

**BACKGAMMON****EUROPE**

|                               |  |                               |                                       |
|-------------------------------|--|-------------------------------|---------------------------------------|
| <b>A partir de :</b>          | 12 ans   | <b>Effectif +/- :</b>         | 2 minimum                             |
| <b>Durée :</b>                | 25 min   | <b>Epoque / Pays / Type :</b> | XVIII / Angleterre / Hasard et Calcul |
| <b>Historique :</b>           | Le backgammon trouve son origine dans le « <i>jeu des douze lignes</i> », pratiqué à l'époque romaine. Le nom anglais apparaît au XVIIIe siècle, à partir du jeu de « <i>toute table</i> », dont le backgammon a repris des règles essentielles : les pièces sont placées au départ sur une des quatre parties du plateau de jeu, les doubles aux dés sont joués doublement et la manière de sortir les pièces du jeu est la même. Le "videau", dé qui permet de multiplier les enjeux par 2, 4, 8, 16, 32, et 64 est à l'origine du succès actuel... Et favorise le détournement en jeu d'argent.   |                               |                                       |
| <b>But du Jeu :</b>           | Le backgammon est une course de vitesse, où il faut dans un premier temps rentrer tous ses pions dans la maison (Les 6 flèches devant soi, à gauche pour les blancs, à droite pour les noirs) et ensuite les sortir du jeu avant son adversaire.   |                               |                                       |
| <b>Matériel :</b>             | un <a href="#">plateau de 24 cases</a> (flèche) - 15 pions d'une couleur, 15 pions d'une autre couleur - 2 dès à 6 faces - 1 Videau.   |                               |                                       |
| <b>Déroulement / Règles :</b> | <p>les pions des 2 adversaires se déplacent dans un sens opposé (<a href="#">Fig. 1</a>). Ils vont donc se croiser et chaque joueur essaiera de retarder les pions isolés de l'autre en les « frappant », les obligeant ainsi à recommencer leur parcours depuis le début.</p> <p>Pour commencer la partie, chacun jette un dès. Le joueur ayant obtenu le chiffre le plus élevé joue en premier, sans relancer les dés (sauf en cas d'égalité ou on relance les dès).</p> <p>Au cours de la partie, un double au dès équivaut à jouer quatre fois le chiffre indiqué par les dès (exemple avec un double 5 on peut avancer de 4 x 5 cases.)</p> |                               |                                       |

**Déplacements :**

Avec chaque dé, on peut déplacer un pion du nombre de flèches indiquées par le dé :

- ✚ si la flèche d'arrivée est libre
- ✚ si la flèche d'arrivée est déjà occupée par un ou plusieurs pions de la même couleur
- ✚ si la flèche d'arrivée est occupée par un seul pion adverse. Il y a alors prise (voir « pions frappés »).

Si la flèche d'arrivée est occupée par au moins 2 pions de l'adversaire, on ne peut en aucun cas s'y arrêter. On peut choisir de déplacer 2 fois le même pion si et seulement si, le pion peut réaliser le total des points des 2 dès en deux étapes : un dès plus l'autres. ([fig. 2](#)).

Si les déplacements sont possibles, on est toujours obligé de jouer les 2 dès.

**Points Frappés :**

Lorsqu'on termine un déplacement sur une flèche occupée par un seul pion adverse, celui-ci est frappé et doit recommencer son parcours à partir du départ. ([Fig. 3](#)). lorsqu'on a un ou plusieurs pions frappés, il faut obligatoirement des rentrer avant de pouvoir déplacer d'autres pions. Si c'est impossible, on passe son tour.

**Règles de sortie des pions :**

On peut commencer à sortir ses pions à partir du moment où ils sont tous dans la « maison ». Donc, en cas de prise, il faut d'abord faire revenir le pion frappé dans la maison avant de continuer la sortie de ses pions.

Selon le tirage obtenu, on peut sortir le pion situé sur la flèche correspondant au chiffre indiqué par le biais, ou rapprocher un pion de la sortie. Lorsqu'il n'y a plus d'autres déplacements possibles, on est autorisé à sortir les pions restant avec un nombre supérieur (fig.4).

### Fin de la partie :

Quand l'un des joueurs a sorti tous les pions, la partie est terminée.

Si l'adversaire en a sorti au moins 1, c'est un **HIT** (enjeux X 1). Si l'adversaire n'a sorti aucun de ses pions, c'est un **GAMMON** (enjeux X 2). si l'adversaire n'a sorti aucun de ses pions **et** s'il lui reste un ou plusieurs pions dans la maison de l'autre ou hors du jeu, c'est un **backgammon** (enjeux X 3).

Variante : -

Fig. 1 Position de départ

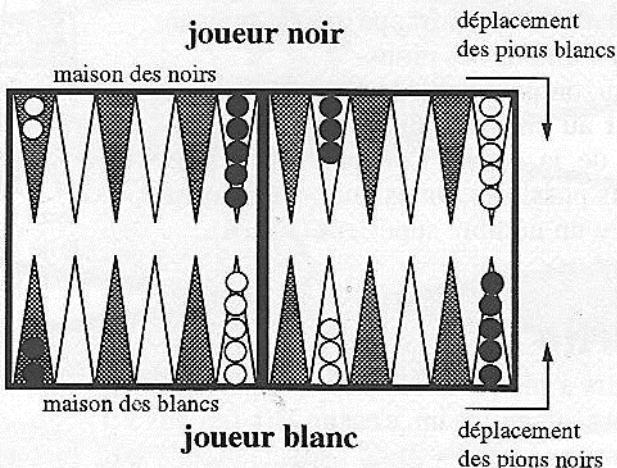
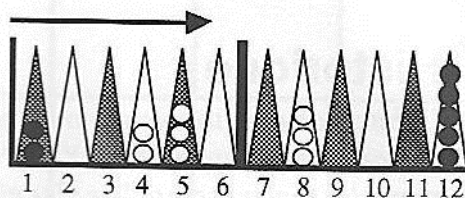
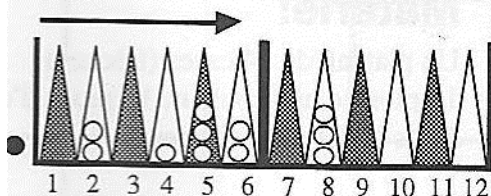


