



REGLES

Les règles officielles du jeu de BACKGAMMON de la **FFBG** et des tournois internationaux. Les mots en bleu sont dans le Glossaire.

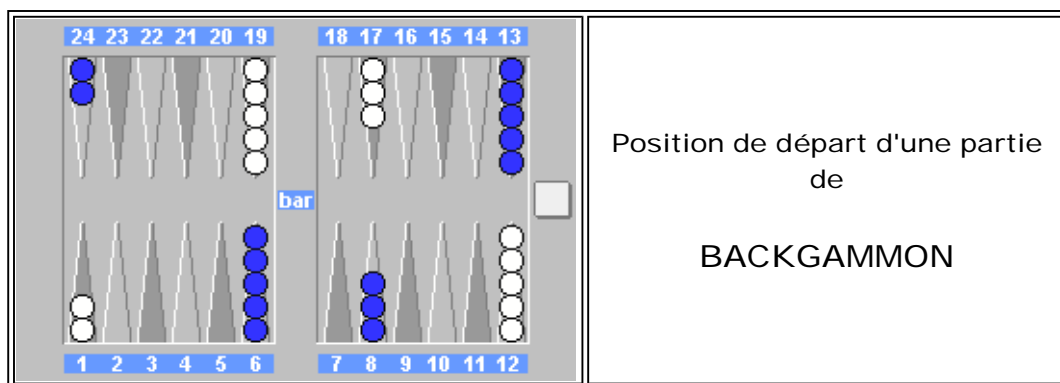
Les règles sont simples et faciles à apprendre, en effet, il est fascinant qu'un jeu aux règles aussi simples puisse avoir autant de richesse et soulever l'engouement d'autant de civilisations à travers les âges.

Vous trouverez ici toutes les règles et usages pour débiter correctement une partie de BACKGAMMON,

- **POSITIONNEMENT ET NOTATIONS**
- **LE DEPLACEMENT DES PIONS**
- **LA SORTIE DES PIONS OU BEAR-OFF**
- **LES COUPS LEGAUX**
- **LA PARTIE SIMPLE, GAMMON ET BACKGAMMON. LE CUBE.**

POSITIONNEMENT ET NOTATIONS

Diagramme 1



Position de départ d'une partie
de

BACKGAMMON

Le jeu est une table ou board constituée de 24 flèches ou points ou cases, dont 12 d'une couleur et 12 d'une autre.

Les couleurs sont alternées pour plus de lisibilité.

Pour plus de commodités nous utiliserons les notations et dénominations suivantes :

Les flèches du board sont numérotées de 1 à 24.

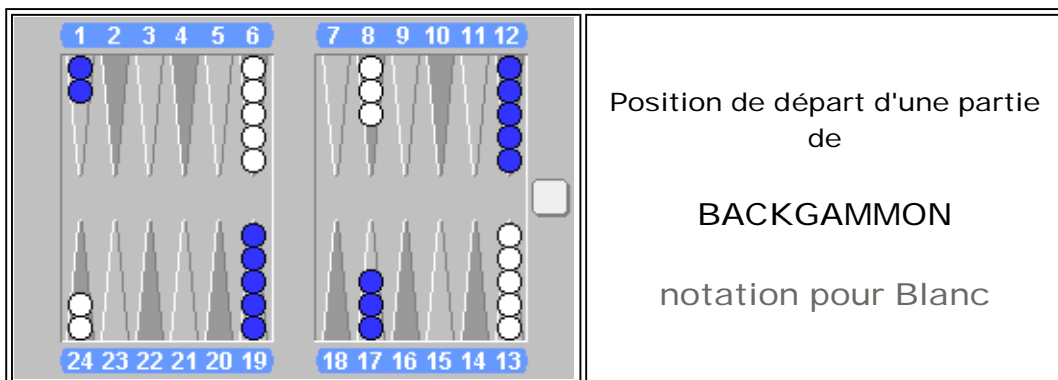
Les flèches de 1 à 6 sont appelées le jan intérieur de Bleu.

Les flèches de 19 à 24 sont appelées le jan intérieur de Blanc.

Les flèches de 7 à 18 sont appelées le jan extérieur.

Cette notation est du point de vue de joueur Bleu, mais par symétrie l'on pourrait avoir l'équivalent pour le joueur Blanc, si vous retournez le board.

