Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

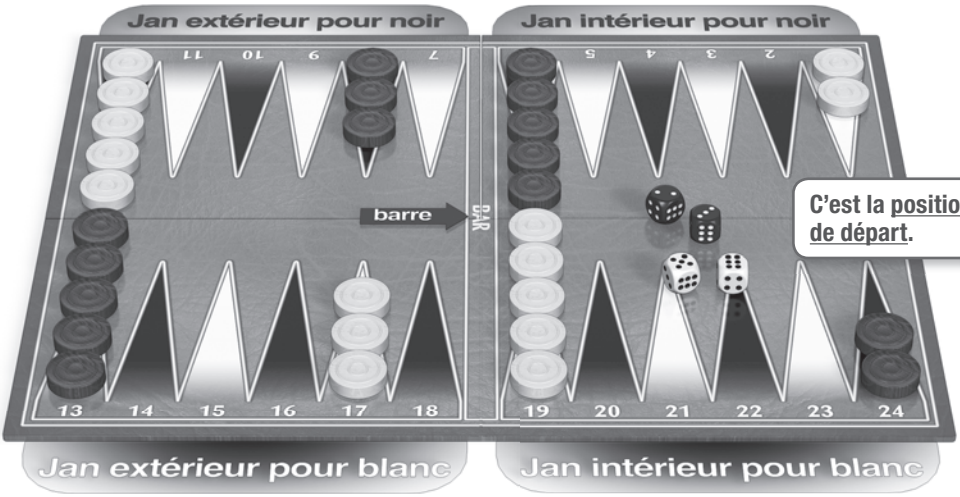
LUDOGÎTE

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

Matériel

- 1 plateau de jeu
- 30 pions (15 noirs, 15 blancs)
- 4 dés (2 noirs, 2 blancs)
- 1 videau (dé doubleur)
- 1 règle du jeu



C'est la position de départ.

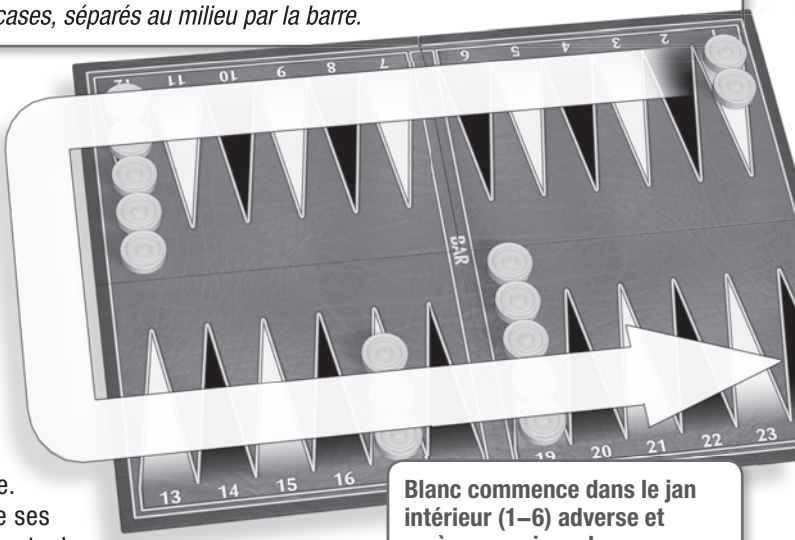
« Backgammon » est un jeu pour deux joueurs. On joue sur un plateau de jeu qui se compose de 24 flèches (pointes en forme de triangles, appelées aussi « cases »). Les cases sont divisées en quatre groupes de six cases, séparés au milieu par la barre.

But du jeu

Les joueurs essaient d'amener leurs 15 propres pions dans leur jan intérieur pour les sortir du plateau de jeu. Le premier à y parvenir gagne la partie.

Déterminer le premier joueur

On tire au sort pour déterminer qui commence. Le premier joueur lance ses deux dés. Au cours du reste de la partie, les deux joueurs lancent



Blanc commence dans le jan intérieur (1–6) adverse et amène ses pions dans son propre jan intérieur (19–24). Noir joue dans le sens opposé.

leurs deux dés toujours à tour de rôle.

Déplacement

Les dés indiquent de combien de cases le joueur peut déplacer ses pions. On les déplace toujours en avant vers son propre jan intérieur, c'est-à-dire que le joueur noir déplace ses pions en suivant le sens des aiguilles d'une montre, tandis que le joueur blanc fait avancer ses pions dans le sens opposé. Le joueur doit utiliser tous les points des deux dés séparés, à moins que ce ne soit pas possible.

