

ÂGE CONSEILLÉ
à partir de
6-7 ans

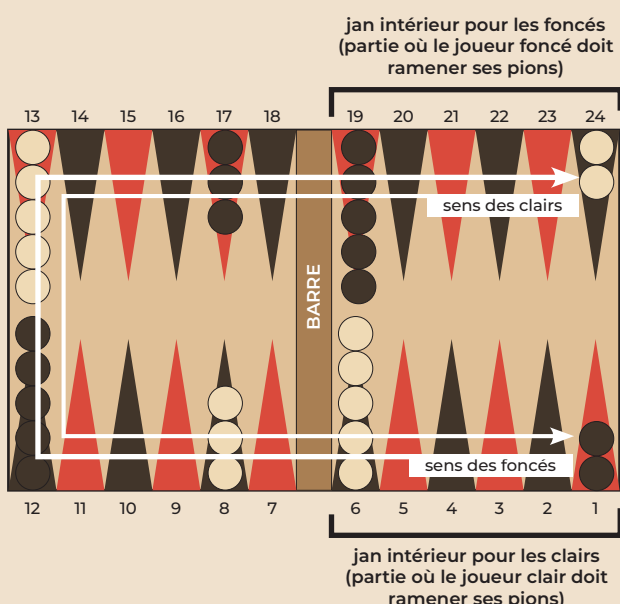
DURÉE D'UNE PARTIE
15 à 30
minutes

NOMBRE JOUEURS
2

CONTENU DU JEU : 1 coffret en bois qui s'ouvre en plateau de jeu : 24 flèches (12 par côté) séparées au milieu par la barre + 30 pions (15 clairs, 15 foncés) + 2 dés.

LE BUT DU JEU : Amener tous ses pions dans son jan intérieur, puis les sortir du plateau avant l'adversaire.

MISE EN PLACE : Placez les pions comme sur le schéma.



Position de départ. Les clairs avancent vers leur jan intérieur (en bas à droite), les foncés vers le leur (en haut à droite)

RÈGLE DU JEU : Chaque joueur avance dans le sens contraire de l'autre, vers son jan intérieur. Pour commencer, chacun lance un dé : le plus haut joue en premier. Il a le choix de garder de garder les deux dés déjà lancés, ou relance ses deux dés.

Le joueur avance ses pions du nombre de flèches indiqué par chaque dé : un pion pour chaque dé, ou le même pion pour les deux dés à la suite. Un double (deux dés identiques) se joue quatre fois. On doit jouer les deux dés si c'est possible.

Les flèches : un pion peut aller sur une flèche vide, sur une flèche occupée par ses propres pions, ou sur une flèche où l'adversaire n'a qu'un seul pion. Une flèche tenue par 2 pions adverses ou plus est fermée.

Frapper et rentrer : un pion adverse seul sur une flèche est frappé quand on s'y arrête : il est posé sur la barre. Son propriétaire doit le faire rentrer dans le jan intérieur adverse avant tout autre coup, sur la flèche qui correspond à un de ses dés (1 à 6 en partant du bord). S'il ne peut pas, il passe son tour.

Sortir les pions : quand ses 15 pions sont dans son jan intérieur, le joueur les sort : chaque dé sort un pion de la flèche correspondante (un 3 sort un pion de la 3e flèche en partant du bord). Si cette flèche est vide, il doit déplacer un pion situé sur une flèche plus éloignée du bord. S'il n'y a aucun pion sur une flèche plus éloignée, il sort le pion le plus éloigné.

Fin de la partie : le premier joueur qui sort ses 15 pions gagne 1 point. Si l'adversaire n'a sorti aucun pion, c'est un gammon : 2 points. S'il a encore un pion sur la barre ou dans le jan intérieur du gagnant, c'est un backgammon : 3 points.

Le videau (possibilité de rajouter cette option dans le jeu):

LE VIDEAU ou cube est un dé à 6 faces comportant les premières puissances de 2, soit : 2, 4, 8, 16, 32, 64. Il sert à augmenter l'enjeu de la partie en cours. Au début de chaque partie le videau est dit au centre, c'est à dire équidistant des deux joueurs, sur la barre ou sur le côté du plateau ; cela signifie que l'enjeu de la partie est d'un point. Tant que le videau reste au centre chaque joueur peut y accéder. Pour doubler l'enjeu d'une partie un joueur doit attendre son tour de jouer et le faire avant de lancer les dés. Il présente alors le cube à son adversaire avec la face supérieure montrant la valeur 2, en disant « je double » ou toute expression équivalente.

A ce stade l'adversaire peut soit :
refuser, on dit aussi passer (drop) : la partie s'arrête, il perd alors un point.
accepter (take) : il prend le cube de son côté, dans ce cas la partie continue avec un enjeu de 2.

Dans le cours ultérieur de la partie le joueur qui a accepté le cube en devient le possesseur, il est alors le seul à pouvoir redoubler à 4 selon la même procédure que celle du double initial. En cas d'acceptation du redouble, le nouveau possesseur sera le seul à pouvoir redoubler à 8 et ainsi de suite. Il est possible à un joueur de doubler même s'il ne peut pas du tout jouer (pas de coup légal), ce qui est le cas avec un pion sur la barre quand l'adversaire possède les 6 portes de rentrée. Il indique alors après le coup de son adversaire, son intention de doubler ou de redoubler.



Nous adorons voir vos parties !

Partagez vos moments de jeu sur nos réseaux et identifiez-nous

@jeuxfaugere