On remarque que le point 1 de Blanc est le point 24 de Bleu, leur point 2 est le point 23 de Bleu...soit le point N de Blanc est le point 25-N de Bleu. La barre qui délimite les jan intérieur du jan extérieur s'appelle le bar ou la barre. Les points 7 de Blanc et Bleu s'appellent respectivement le point bar blanc et le point bar bleu.



Le cube à droite du board est un dé à six face numérotées, 2,4 8,16,32,64. Il est appelé Videau, cube doubleur ou plus simplement cube. Il est placé au début de chaque partie la face 64 vers le haut, à droite du board ou encore au centre sur la barre. Chaque joueur dispose de 15 pions ou pièces de même couleur.

Le but du jeu consiste pour Bleu de déplacer ses pions dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'à ce que tous ses pions se trouvent dans son jan intérieur, alors il pourra successivement sortir tous ces pions du board. Symétriquement, Blanc déplace ses pions dans le sens opposé de Bleu et peut sortir ses pions une fois qu'ils sont tous son jan intérieur.

Le joueur ayant sorti ses 15 pions avant son adversaire sera déclaré le vainqueur de la partie.

Pour décider du joueur commençant la partie, chaque joueur lance un dé à six faces numérotées de 1 à 6. Le joueur ayant le chiffre le plus grand (les doubles ne comptant pas) commencera la partie en jouant les deux dés issus de ce tirage au sort.

Puis chaque joueur joue à tour de rôle, en lançant deux dés, de manière aléatoire, puis déplaçant ses pions en fonction de l'issue de ce tirage.

LE DÉPLACEMENT DES PIONS

A partir de la position de départ ci-dessus les pions bleus se déplacent dans le sens des aiguilles d'une montre à partir du point 24 jusqu'à son jan intérieur, les points 6 à 1.

A partir de la position de départ ci-dessus les pions blancs se déplacent dans le sens inverse des aiguilles d'une montre à partir du point 1 jusqu'à son jan intérieur, les points 19 à 24.

Les pions avancent en fonction des points amenés par le jet de deux dés.

Diagramme 2. un joueur peut déplacer un pion d'un nombre de cases (ou points) égal à la somme des deux dés.

	<p>Bleu ont joué 6-2 dans la position départ</p> <p>Nous noterons alors le coup de la façon suivante :</p> <p>Bleu : 6-2 24/18 13/11</p> <p>Ce qui se lit Bleu joue un pion de la flèche 24 à la flèche 18 et un pion de la flèche 13 à la flèche 11.</p>
--	---

Diagramme 3. un joueur peut déplacer deux pions, l'un d'un nombre de points égal à la valeur du premier dé, l'autre d'un nombre de points égale à la valeur du second dé.

	<p>Bleu ont joué 6-2 dans la position départ</p> <p>Nous noterons alors le coup de la façon suivante :</p> <p>Bleu : 6-2 24/18 18/16 (ou 24/16)</p> <p>Ce qui se lit Bleu joue un pion de la flèche 24 à la flèche 18 puis de la flèche 18 à la flèche 16.</p>
--	--

Remarque : Il n'y a pas de limite au nombre de pions de la même couleur sur une même flèche (jusqu'à 15).

Un double est jet où les deux dés sont identiques. ils peuvent se jouer deux fois, c'est à dire que si vous lancez un double 1 (noté 1-1) vous pouvez jouer 4 fois 1.

Reprenons le Diagramme 3 et supposons que Blanc est lancé un double 3 soit 3-3

	<p>Blanc ont joué 3-3</p> <p>Nous noterons alors le coup de la façon suivante :</p> <p>Blanc : 3-3 24/18 13/10 (2)</p> <p>Ce qui se lit Blanc joue un pion de la flèche 24 à la flèche 18 puis deux pions de la flèche 13 à la flèche 10.</p>	
--	---	--

	<p>Blanc ont joué 3-3</p> <p>Nous noterons alors le coup de la façon suivante :</p> <p>Blanc :3-3 24/18(2)</p> <p>Ce qui se lit Blanc joue deux pions de la flèche 24 à la flèche 18.</p>	
--	---	--

Lorsqu'un jets est un double on a donc le choix de jouer un, deux, trois ou quatre pions d'un nombre de points égaux à la valeur du dé.

Lorsqu'un pion est isolé il est appelé aussi **blot**, celui-ci peut être **frappé** et être envoyé ou mis à la barre.