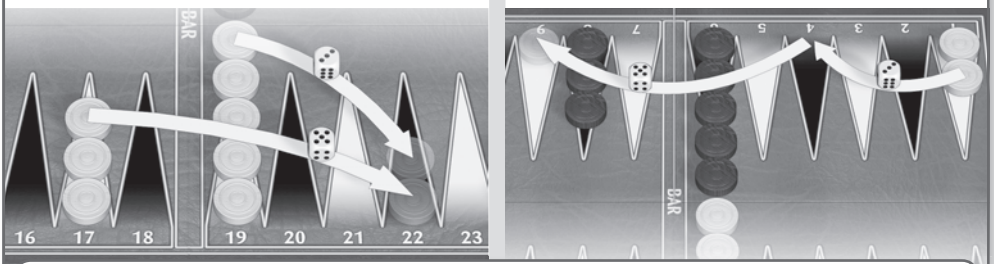
On doit respecter les règles suivantes :

- On ne peut déplacer des pions que sur une case libre. Une case est libre au moment où
  - il n'y a pas de pions,
  - il y a un nombre quelconque de pions à soi
  - il y a au maximum un seul pion adverse. Les cases avec deux ou plusieurs pions adverses sont bloquées : on ne peut pas les utiliser.

- On considère les deux dés **séparément**. Si les deux dés indiquent 3 et 5, par exemple, les déplacements suivants sont possibles :
  - Un pion avance de 3 cases et atteint une case libre.
  - Un autre pion avance de 5 cases et atteint une case libre.

  Ou

  - Un pion avance de 3 + 5 = 8 cases ; la halte (après 3 ou 5 cases) doit aussi être libre.



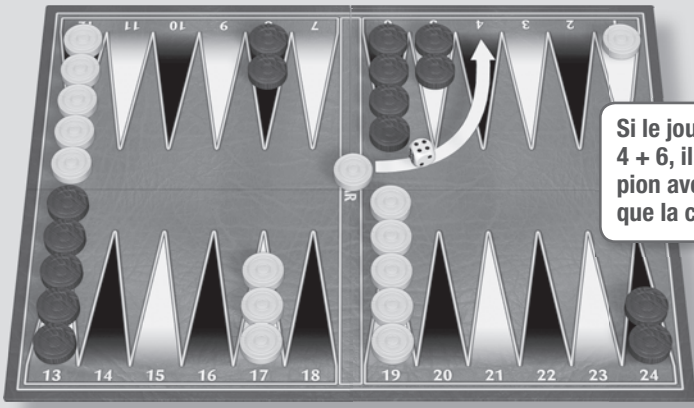
Deux (de plusieurs) options pour la manière dont le joueur blanc peut utiliser son résultat 3 + 5.

- Si un joueur obtient un doublet (c'est-à-dire les deux dés indiquent le même nombre de points), il peut jouer chaque dé deux fois. Le résultat 6 + 6 signifie donc qu'on peut utiliser 4 six en respectant les règles.

- Si un joueur a la possibilité de jouer les deux dés, il est obligé de le faire. Au cas où ce n'est pas possible, l'un d'eux n'est pas considéré (et en cas de doublet, tous les nombres qu'on ne peut pas utiliser).
  - Si un joueur ne peut utiliser que l'un **ou** l'autre dé, il doit utiliser le nombre plus haut.

- Si un déplacement termine sur une case occupée par un seul pion adverse, celui-ci est retiré du plateau de jeu et placé sur la barre. Les cases avec deux ou plusieurs pions adverses sont bloquées.

- Chaque fois qu'un joueur a un ou plusieurs pions sur la barre, il **doit d'abord** le/s remettre en jeu avant de pouvoir déplacer ses autres pions.
  - Un pion sur la barre se remet en jeu dans le jan intérieur de l'adversaire. Si possible, le pion rentre en utilisant un résultat correspondant indiqué sur l'un des deux dés.



Si le joueur blanc obtient 4 + 6, il doit remettre son pion avec le 4, étant donné que la case 6 est occupée.

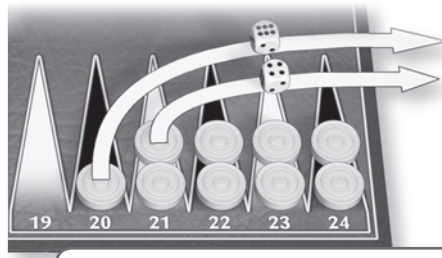
  - Si un joueur ne peut utiliser aucun des deux dés pour quitter la barre, il doit passer son tour.
  - Au cas où un joueur a plusieurs pions sur la barre, mais qu'il ne peut pas tous les rentrer sur le plateau de jeu, il doit remettre en jeu le plus de pions possible.
  - Une fois qu'un joueur a remis en jeu tous ses pions de la barre, il peut utiliser les dés restants pour des déplacements normaux. Il peut aussi bien déplacer des pions nouvellement rentrés que d'autres pions.

