

# Backgammon

---

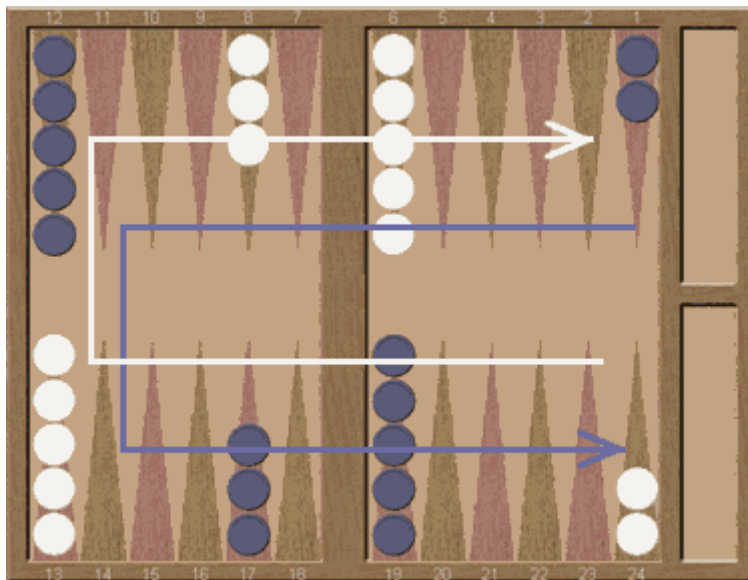
## Origine et histoire

Il s'agit d'un des jeux les plus anciens connus au monde. Ses origines semblent se remonter à 5.000 ans en Mésopotamie. En tout cas les premières règles écrites du jeu datent du XIII<sup>e</sup> siècle, au Livre des jeux d'Alphonse X.

## Description

C'est un jeu à deux joueurs qui se déroule sur un plateau dont les cases sont des triangles distribués sur quatre quadrans (6 triangles par quadrant) comme on l'indique sur la figure ci-dessous. Le plateau est divisé en deux par une zone appelée barre.

Chacun des joueurs dispose de 15 pions de couleur différente à ceux de l'adversaire, situés au début de partie comme le montre la figure ci-dessous.



## But du jeu

Le backgammon est un jeu de courses dont le but est de faire **sortir tous les pions du plateau** avant que l'adversaire. Pour ce-là les pions doivent réaliser un parcours sur les cases du plateau les uns dans un sens et les autres dans l'autre de façon que **les deux parcours se croisent**.

D'habitude on joue plusieurs jeux pour parvenir à emporter un nombre préalablement établi.

## Déroulement du jeu

### Début du jeu

Les joueurs se situent face à face avec le plateau entre eux de façon que la barre le divise en deux moitiées gauche et droite pour chacun respectivement.

Chacun des joueurs a deux dés, mais exceptionnellement au premier lancer, chacun d'eux lance seulement un des dés. Celui qui obtiendra la valeur la plus élevée sera celui qui commencera le jeu, en déplaçant ses pions avec la valeur des deux dés lancés (un par joueur).

A partir de ce moment les mouvements se feront à tour de rôle.

### Mouvements

Sauf pour le premier lancer, à son tour, chaque joueur devra lancer les deux dés et déplace ses pions d'autant de cases qu'ils indiquent. **On peut déplacer deux pions** (un pion pour la valeur de chacun des dés) **ou il peut déplacer une seule pièce en deux mouvements consécutifs**. On peut faire tout mouvement qui termine sur une case vide, sur une case avec d'autres pions de la même couleur, ou sur une case avec un seul pion de l'adversaire. Dans ce dernier cas, le pion adverse sera capturé et sera posé sur la barre.

On ne peut jamais déplacer un pion sur une case occupée par deux pions de l'adversaire ou plus.

### Doubles

Quand un joueur, à son lancer, obtient un double (les deux dés avec la même valeur) il doit doubler encore son coup et devra faire **quatre déplacements** de pions pour la valeur obtenue.

### Pions capturés

Si un joueur a une ou deux pièces prises sur la barre il pourra seulement, à son tour, réaliser les mouvements pour introduire sur le plateau ces pièces capturées, et **ne pourra pas réaliser un mouvement avec d'autres pions avant d'avoir tous les pions en jeu**.

Un pion qui est capturé entre en jeu en commençant son parcours à la première case des 24 du parcours total.

## Passer

À chaque tour un joueur doit réaliser une combinaison de mouvements que, si possible, permette réaliser les mouvements correspondants à la valeur des deux dés.

Si on n'a qu'un seul pion qui peut se déplacer pour la valeur de n'importe quel des deux dés mais non pas pour la somme des deux, on devra choisir la valeur la plus grande et on passera pour la valeur de l'autre dé.

Un joueur perd son tour si il ne peut réaliser aucun mouvement. Ce-ci c'est assez normal lorsqu'on a des pièces capturées.

## Fin du jeu

Le jeu termine lorsqu'un des joueurs fait **sortir tous ses pions du plateau**

Pour pouvoir commencer à réaliser les mouvements qui font sortir les pions, un joueur doit tout avant avoir **tous ses pions situés sur les cases du dernier quadrans de son parcours**.

Les pions doivent sortir du plateau en utilisant la valeur exacte pour le faire. On pourra seulement utiliser une valeur plus grande, lorsqu'on n'a pas d'autre pion sur une des cases précédentes.

## Fin de partie

Voici les règles pour jouer un seul jeu, une seule *main* de backgammon (**casual play**), mais d'habitude on joue jusqu'à obtenir le nombre de points préalablement établis pour par les joueurs (**match play**). Dans ce cas s'est celui qui atteint avant ce nombre qui emportera la partie.

Au début d'un jeu les joueurs ont un point en jeu qui l'emportera celui qui emporte le jeu. Pendant la partie, avant de lancer ses dés, chaque joueur peut doubler la mise. Si un joueur double la mise et l'adversaire refuse, celui qui a réalisé la mise emporte les points en jeu jusqu'à ce moment là et la main termine.

Le joueur qui accepte la mise peut, à son tour, plus tard, doubler à nouveau la mise; les joueurs peuvent doubler la mise autant de fois qu'ils le voudront.

Lorsqu'un qui emporte un jeu reste seulement à un point d'emporter la partie, pendant le jeu suivant on ne pourra pas doubler la mise (**crawford game**).

Si un joueur parvient à faire sortir ses pions du plateau avant que l'adversaire fasse sortir un seul de ses pions, le jeu est déclaré double ou **gammon**, ce qui veut dire que la valeur de la mise sera doublée au moment du décompte des points.