

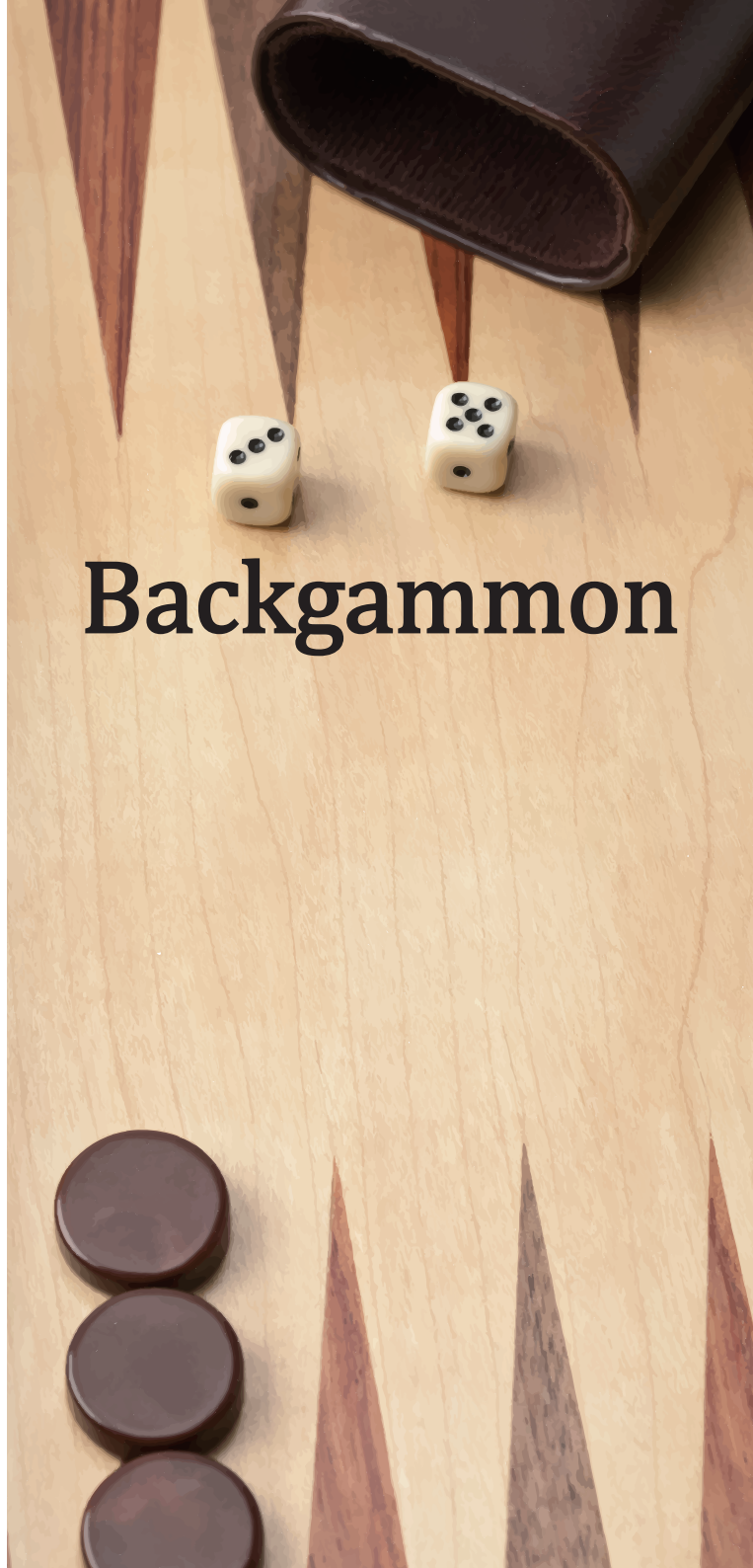


**YELLOW  
MOUNTAIN  
IMPORTS**

[www.ymimports.com](http://www.ymimports.com)

© 2026 Yellow Mountain Imports Inc.