Sortir des pions

C'est seulement une fois qu'un joueur a rassemblé ses 15 pions dans son jan intérieur qu'il peut les sortir du plateau de jeu. On peut sortir un pion si un dé indique un nombre correspondant à la case de ce pion. Si le joueur obtient 6 + 4, par exemple, il peut sortir un pion de la case située à une distance de 6 cases du bord extérieur du plateau de jeu (pour le joueur blanc, c'est la case 19 ; pour le joueur noir, c'est la case 6) et un pion situé à une distance de 4 cases (blanc : case 21, noir : case 4).

Au cas où le joueur ne peut pas sortir de pion (les résultats obtenus sont plus petits que nécessaire), il doit exécuter un autre déplacement conformément aux règles.

Si le résultat est plus haut que nécessaire, il peut sortir le pion du jan intérieur qui se trouve le plus loin du but.



Si le joueur blanc obtient 4 + 6, il peut utiliser le 6 pour sortir le pion de la case 5 (c'est le pion le plus loin du but). Puis, il utilise le 4 conformément aux règles.

Le joueur blanc peut donc sortir deux pions pendant son tour actuel.

On doit avoir amené tous ses pions dans son propre jan intérieur pour pouvoir commencer à les sortir du plateau de jeu. Si, lors de la phase de « sortie », l'adversaire prend un pion et le place sur

la barre, le joueur **doit d'abord** le ramener dans son jan intérieur avant de sortir d'autres pions.

Le premier à sortir ses 15 pions du plateau de jeu gagne la partie.

Le dé doubleur

Dans « Backgammon », il s'agit de gagner des points. Une victoire normale rapporte un point.

Si on pense avoir de bonnes chances de réussir, on peut proposer un doublement des points. À cette fin, on place le videau (dé doubleur) devant l'adversaire sur la table, avec le nombre immédiatement supérieur en haut. (Au début, le 2 est en haut.) L'adversaire peut accepter ou refuser.

S'il refuse, il perd la partie immédiatement avec la valeur précédente (au début, c'est 1 point). Au cas où il accepte, il place le videau sur sa moitié du plateau de jeu. La partie continue et le joueur qui gagne reçoit 2 points – quel que soit le vainqueur.

Lors de son tour, le joueur qui détient maintenant le videau peut aussi offrir une multiplication par deux. Si l'adversaire refuse, il perd immédiatement avec la valeur précédente (2 points) ; s'il accepte, il place le videau sur sa moitié du plateau de jeu et le gagnant reçoit 4 points.

Au début, chacun des joueurs peut doubler. Dès que le videau est en jeu, c'est seulement le joueur qui détient le videau dans sa moitié du plateau de jeu qui peut proposer une multiplication par deux. On ne peut proposer un doublement que lors de son propre tour et **avant** de lancer ses dés. Théoriquement, on peut aussi doubler au-delà de 64 mais, dans la pratique, cela n'arrive pas.

Gammon/Backgammon

Dès qu'un joueur a sorti tous ses pions, il reçoit 1 point. Si l'adversaire **n'a sorti aucun de ses pions** jusqu'alors, le gagnant a un « Gammon » qui vaut 2 points. Dans le cas rare où il y a encore un pion adverse dans le jan intérieur du gagnant ou sur la barre, la victoire vaut 3 points (« Backgammon »). Le videau peut considérablement faire monter cette valeur.

Si un joueur a doublé sur 4, par exemple, un Backgammon vaut 4 x 3 = 12 points.

Règles générales

- Tant qu'un joueur n'a pas annoncé la fin de son tour à son adversaire, il peut revenir sur ses déplacements. Il est donc expressément permis d'essayer.
- Si l'adversaire lance ses dés avant que le joueur dont c'est le tour ait terminé, son lancer est nul et doit être répété.
- Si un ou les deux dés ne reposent pas bien à plat, s'ils se trouvent partiellement sur le bord du plateau de jeu ou sur un pion, on répète le lancer avec les deux dés.
- On n'a pas le droit de passer son tour. On doit lancer les dés et exécuter son tour conformément aux règles.
- Il peut y avoir un grand nombre de pions sur une même case ; le cas échéant, on doit empiler les pions ; il ne devrait pas y avoir plus de cinq pions l'un à côté de l'autre.