Fig. 2



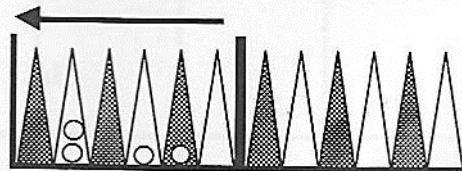
Les flèches 4 et 5 sont occupées par les pions blancs, avec 3 et 4 aux dés, noir ne peut pas déplacer un des pions de la case 1 de 7 cases.

Fig. 3



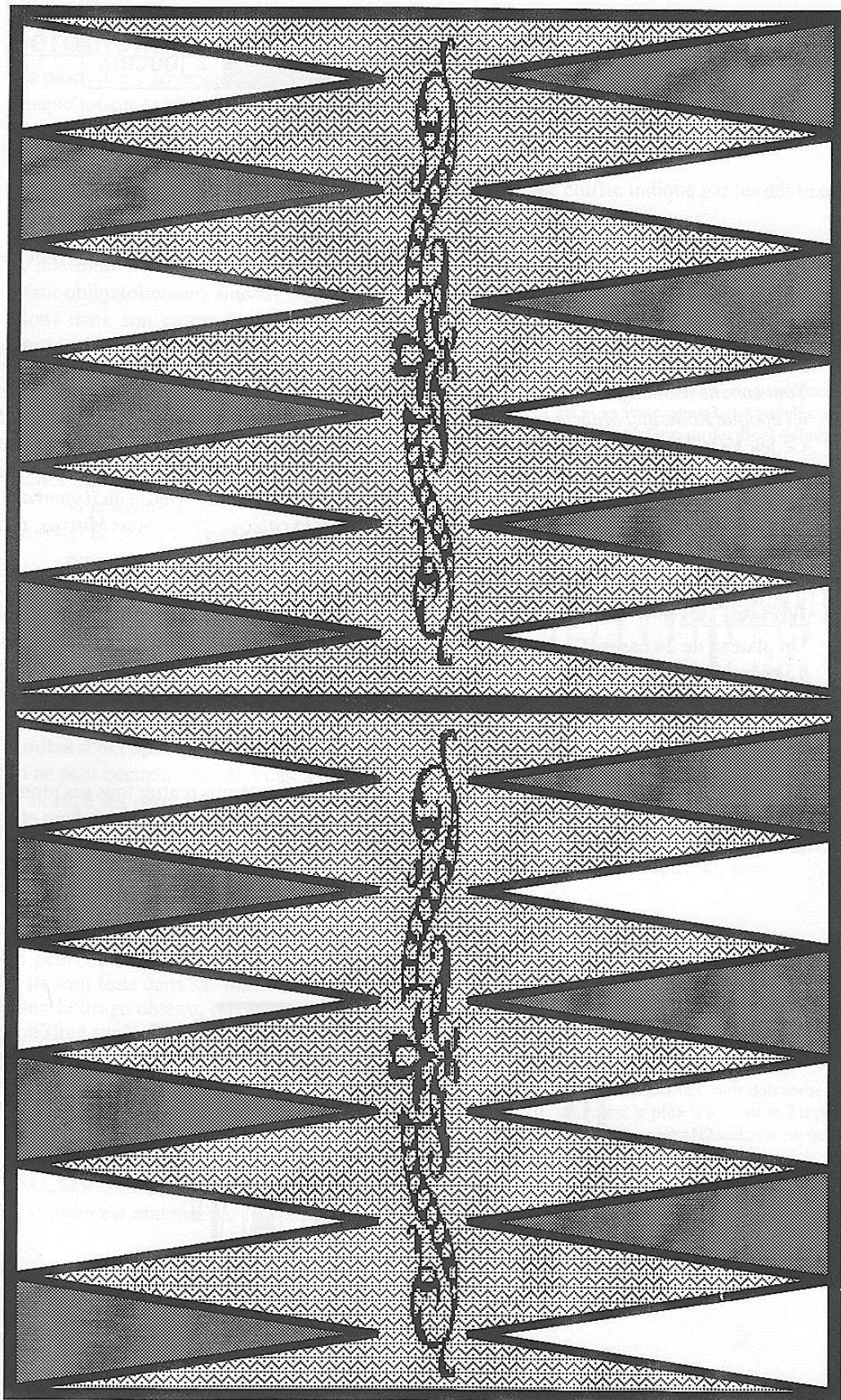
Le pion noir peut rentrer avec 1, 3 et 4 aux dés (avec 4 il frappe le pion blanc qui repartera du départ). Si les dés indiquent 2, 5 ou 6, noir passe son tour.

Fig. 4



Avec 5 et 2 aux dés, blanc peut sortir le pion de la flèche 5 ou il peut aussi déplacer le pion de la flèche 5 sur la flèche 3 avec le dé 2 et sortir le pion de la flèche 4 avec le dé 5. Avec le dé 2 il peut soit sortir un pion de la flèche 2 soit avancer de 2 cases le pion de la flèche 4.









Espace Jeux :

# SPECIAL JEUX DU MONDE :