# Backgammon



# Backgammon

Le backgammon est l'un des jeux de société les plus anciens, avec des origines datant d'environ 3000 av. J.-C. C'est un jeu de chance et de stratégie populaire dans le monde entier. Facile à apprendre et amusant à jouer, il n'est pas étonnant qu'il ait résisté à l'épreuve du temps et soit joué par autant de personnes.

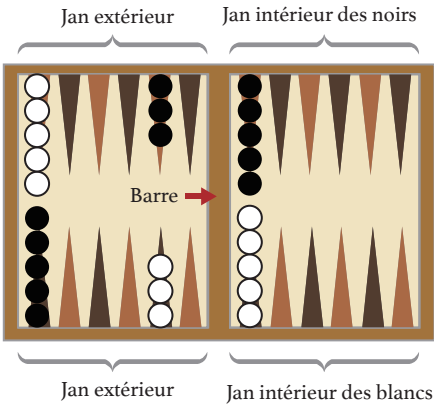
## Équipement

Le jeu se joue à deux joueurs, chacun ayant quinze pions de sa propre couleur.

Chaque joueur possède également sa propre paire de dés et son gobelet à dés.

Un videau avec les valeurs 2, 4, 8, 16, 32 et 64 est utilisé pour indiquer la mise actuelle de la partie.

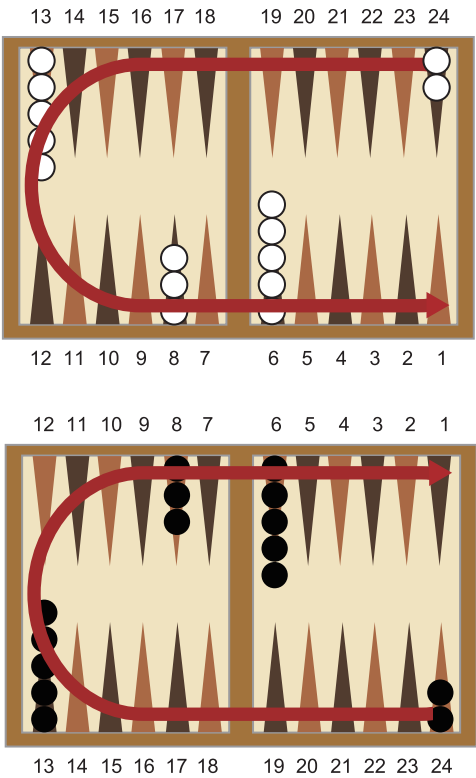
Le plateau se compose de 24 longs triangles appelés points. Les points alternent en couleur et sont divisés en quatre quadrants de six points chacun. Les quatre quadrants sont le jan intérieur et le jan extérieur du joueur, ainsi que le jan intérieur et le jan extérieur de l'adversaire. Les jans intérieurs et les jans extérieurs sont séparés par une barre au centre du plateau. Les positions de départ des pions sont indiquées ci-dessous.



Les points sont numérotés de 24, dans le jan intérieur de l'adversaire, à 1, dans le jan intérieur du joueur.

## Objectif du jeu

L'objectif du jeu est de déplacer tous ses pions vers son propre jan intérieur, puis de les sortir entièrement du plateau. Cette étape s'appelle la sortie des pions. Les joueurs déplacent leurs pions dans des directions opposées, en suivant les chemins en fer à cheval illustrés ci-dessous.



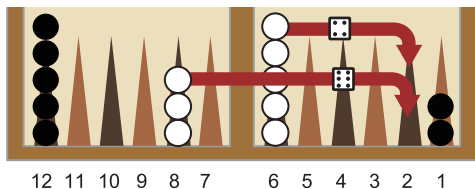
## Déroulement du jeu

Pour commencer la partie, chaque joueur lance un seul dé. Le joueur qui obtient le nombre le plus élevé commence et utilise les deux nombres obtenus. Si les deux joueurs obtiennent le même nombre, les dés sont lancés à nouveau jusqu'à ce qu'ils obtiennent des nombres différents. Les joueurs jouent ensuite à tour de rôle, en lançant deux dés au début de chaque tour. Les dés doivent toujours être lancés ensemble et atterrir à plat sur le côté droit du plateau. Si l'un des dés atterrit à l'extérieur du plateau ou sur un pion, les deux dés doivent être relancés.