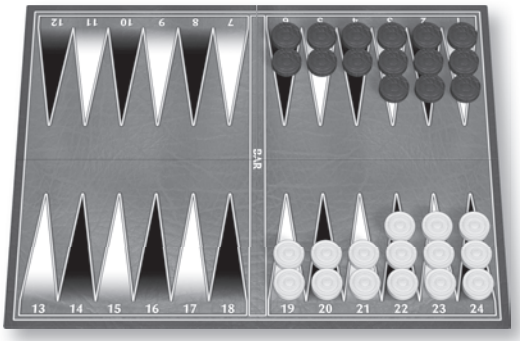
La tactique

- Prendre
  Cela vaut presque toujours la peine, étant donné que les pions pris doivent commencer de nouveau en partant de la barre. L'adversaire a souvent besoin de plusieurs tours pour les faire rentrer en jeu.
- Bloquer
  Plus la distance bloquée est longue (cases bloquées à la suite, l'une après l'autre), plus il est difficile de la franchir – de sorte qu'on a peut-être besoin de plusieurs lancers pour réussir. (Il est impossible de franchir six cases bloquées de suite ; le joueur concerné n'a même pas besoin de lancer les dés.)
- Rester flexible
  D'un côté, il est attractif de bloquer des cases, mais de l'autre, on devrait prendre garde à ne pas placer trop de pions sur une seule case ; sinon, on restreint ses déplacements possibles. On risque alors de se trouver obligé d'exécuter des tours imprudents ou de ne pas pouvoir se déplacer du tout, dans le pire des cas.

Variantes de Backgammon

Eureka

Au Moyen-Orient, les enfants jouent à « Eureka » pour apprendre à sortir les pions du plateau de jeu. C'est surtout un jeu de hasard.



Au début, les pions se trouvent dans le jan intérieur. Dans cette variante, la phase de déplacement n'existe pas. Le premier à sortir tous ses pions conformément aux règles connues gagne la partie. On peut aussi, si on le souhaite, utiliser le videau pour s'exercer à son fonctionnement dans des situations claires.

Dans cette variante, on ne prend pas de pions adverses. Pour le reste, les règles de cette variante sont identiques à celles de la partie normale.

Puff

Pour l'essentiel, « Puff » suit les règles du jeu de base. En revanche, il n'y a pas de position de départ ; on doit d'abord faire entrer les pions dans le quart de départ correspondant : pour le joueur blanc, ce sont les cases de 24 à 19 ; pour le joueur noir, ce sont les cases de 1 à 6. On doit répartir les deux dés entre deux pions – c'est-à-dire avec le résultat 2 + 4, par exemple, on peut placer un pion sur la case 2 ou 23, respectivement, et un autre pion sur la case 4 ou 21.

Dès qu'on a entré tous ses propres pions dans son quart de départ, on peut aussi utiliser les deux dés pour déplacer un seul pion.

En outre, le joueur doit toujours **commencer par la valeur la plus petite**. Si ce n'est pas possible, il ne peut pas non plus utiliser la valeur plus grande.

Dans le cas d'un doublet, on ne déplace pas seulement les valeurs de la partie supérieure des dés, mais aussi, ensuite, les valeurs de la partie inférieure. (Les valeurs des faces opposées ont toujours une somme égale à 7. C'est-à-dire que s'il y a un 3 en haut, la face opposée indique un 4 ; les autres paires sont 1 + 6 et 2 + 5, et vice versa.) Si on ne peut pas utiliser complètement les valeurs supérieures, la valeur de la partie inférieure est nulle.

Les règles pour sortir des pions correspondent au jeu de base. C'est seulement quand un joueur a rassemblé ses 15 pions dans son jan intérieur qu'il peut commencer à les sortir du plateau de jeu.

Puff long

Les deux joueurs entrent leurs pions dans le même quart du plateau de jeu – c'est-à-dire sur les cases de 1 à 6, par exemple. À la fin, les deux joueurs sortent leurs pions des cases de 19 à 24, dès qu'un joueur a rassemblé ses 15 pions sur les six cases de ce quart. Si l'adversaire prend l'un de ses pions dans ce quart, le joueur doit d'abord le rentrer en jeu (sur les cases de 19 à 24) avant de pouvoir continuer à sortir des pions.

Pour le reste, les règles de cette variante sont identiques à celles de « Puff ». Le titre du jeu laisse déjà supposer que la durée d'une partie de « Puff long » est plus longue.

Puff russe

Chaque joueur entre ses pions dans son quart de départ. Dès qu'il a placé ses deux premiers pions, il peut décider, après chaque lancer, s'il veut continuer à entrer des pions ou plutôt avancer des pions sur le plateau de jeu.

Des combinaisons (entrer 1 pion et déplacer 1 pion) sont possibles. Comme d'habitude, on doit utiliser d'abord la valeur la plus petite.

Puff russe long

Les deux joueurs entrent leurs pions dans le même quart du plateau de jeu. Dès qu'un joueur a placé ses deux premiers pions, il peut décider, après chaque lancer, s'il veut continuer à entrer des pions ou plutôt avancer des pions sur le plateau de jeu. Dans cette variante, on devrait bien peser sa décision entre bloquer les cases de départ et avancer soi-même.

