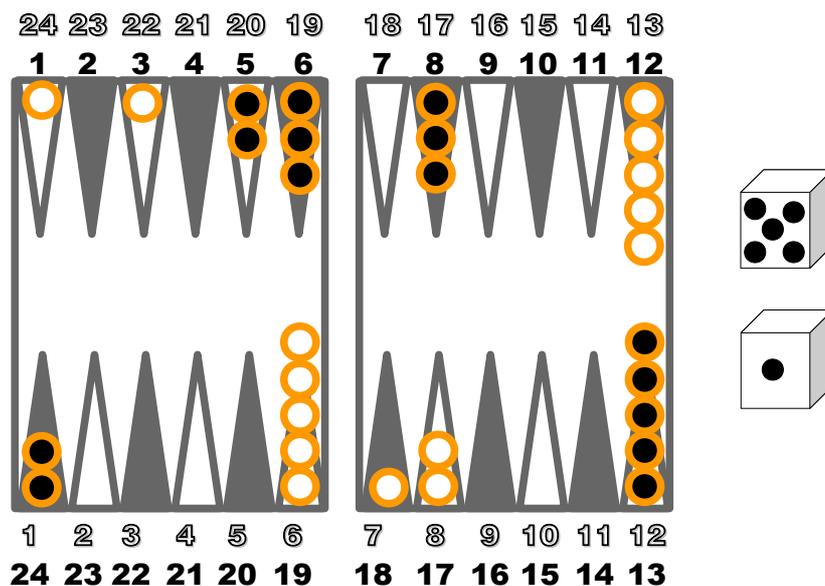
Un double se joue deux fois (par exemple, avec un double 3, vous avez 4 mouvements de 3 cases à effectuer).

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.



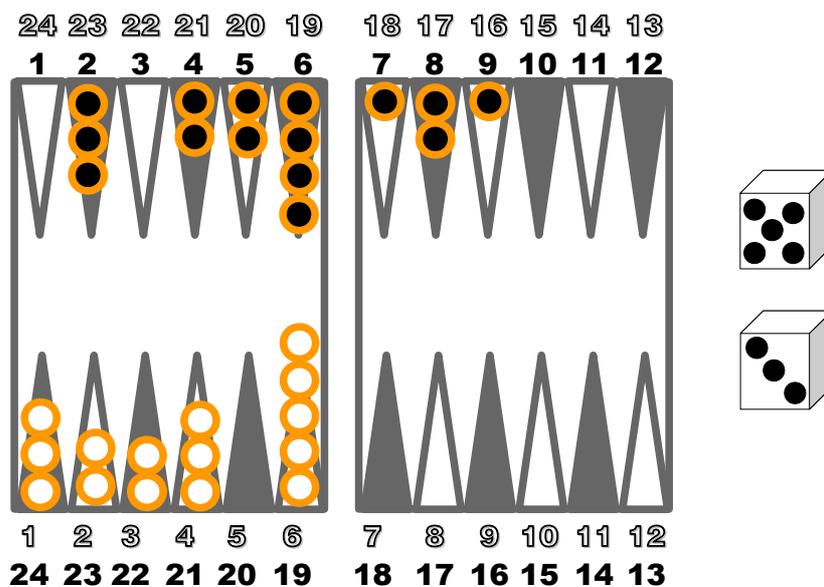
Si des pions adverses bloquent les flèches où le pion pourrait rentrer, le joueur ne peut pas jouer et passe son tour.

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.