Reprenons le Diagramme 3 et supposons que Blanc a lancé un 5-4 dans le diagramme 4 et 3-1 dans le diagramme 5

Diagramme 4

	<p>Blanc ont joué 5-4</p> <p>Nous noterons alors le coup de la façon suivante :</p> <p>Blanc : 5-4 13/9* 5/1*</p> <p>Ce qui se lit Blanc joue un pion de la flèche 13 à la flèche 9 en frappant puis un pion de la flèche 5 à la flèche 1 en frappant.</p>	
--	--	--

Diagramme 5

	<p>Blanc ont joué 3-1</p> <p>Nous noterons alors le coup de la façon suivante :</p> <p>Blanc : 3-1 13/10 10/9* (ou 13/9*)</p> <p>Ce qui se lit Blanc joue un pion de la flèche 13 à la flèche 10 puis le même pion de la flèche 10 à la flèche 9 en frappant.</p>	
--	---	--

Remarque : Il n'y a pas de limite au nombre de pions de la même couleur à la barre (jusqu'à 15).

La rentrée d'un pion à la barre

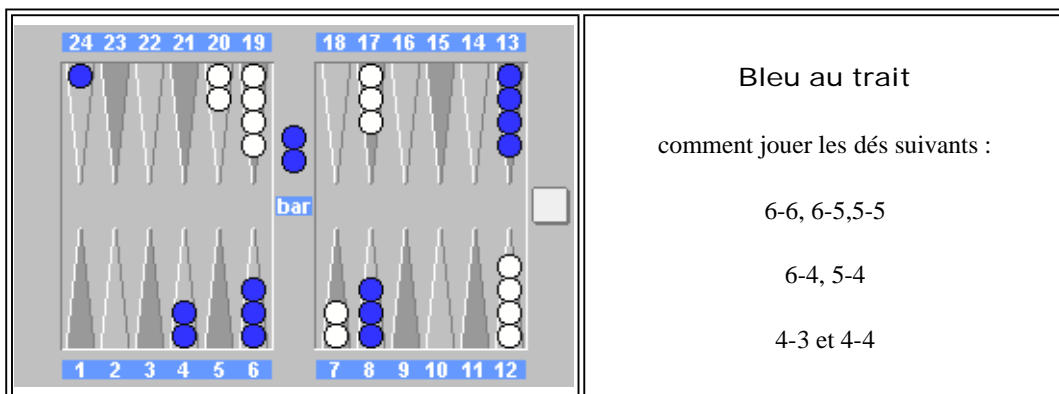
Nous avons vu qu'un pion isolé peut être frappé ou mis hors jeu en étant sur la barre.

Nous présentons les règles lors de cette situation

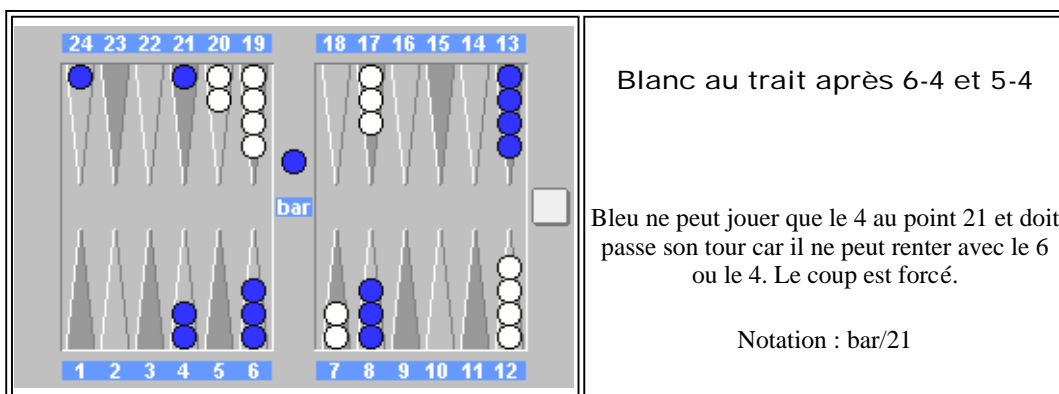
- *Si un joueur a un pion sur la barre il doit le remettre en jeu avant d'envisager tout autre déplacement.*
- *Si un joueur a deux ou plus pions sur la barre il doit mettre chacun en jeu avant d'envisager tout autre mouvement.*
- *Un pion sur la barre se remet en jeu dans le jan intérieur de votre adversaire.*
- *Il est possible d'avoir jusqu'à 15 pions sur la barre.*
- *Si les 6 points du jan adverse sont fait vous devez passer votre tour*