Une partie ne dure pas aussi longtemps que dans la variante « Puff long ».

Backgammon français 1

Dans cette variante, les joueurs entrent également leurs pions en lançant leurs dés. Pour le reste, les règles de cette variante sont identiques à celles de la partie normale – avec une exception importante : le doublet.

- Si un joueur obtient 6 + 6, il utilise quatre fois le 6, comme d'habitude.
- Ensuite, il utilise les valeurs de la partie inférieure des dés, c'est-à-dire quatre fois le 1. (Les valeurs des faces opposées ont toujours une somme égale à 7, c'est-à-dire 6 + 1, 5 + 2 et 4 + 3.)
- Maintenant, le joueur relance les dés.
- Si le joueur ne peut pas utiliser tous les nombres, il continue avec l'étape suivante. (Au cas où le joueur ne peut utiliser que deux de ses quatre 6, il a quand même le droit d'utiliser les quatre 1 et de relancer les dés.)

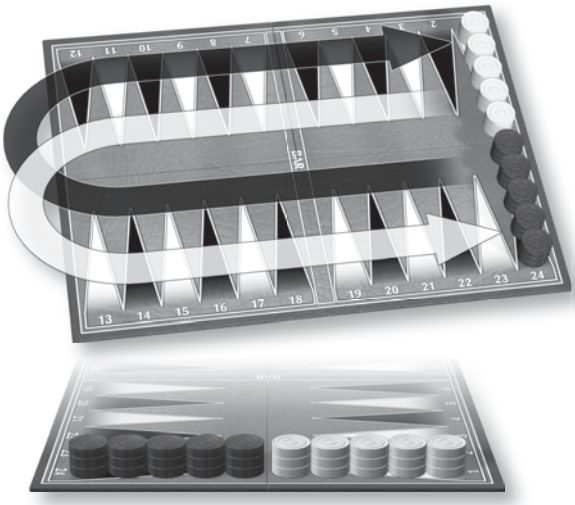
Backgammon russe

Les deux joueurs lancent les dés pour entrer leurs pions dans le même quart du plateau de jeu, par exemple sur les cases de 1 à 6.

Comme dans la variante « Backgammon français 1 », dans le cas d'un doublet, le joueur utilise d'abord quatre fois la valeur indiquée, puis la valeur de la partie inférieure des dés et relance ensuite les dés.

Contrairement à la variante française, on ne peut plus profiter du tour restant si on ne peut pas utiliser complètement tous les nombres. On joue sans videau.

Backgammon-Gioul turc



Les deux joueurs commencent sur la première case du jan intérieur adverse. Comme d'habitude, chacun essaie d'être le premier à sortir ses pions de son propre jan intérieur.

On ne prend jamais de pion : un seul pion adverse bloque déjà la case. L'utilisation des doublets est la particularité de cette variante :

Après avoir utilisé le doublet conformément aux règles du jeu de base, les nombres immédiatement supérieurs suivent dans l'ordre croissant :

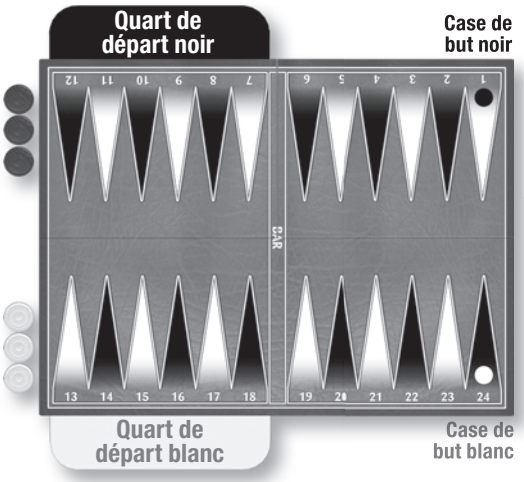
- Doublet 3 -> d'abord utiliser quatre fois le 3.
  - Ensuite utiliser 4 x le 4.
  - Ensuite utiliser 4 x le 5.
  - Finalement utiliser 4 x le 6.

Dès que le joueur dont c'est le tour ne peut plus utiliser des nombres, son adversaire continue avec l'étape suivante :

- Doublet 3 -> d'abord utiliser quatre fois le 3.
  - Ensuite utiliser 4 x le 4.
    -> Le joueur ne peut pas profiter de ces nombres complètement.
  - Son adversaire continue avec 4 x le 5.
  - Finalement il utilise 4 x le 6. Ensuite, c'est au tour de l'adversaire de lancer les dés.

On joue sans videau. La victoire simple rapporte 1 point ; si à ce moment-là l'adversaire n'a encore sorti aucun de ses pions, la victoire vaut 2 points. Avant la partie, les joueurs se mettent d'accord sur le nombre de points ou de manches qu'ils veulent jouer.