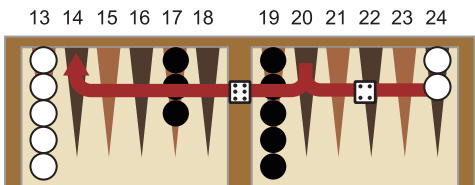
## Déplacement

- Chaque dé indique de combien de points un pion peut être déplacé. Cette distance de déplacement correspond aussi au compte de pips. Un pion avance toujours le long du chemin en fer à cheval vers le jan intérieur du joueur.

Un pion ne peut atterrir que sur un point ouvert. Un point ouvert est un point vide, occupé par un ou plusieurs pions du joueur, ou occupé par exactement un pion adverse. Un pion ne peut pas atterrir sur un point occupé par deux pions adverses ou plus. Les deux dés sont joués comme deux déplacements distincts. Par exemple, si un joueur obtient un 6 et un 4, il peut déplacer un pion de 6 points et un autre pion de 4 points.



Le joueur peut également utiliser les deux dés pour déplacer le même pion en deux déplacements distincts, à condition que chaque déplacement distinct se termine sur un point ouvert.



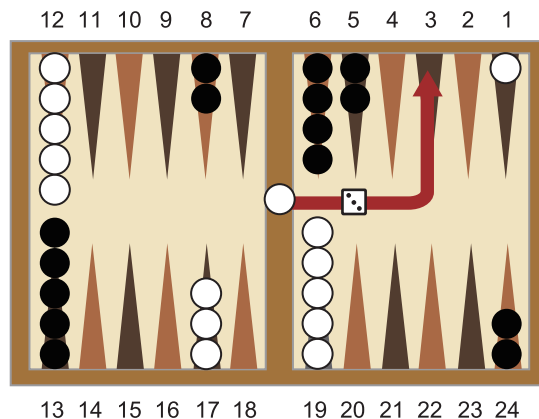
- Lorsqu'un double est obtenu, le nombre indiqué par les dés est joué quatre fois. Par exemple, si un joueur obtient deux 5, il peut effectuer quatre déplacements de 5 points chacun, avec toute combinaison légale de ses pions.

- Un joueur doit utiliser les deux nombres obtenus si possible, ou les quatre déplacements si un double est obtenu. Si un seul nombre peut être joué, le joueur doit jouer ce nombre. Si l'un ou l'autre des nombres peut être joué, mais pas les deux, le plus grand nombre doit être joué. Si aucun nombre ne peut être joué, le joueur perd son tour. Si un joueur ne peut pas jouer les quatre déplacements d'un double, il doit jouer autant de déplacements que possible.

## Frappe

Un point occupé par exactement un pion adverse est appelé un blot. Lorsqu'un pion est déplacé sur un blot, le pion adverse est frappé et placé sur la barre.

Lorsqu'un joueur a un ou plusieurs pions sur la barre, il doit d'abord les faire rentrer dans le jan intérieur de l'adversaire avant de déplacer tout autre pion.



Un pion rentre en utilisant l'un des nombres obtenus aux dés pour aller de la barre au point d'entrée correspondant dans le jan intérieur de l'adversaire. Un 1 permet d'entrer sur le premier point, un 2 sur le deuxième point, et ainsi de suite jusqu'au 6. Le point d'entrée doit être ouvert.

Si le ou les pions sur la barre ne peuvent pas rentrer sur un point ouvert, le joueur perd son tour et les pions restent sur la barre. Si le joueur fait rentrer tous ses pions depuis la barre et qu'il lui reste un nombre non utilisé, ce nombre doit être joué si possible. Si le joueur peut faire rentrer certains pions, mais pas tous, et qu'aucune autre rentrée légale n'est possible, son tour se termine.

