

BACKGAMMON

règles du jeu !

Le but du jeu est de faire sortir tous les pions du plateau avant l'adversaire. Pour cela les pions doivent réaliser un parcours sur les cases du plateau les unes dans un sens et les autres dans l'autre de façon que les deux parcours se croisent.

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

Chacun des joueurs a deux dés, et jouent à tour de rôle.

Lance les deux dés et déplace tes pions d'autant de cases qu'ils indiquent. Tu peux déplacer deux pions (un pion pour la valeur de chacun des dés) ou tu peux déplacer une seule pièce en deux mouvements consécutifs. Tout mouvement est autorisé tant qu'il se 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.

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

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.

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.

Si tu n'as qu'un seul pion qui peut se déplacer pour la valeur de n'importe lequel des deux dés mais pas pour la somme des deux, tu devras prendre la valeur la plus grande et passer pour la valeur de l'autre dé.

Si tu ne peux effectuer aucun mouvement, passes ton tour.

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 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.

