SOCIÉTÉ

Backgammon : règles complètes (dés, barre, sortie des pions)

Mis à jour le 24 mai 2026

Règles du backgammon international : 15 pions, doubles, frappe, prime et bear off. Le guide complet pour jouer votre première partie.

Le backgammon (ou trictrac dans sa forme historique française) est un jeu de dés et de stratégie pour deux joueurs. Chaque camp fait avancer 15 pions sur un plateau en forme de V, selon les lancers de deux dés, en visant à sortir tous ses pions avant l'adversaire. Ce guide reprend les règles internationales modernes du backgammon, les plus jouées en club et en ligne, avec le déroulement complet, les coups doubles, la barre et le cube de doubling.

Objectif et matériel

Objectif : être le premier à retirer les 15 pions du plateau (bear off / sortie).

Matériel : plateau de backgammon (24 points triangulaires), 15 pions blancs et 15 pions noirs, 2 dés à 6 faces, gobelet (optionnel), cube de doubling numéroté 2, 4, 8, 16… (optionnel en amical).

Joueurs : 2. Durée : 15 à 30 minutes.

Mise en place

Position classique (jeu standard) :

- Blancs : 2 pions sur le point 24, 5 sur le 13, 3 sur le 8, 5 sur le 6
- Noirs : position miroir (2 sur le 1, 5 sur le 12, etc.)

Les joueurs se font face ; chacun fait tourner ses pions dans un sens opposé. Les points sont numérotés de 1 à 24 du point de vue de chaque joueur (le 24 est dans le camp adverse).

Lancer et déplacement

Chaque tour commence par le lancer de deux dés. Le joueur déplace ses pions selon les valeurs obtenues : deux coups distincts, un par dé (sauf double, voir ci-dessous).

Un pion avance du nombre de points indiqué par un dé, vers son camp de sortie. On peut :

- Déplacer deux pions différents (un coup par dé)
- Déplacer un seul pion de la somme des deux dés, si le coup intermédiaire est légal

On ne peut jouer sur un point occupé par deux pions adverses ou plus (point bloqué). Un point avec un seul pion adverse peut être occupé, le pion adverse est alors touché (hit) et placé sur la barre.

Double (coups identiques)

Si les deux dés montrent la même face (double), le joueur dispose de quatre coups de cette valeur, au lieu de deux. Il peut les répartir entre plusieurs pions.

La barre

Un pion touché est placé sur la barre (centre du plateau). Tant qu'un joueur a un pion sur la barre, il doit d'abord le réintégrer dans le camp adverse (point 1 à 6 du camp qui frappe) avant tout autre déplacement. Si aucun point d'entrée n'est libre, le tour est perdu.

Construction de points (prime)

Aligner 6 pions consécutifs forme un prime : mur impénétrable tant qu'il n'y a pas de trou. Bloquer l'adversaire derrière un prime est une tactique centrale.

Sortie des pions (bear off)

Quand tous vos pions sont dans votre camp intérieur (points 1 à 6), vous pouvez commencer à les retirer du plateau en lançant les dés : un dé correspond à un point : retirer un pion de ce point. Si le dé est supérieur au point le plus élevé occupé, on retire un pion de ce point le plus haut.

On ne peut commencer la sortie que lorsque tous les pions sont dans le camp intérieur : pas de pion resté en arrière.

Fin de partie et scoring

Le premier à sortir tous ses pions gagne la manche.

- Victoire simple : l'adversaire a sorti au moins un pion
- Gammon : l'adversaire n'a sorti aucun pion : compte double
- Backgammon : l'adversaire n'a sorti aucun pion et a encore un pion sur la barre ou dans le camp du vainqueur : compte triple

Cube de doubling (option compétition)

Le cube augmente les enjeux de la manche. Avant de lancer, le joueur au trait peut proposer de doubler ; l'adversaire accepte (prend le cube) ou abandonne (perd la manche au cube en cours). Le cube passe au joueur qui accepte ; seul lui peut redoubler plus tard. En jeu familial, on l'omet souvent.

Partie au match

En club, on joue souvent au premier à N points (ex. 5 ou 7), chaque manche rapportant 1 point (× cube, × gammon/backgammon).

Erreurs fréquentes

- Jouer un autre pion alors qu'un pion est encore sur la barre
- Commencer la sortie alors qu'un pion est encore dans le camp adverse
- Oublier qu'un double donne quatre coups, pas deux
- Confondre sens de rotation des Blancs et des Noirs
- Ne pas utiliser entièrement les deux dés quand c'est possible

FAQ : Backgammon

Backgammon et trictrac, même jeu ? Le trictrac français historique a des règles de scoring différentes ; le backgammon moderne international est celui décrit ici.

Peut-on passer son tour ? Non : si un coup légal existe, il faut jouer. Si aucun coup n'est possible, le tour est perdu.

Combien de pions par joueur ? 15 exactement.

Que faire si un seul dé est jouable ? On joue le plus grand dé possible si les deux ne peuvent pas être utilisés.

Le hasard domine-t-il ? Les dés introduisent du hasard, mais la stratégie de construction, de frappe et de timing de sortie est déterminante sur une série de parties.