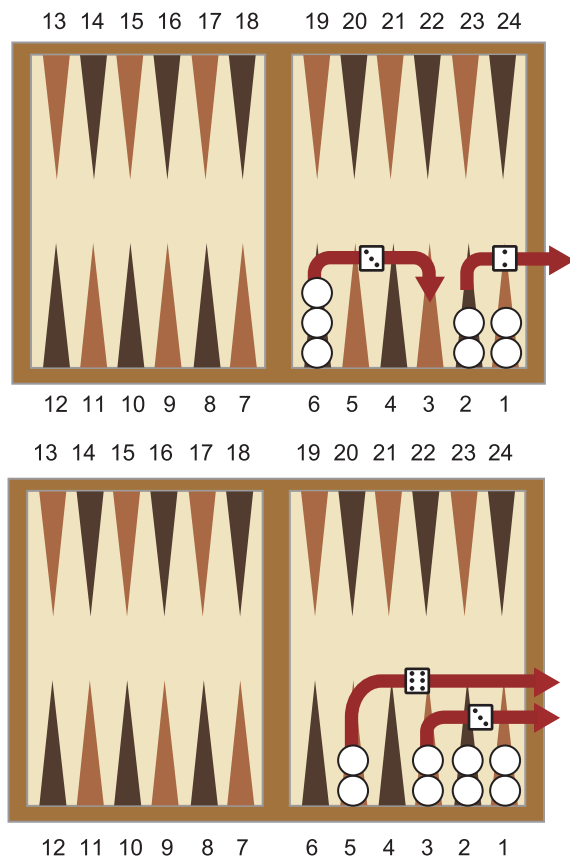
## Sortie des pions

Lorsque tous les pions d'un joueur se trouvent dans son jan intérieur, il peut commencer à les sortir du plateau. Cette étape s'appelle la sortie des pions.

Un joueur peut sortir un pion en obtenant le nombre correspondant au point sur lequel se trouve ce pion. Par exemple, un 5 permet de sortir un pion du point 5.

Si aucun pion ne peut être sorti avec le nombre obtenu, le joueur doit effectuer un déplacement légal avec un pion situé sur un point plus élevé, si possible. Si le nombre obtenu est supérieur à tous les points occupés, le joueur doit sortir un pion du point occupé le plus élevé.

Si un pion est frappé pendant la sortie des pions, ce pion doit rentrer depuis la barre et revenir dans le jan intérieur du joueur avant que celui-ci puisse continuer à sortir ses pions.



## Gammon et Backgammon

À la fin de la partie, si un joueur a sorti ses quinze pions et que l'adversaire a sorti au moins un pion, le joueur remporte la mise actuelle.

Si l'adversaire n'a sorti aucun pion, il perd un gammon, qui vaut le double de la mise actuelle.

Si l'adversaire n'a sorti aucun pion et a encore un ou plusieurs pions sur la barre ou dans le jan intérieur du gagnant, il perd un backgammon, qui vaut le triple de la mise actuelle.

## Double

Un videau est utilisé pour augmenter la mise de la partie en cours. Au début de la partie, le videau est placé au centre du plateau, généralement sur la barre, avec le 64 tourné vers le haut pour indiquer qu'il n'appartient encore à aucun joueur.

Avant de lancer les dés à son tour, un joueur peut proposer de doubler la mise actuelle. L'adversaire peut accepter le double ou le refuser. Si l'adversaire refuse, il perd la partie en cours à la mise actuelle.

Si l'adversaire accepte, le videau est tourné sur 2 et l'adversaire devient propriétaire du videau. À partir de ce moment, seul le propriétaire du videau peut proposer le double suivant, appelé redouble.

Si un redouble est accepté, la propriété du videau passe au joueur qui l'a accepté, et le videau est tourné sur la valeur suivante : 4, 8, 16, 32 ou 64.

Pour une partie à la maison, les joueurs doivent décider avant de commencer si les valeurs supérieures à 64 sont autorisées.



**YELLOW  
MOUNTAIN  
IMPORTS**

[www.ymimports.com](http://www.ymimports.com)

Version 1-35

© 2026 Yellow Mountain Imports Inc.