Backgammon français 2



Dans cette variante du 17ème siècle chacun ne joue qu'avec trois pions et seulement dans sa propre moitié du plateau de jeu. Le premier à pouvoir empiler ses pions sur sa case de but gagne la partie.

- On entre les pions en lançant les dés.
- On ne peut jamais marcher sur des cases déjà occupées (exception : case de but).
- On doit garder l'ordre initial des pions ; ils ne peuvent pas se doubler.
- En cas de doublet, on n'utilise la valeur qu'une seule fois.
- On doit exactement atteindre la case de but.
- Si on ne peut pas utiliser tous les nombres, les autres perdent leur valeur.

Prendre:

On prend un pion adverse en marchant sur la case opposée à celle occupée par ce pion. Le pion adverse est placé sur la barre. L'adversaire doit le rentrer à nouveau (en lançant les dés) avant de pouvoir exécuter d'autres tours.

Acey Deucey

Acey Deucey est un jeu classique très apprécié des Marines des États-Unis.

On entre les pions en lançant les dés. Le joueur peut toujours décider s'il veut entrer un ou deux nouveaux pions ou déplacer des pions qui se trouvent déjà sur le plateau de jeu. Il peut aussi combiner ces deux options.

Cette variante suit les mêmes règles que la partie normale, mais ici, on doit respecter une règle spéciale pour le résultat 1 + 2 (Acey Deucey) :

- D'abord, on utilise le 1 et le 2, comme d'habitude.
- Ensuite, on peut choisir n'importe quel doublet et l'utiliser.
- Puis on peut relancer les dés et utiliser le résultat conformément aux règles.
- Si on obtient de nouveau 1 + 2 (Acey Deucey), on suit encore une fois la procédure détaillée ci-dessus.

Dès qu'on ne peut pas utiliser une des étapes de cette procédure, le reste du tour est perdu.

Les joueurs sortent leurs pions conformément aux règles du jeu de base. On n'utilise pas le videau, mais chaque pion qui se trouve encore sur le plateau de jeu à la fin rapporte un point négatif. Stratégiquement, il est raisonnable d'entrer à peu près la moitié de ses pions pour ensuite bloquer des cases.

Comparé au Backgammon classique, cette variante est plus liée au hasard, mais grâce à l'Acey Deucey, on a encore des chances de réussir jusqu'à la fin de la partie.

Backgammon mexicain

Par rapport au jeu de base, on doit respecter les exceptions suivantes :

- Les joueurs doivent toujours **commencer par la valeur plus petite**. Si ce n'est pas possible, tout le tour est perdu.
- **Cinq pions au maximum** peuvent se trouver sur une même case.
- Après qu'on a (complètement) utilisé un doublet, on relance les dés.
- Si on obtient un « mexicain » (1 + 2), on choisit n'importe quel doublet et on l'utilise. Ensuite, on relance les dés. On n'utilise jamais la combinaison 1 + 2 pour déplacer ses pions !
- On sort les pions avec des valeurs exactes.
- Il n'y a pas de « Gammons » ou « Backgammons ».
- On joue sans videau.

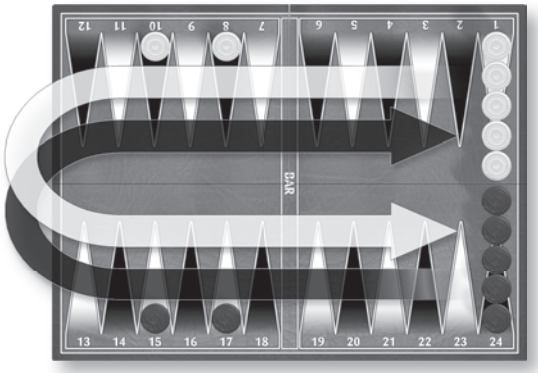
Old Britain

On place les pions sur le plateau de jeu selon les règles du jeu de base. Il n'y a que trois exceptions par rapport au « Backgammon » classique :

- Cinq pions au maximum peuvent se trouver sur une même case.
- Si un joueur ne peut pas utiliser ses deux dés, il peut aussi utiliser la valeur plus petite et ignorer l'autre nombre.
- On joue sans videau.