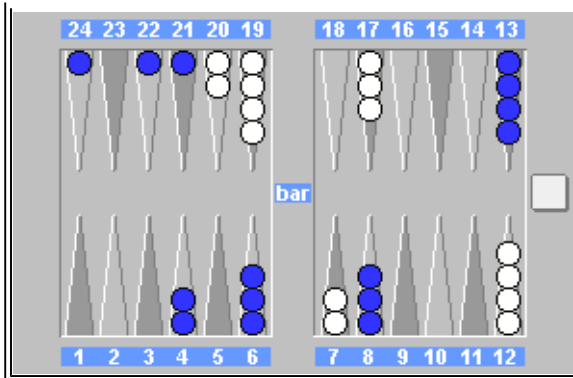
Voyons sur un exemple, comment procéder pour remettre en jeu les pions sur la barre.

Diagramme 6



6-6, 5-5 et 6-5 Bleu ne peut rentrer aucun pion, il doit passer son tour. Les points 20 et 19 correspondent aux points 5 et 6 de Blanc ($25-20=5$; $25-19=6$). La position résultante est celle de la figure 6 mais Blanc étant au trait. Le coup est forcé et est noté # ou en anglais on peut trouver l'expression "dance" ou encore "flunk".

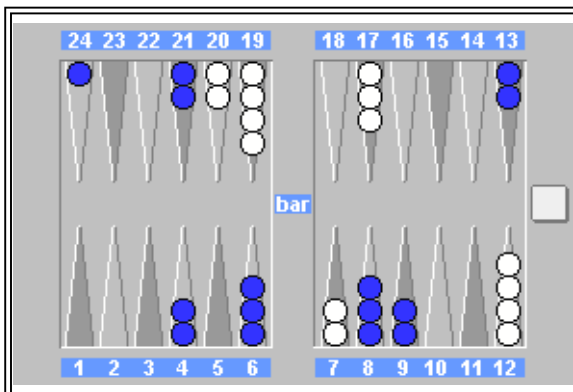




Blanc au trait après 4-3

Bleu doit rentrer ses deux pions au point 22 avec le 3 et au point 21 avec le 4. Le coup est forcé.

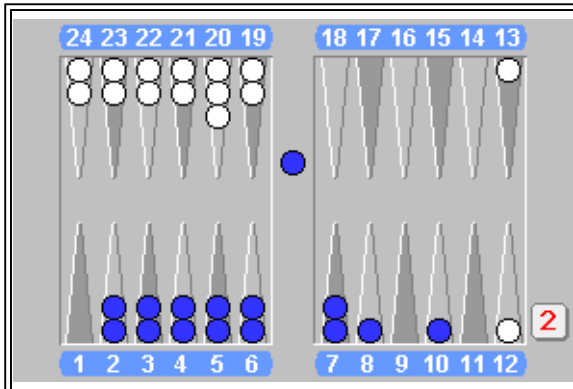
Notation : bar/21 bar/22



Blanc au trait après 4-4

Bleu doit rentrer ses deux pions au point 21 et joue les autres 4 du point 13 au point 9. le coup n'est pas forcé à la rentrée des deux pions.

Notation : bar/21(2) 13/9(2)



Bleu au trait face à un jan adverse fermé

Bleu ne peut rentrer su aucun point car tout le jan de Blanc est occupé par au moins deux de ses pions,Bleu doit donc passer son tour et laisser Blanc jouer jusqu'à cequ'il libère un point...

