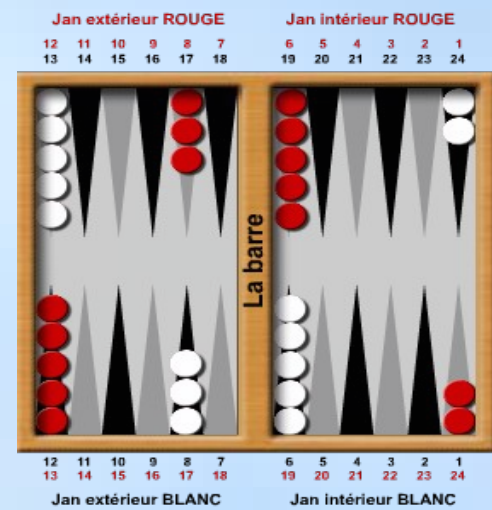


« Tavli » (backgammon)

Le backgammon se joue à deux, sur un plateau (board) sur lequel sont matérialisées vingt-quatre pointes étroites, que nous appellerons flèches. Les flèches sont de couleurs alternées et forment quatre zones de six flèches chacune. Ces zones sont appelées jan intérieur et jan extérieur du joueur ainsi que jan intérieur et jan extérieur de son adversaire.



Les jans intérieurs et extérieurs sont séparés par une partie centrale appelée la barre.

La figure ci contre illustre la position de départ d'une partie. On peut aussi placer les pions de manière inversée. (Ici, les flèches numérotées en noir sont pour les pions blancs).

Les flèches sont numérotées pour chaque joueur en commençant depuis leur jan intérieur. La flèche la plus éloignée porte le numéro vingt-quatre, qui est également la flèche numéro un de l'adversaire. Chaque joueur possède quinze pions de même couleur. La position initiale est, pour chaque joueur: deux pions

sur la flèche vingt-quatre, cinq pions sur la flèche treize, trois pions sur la flèche huit, et cinq pions sur la flèche six.

But du jeu et mouvement des pions.

Le but du jeu pour chaque joueur, est de ramener tous ses pions dans son jan intérieur et de les sortir du plateau. Le premier joueur ayant sorti tous ses pions gagne la partie.

Les dés sont lancés par deux, alternativement par chaque joueur. Le jet de dés indique de combien de points, le joueur doit déplacer ses pions. Les pions se déplacent toujours dans le sens : flèche 24 vers flèche 1.

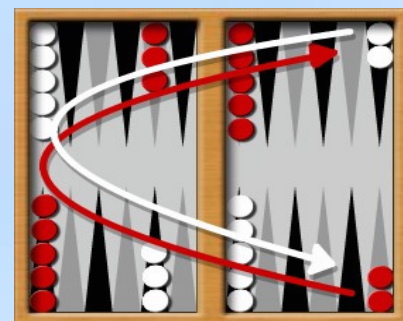
Les règles suivantes s'appliquent :

1. Un pion peut être déplacé seulement vers une flèche libre (flèche qui n'est pas occupée au moins par deux pions de l'adversaire).

2. Les nombres sur les deux dés composent des déplacements séparés. Par exemple, si un joueur jette 6 et 4, il peut déplacer un pion de 6 vers une flèche libre et un autre pion de 4 vers une flèche libre, ou il peut déplacer l'un des pions par le total, soit 10, vers une flèche libre, mais seulement si la flèche intermédiaire (la 6^{ème} ou 4^{ème} flèche du point de départ) est également libre.

3. Un joueur qui lance un double, joue 4 fois le numéro indiqué par les dés. Un double 5 signifie que le joueur a quatre 5 à utiliser, il peut donc déplacer de n'importe quelle façon ses pions en respectant la condition ci-dessus.

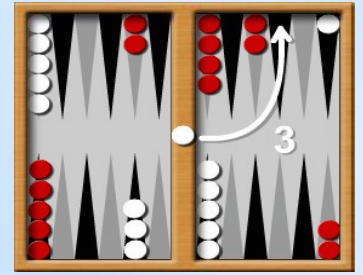
4. Un joueur doit obligatoirement utiliser les deux nombres d'un tirage quand cela est possible (ou les quatre en cas de double). Quand un seul dé peut être joué, le joueur doit le jouer et passer son tour. Si un seul des dés peut être joué mais pas les deux, le joueur doit jouer le plus grand. Quand aucun des dés ne peut être utilisé, le joueur passe son tour. En cas de double, si les quatre déplacements ne peuvent être réalisés, alors le joueur doit jouer autant



de fois que possible et passer son tour.

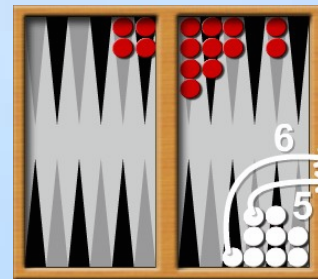
Fraper et rentrer.

Une flèche occupée par un seul pion de l'une ou l'autre des couleurs s'appelle un blot. Si un pion adverse arrive sur un blot, le pion est frappé et placé sur la barre. Quand un joueur a un ou plusieurs pions sur la barre, sa priorité est de rentrer ce(s) pion(s) dans le jan intérieur adverse. Un pion est rentré en le déplaçant de la barre vers une flèche libre correspondant au chiffre indiqué par un des dés. Par exemple, si un joueur tire 4 et 3, il peut rentrer un pion sur l'une ou l'autre des flèches 4 ou 3 du board intérieur adverse, à condition que cette flèche ne soit pas occupée par au moins 2 pions adverses



La sortie

Une fois qu'un joueur a rentré ses quinze pions dans son jan intérieur et uniquement à cette condition, il peut débiter la sortie. Un joueur sort un pion en utilisant le nombre indiqué par un des dés qui correspond à la flèche sur lequel il se trouve, en le sortant du jeu. Ainsi, un 5 permet de sortir un pion placé sur la flèche 5. S'il n'y a aucun pion sur la flèche indiquée par le dé, le joueur doit obligatoirement effectuer un déplacement d'un pion depuis une flèche en amont. S'il n'y a aucun pion sur une flèche en amont, le joueur est autorisé (et obligé) de sortir un pion de la flèche la plus éloignée de la sortie. La sortie n'est pas obligatoire s'il est possible de faire un autre déplacement.



2.

Un joueur doit avoir tous ses pions dans son jan intérieur afin de pouvoir sortir. Si un pion est frappé pendant la sortie, le joueur doit ramener ce pion à nouveau dans son jan intérieur avant de continuer à sortir. Le gagnant est le premier joueur à avoir sorti ses quinze pions du jeu.