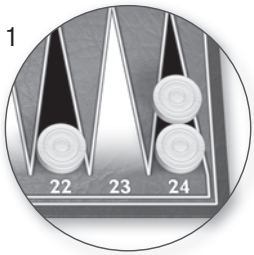
Pin

On prépare la partie comme indiqué sur l'illustration ci-dessous :



On doit respecter la modification suivante des règles :

- Si un joueur ne peut pas complètement utiliser le résultat des dés, il perd son tour.
- On ne prend pas de pions adverses. Au lieu de cela, si un joueur atteint une case avec un seul pion adverse, celui-ci est immobilisé jusqu'à ce que le joueur quitte la case à nouveau.
- On ne peut pas se déplacer sur une case occupée par deux pions – que les deux pions appartiennent à un même joueur ou aux deux.
- On joue sans videau.
- Le gagnant obtient autant de points que nécessaires à son adversaire pour sortir ses pions restants :
  - 1 pion situé à 3 cases de la sortie = 3 points
  - 2 pions à 1 case = 2 x 1 = 2 points
  - **-> total : 5 points**
  - Un « Gammon » double les points.
  - Un « Backgammon » triple les points.



Catch me

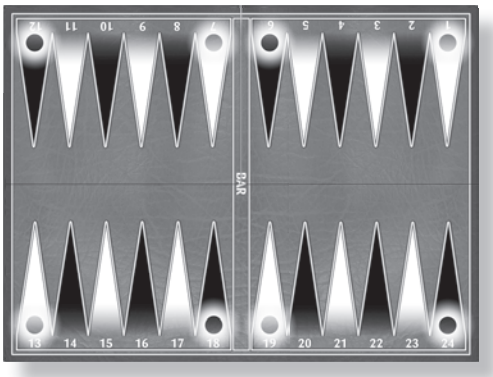
Chaque joueur a 6 pions qu'il place sur les six premières cases (blanc : 24–19, noir : 1–6). On lance les deux dés, mais on ne déplace ses pions que si le résultat comporte un 1 ou un 6. Dans ce cas-là, le joueur déplace un pion d'autant de cases que la somme obtenue aux dés. Comme dans le jeu de base, les pions se meuvent dans les sens opposés.

On utilise chaque doublet pour des déplacements normaux ; en outre, on peut relancer les dés.

Au cas où un joueur atteint une case sur laquelle se trouve un seul pion adverse, celui-ci est retiré du jeu et n'entre plus sur le plateau de jeu. Si on atteint une case occupée par un propre pion, on place son pion sur la case suivante libre ou occupée par l'adversaire – et on jette dehors ce dernier. Un seul pion (propre ou adverse) peut donc se trouver sur une même case.

La partie continue toujours en cercle au-delà des bords du plateau de jeu, jusqu'à ce qu'un joueur n'ait plus de pions. Dans ce cas, son adversaire gagne la partie.

Dès qu'un joueur n'a qu'un seul pion restant, son déplacement est modifié : il place son pion immédiatement sur le case de coin suivant (voir l'illustration) ; si celle-ci est occupée, le pion qui s'y trouve est retiré du jeu. Désormais, si le joueur obtient un 1, il place son pion sur la case de coin suivant, et s'il a un 6, il le place sur la case de coin après la suivante. Le dernier pion saute donc d'une case de coin à l'autre.



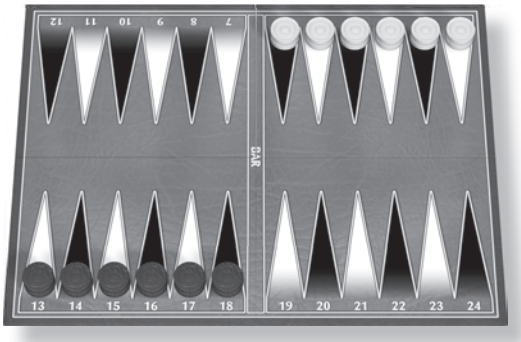
On utilise un doublet de 1 ou 6 de la même manière. Il n'est pas possible d'utiliser d'autres doublets, mais ils permettent de relancer les dés.

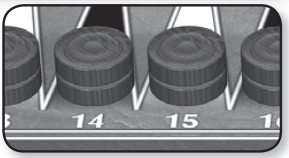
Doublets

C'est une variante encore populaire à l'Islande. Ici, les joueurs ne déplacent pas les pions !

Au début, on place 12 pions par joueur sur le plateau de jeu de la manière suivante.

D'abord, les joueurs doivent dissoudre ses piles de pions, avant de les empiler à nouveau pour les sortir.



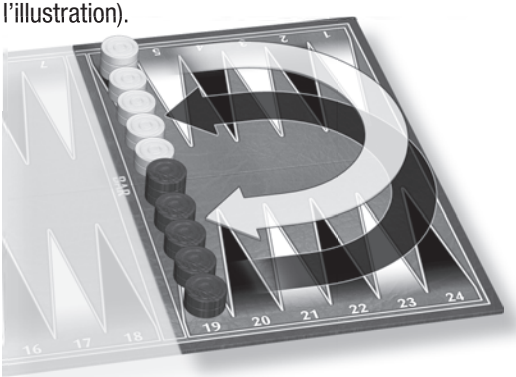


Les joueurs jouent à tour de rôle en lançant les deux dés. Si on obtient 3 + 6, par exemple, on dissout la pile sur la case 3 et la pile sur la case 6 : on place les pions l'un à côté de l'autre. Au cas où une pile est déjà dissoute, on ne peut pas utiliser le résultat de ce dé. Si on obtient un doublet, on n'utilise la valeur qu'une seule fois, mais on peut relancer les dés.