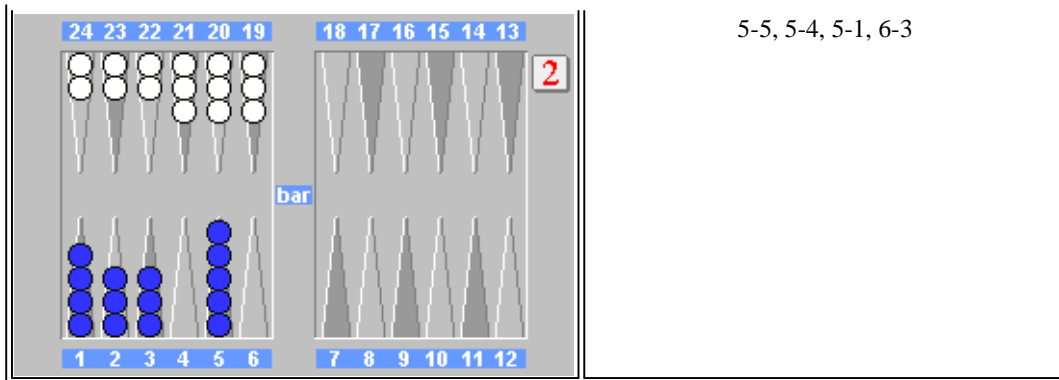
LA SORTIE DES PIONS OU BEAR-OFF

Une fois que tous ses pions sont dans son jan intérieur un joueur peut les sortir, indépendamment au fait qu'il reste des pions adverses dans celui-ci.



Bleu au trait

comment jouer les dés suivants :



Bleu : 5-5, il doit sortir 4 pions du point 5. Le coup est forcé. Notation 5/O (4). "O" pour Off en anglais.

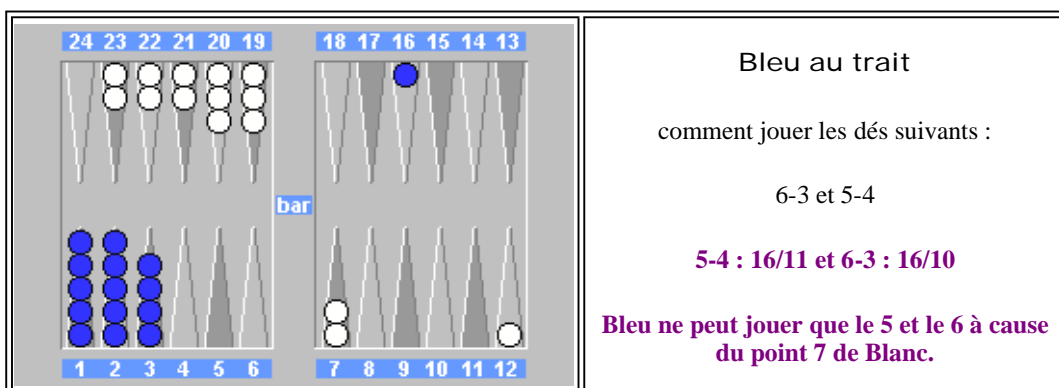
Bleu : 5-4, il doit sortir un pion du point 5 et comme il n'a pas de pion au point 4 il doit tourner et jouer 5/1. 5/O 5/1. Le coup est forcé.

Bleu : 5-2, il doit sortir un pion du point 5 et sortir un pion du point 2 ou jouer avec le 2, 5/3 ou 2/1. Cela s'appelle, respectivement, tourner du point 5 au point 3 et tourner du point 3 au point 2. Notations respectives : 5/O 2/O, 5/O 5/3, 5/O 3/1.

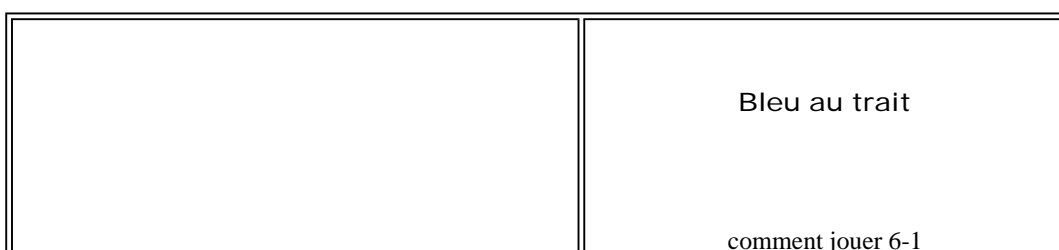
Noir : 6-3, il n'a pas de pion au 6, il doit sortir un pion du point 5 avec le 3 il peut sortir un pion du point 3 ou tourner 5/2. Notations respectives : 6/O 3/O, 5/O 5/2.

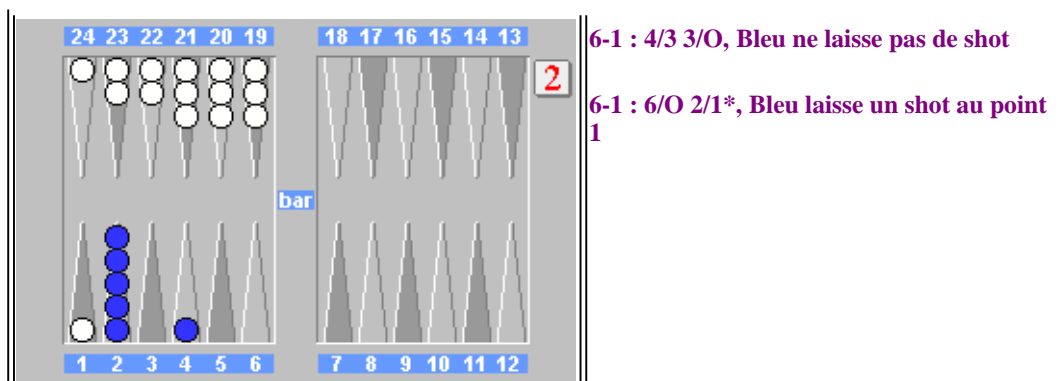
LES COUPS LEGAUX

Au BACKGAMMON, vous devez toujours jouer les deux dés. Si vous pouvez n'en jouer qu'un, alors vous devez d'abord jouer le plus élevé.



Il vous est possible de jouer les dés dans n'importe quel ordre du moment où vous jouez les deux.





LA PARTIE SIMPLE, GAMMON ET BACKGAMMON. LE CUBE.

La partie est déclarée [simple](#) lorsque votre adversaire a sorti au moins un pion de son [jan intérieur](#) au moment où vous avez sorti vos 15 pions. Alors, vous gagnez la valeur du [cube](#).

La partie est déclarée [double ou gammon](#) lorsque votre adversaire n'a sorti encore aucun pion au moment où vous avez sorti vos 15 pions. Alors, vous gagnez la valeur du cube fois 2.

La partie est déclarée [triple ou backgammon](#) lorsque votre adversaire a encore un ou plusieurs pions dans votre jan intérieur ou sur le bar au moment où vous avez sorti vos 15 pions. Alors, vous gagnez la valeur du cube fois 3.

Une innovation majeure et revitalisante du vingtième siècle (1920-USA), provenant des clubs New-yorkais et Londoniens, a été d'introduire le [Videau](#) ou cube doubleur ou encore plus simplement [cube](#), élément apportant une nouvelle dimension au jeu et augmentant le ratio de stratégie dans la combinaison de stratégie et de chance dont est constitué le jeu de BACKGAMMON.

Le cube est un dé à six faces ayant les puissances de 2 de 2 à 64 soient 2, 4, 8, 16, 32, 64. Au début de chaque partie il est dit au centre, c'est à dire équidistant aux deux joueurs sur le [bar](#) ou sur le côté, avec la face supérieure indiquant 64. Ainsi, l'[enjeu](#) de la partie est de 1 point même si le cube indique 64.

Tant que le cube est au centre, chaque joueur peut y accéder. Pour doubler l'enjeu d'une partie il faut attendre son tour de jouer et le faire avant de lancer les dés, en présentant le cube à son adversaire avec la face supérieure montrant la valeur 2, éventuellement en disant "je double" ou "je cube" ou "j'envoie à 2" ou toutes expressions équivalentes.

A ce point, votre adversaire peut soit [refuser, passer ou dropper](#), alors il perd un point et une nouvelle partie commence soit prendre le cube de son côté et jouer une partie dont l'enjeu est 2. Si votre adversaire accepte le cube il sera seul à pouvoir [redoubler ou recuber](#) à 4 avec la même procédure que celle du cube initial et ainsi de suite.

Il n'y a pas de limite pour l'enjeu d'une partie, bien que le cube ne comporte que six faces, une partie peut avoir un enjeu de 128, 256 ou encore 4096!

Vous pouvez doubler même si vous ne pouvez pas jouer, par exemple vous avez un pion enfermé complètement, en indiquant après le coup de votre adversaire que vous envisagez de [doubler ou redoubler](#).

Enfin, la règle de [Jacoby](#) n'est pas utilisée en match, cette règle stipule que les parties gammon ou backgammon ne comptent que si le cube a été envoyé. Cette règle courante en partie libre n'est jamais pratiquée en tournoi. Par conséquent, il est possible de gagner [gammon](#) (soit 2 points) ou [backgammon](#) (soit 3 points) si le cube reste au centre.

Rédaction : François TARDIEU