Dès que toutes les piles sont dissoutes, on les empile à nouveau de la même manière. C'est-à-dire les joueurs ne déplacent pas leurs pions, mais que ceux-ci restent sur leur case. Dès qu'un joueur a réussi à empiler ses pions à nouveau, il peut les sortir de la même manière. Comme auparavant, si on obtient un doublet, on n'utilise la valeur qu'une seule fois.

Ludus Lumbadorum

Pour cette variante, les joueurs n'utilisent qu'une moitié du plateau de jeu. La numérotation et la direction de déplacement sont différentes (voir l'illustration).



La méthode de déplacement, prendre, entrer et sortir un pion – tout cela suit les mêmes règles que dans le jeu de base. Seul exception : si on obtient un doublet, on n'utilise la valeur qu'une seule fois.

La particularité de cette variante, ce sont les possibilités de bloquer. S'il y a deux pions adverses sur une case, celle-ci est bloquée. Néanmoins, dans l'illustration ci-dessus, le joueur noir n'a pas le droit de bloquer les cases adverses 3, 4 et 5 ; pour le joueur blanc, la même règle est applicable analogiquement. Même chose pour la case de départ : bien qu'un joueur y commence avec plusieurs pions, il peut seulement entrer un pion sur la case de départ quand tous les autres pions ont déjà quitté cette case.

Ces règles exigent une tactique tout à fait différente, mais elles permettent une partie très rapide.

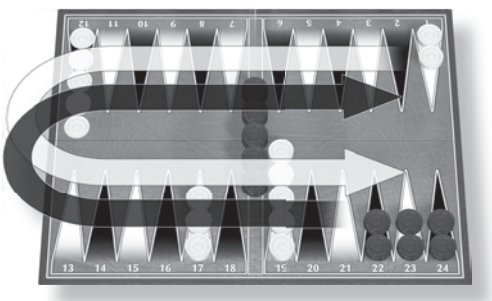
Quelques variantes en bref

On suit toujours les règles du jeu de base – avec les exceptions suivantes :

- ***À l'arrière***
  Chaque joueur peut toujours utiliser ses lancers pour déplacer ses pions **en arrière**.
- ***Straight***
  En partant de la position de départ normale, les deux joueurs jouent dans la même direction. C'est-à-dire que le joueur blanc part de la case 1 et sort ses pions par la case 24, comme d'habitude ; le joueur noir sort ses pions aussi par la case 24. (C'est plus difficile pour le joueur noir. Pour cette raison, le meilleur joueur devrait jouer avec les pions noirs ou les deux joueurs jouent une deuxième partie avec des couleurs inverses.)
- ***Lancer fixe***
  Le premier lancer vaut pour les deux joueurs et pendant toute la partie. C'est-à-dire qu'on ne lance les dés qu'une seule fois au début de la partie ; ensuite, les joueurs doivent toujours utiliser ce résultat. C'est une variante très tactique et ambitieuse puisque, théoriquement, on peut anticiper tous les tours.
- ***Sans prendre***
  Si un joueur prend un pion adverse, il perd la partie.
- ***Lancer prématuré***
  Avant que le joueur n'exécute son tour, son adversaire lance les dés de manière à ce que le joueur puisse tenir compte des options de ce dernier. Cela entraîne une durée de jeu beaucoup plus longue et la partie devient clairement plus tactique.
- ***À l'envers***
  Les règles de cette variante sont identiques à celles de la partie normale, mais ici, le but du jeu est modifié : le **dernier** à sortir son dernier pion gagne la partie.

Des parties aux conditions différentes

- ***Le serpent***



À part la position de départ extraordinaire, les règles de cette variante sont identiques à celles de la partie normale. Cette variante de Backgammon convient comme exercice pour des parties apparemment vouées à l'échec. Il est étonnant qu'elle soit équilibrée, alors que tout se passe comme si elle ne l'était pas.

- ***Deux tours contre le libre choix***

Le jeu devient très captivant si un joueur, plutôt que de lancer les dés, peut choisir et utiliser n'importe quelle combinaison de valeurs – à l'exception des doublets. En retour, pendant son tour, son adversaire peut lancer les dés deux fois et utiliser les résultats obtenus. Pour les doublets, les règles normales du jeu de base sont applicables, même deux fois de suite, le cas échéant.