

## Le Tric Trac

La famille du jeu de Tric-Trac, aussi appelé jeu de tables au moyen-âge, connaît de nombreuses variantes. Issue du jeu romain des douze lignes, cette famille de jeu est très pratiquée à l'époque médiévale, et donne lieu à des citations dans des ouvrages spécialisés tels celui d'Alphonse le Sage, ou dans des poèmes et textes moins savants tels que les écrits de Charles d'Orléans.

Appelé plus tard Jacquet et Backgammon en occident, et donnant lieu à la création d'une fédération internationale, il est également très pratiqué en Turquie et au Proche-Orient sous le nom de Nard puis de Moultezim.

Ce jeu de hasard raisonné peut donner lieu à des tournois de haut niveau et est aussi parfois prétexte à jouer des sommes importantes d'argent.

## Règles

Le plateau est appelé « tablier » dans le sens où il contient les « tables » (ancien nom des dames).

Un jeu de Backgammon convient, même si le jeu de Jacquet ne comporte pas de bordure de rangement des dames (le rangement des dames et des dés se fait généralement dans deux sacs en tissu).

### Position de départ :

Chaque joueur place ses 15 dames du côté de son adversaire et à main gauche de ce dernier.

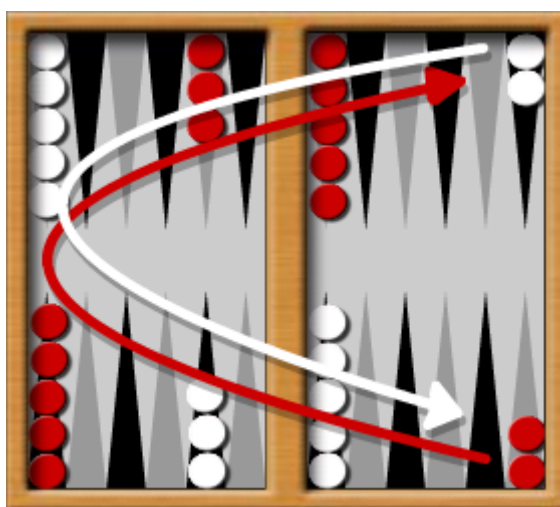
### But du jeu :

Amener ses 15 dames dans le quatrième quadrant du circuit

Puis à sortir le premier ses 15 dames du tablier.

### Déplacement des dames :

Sens de déplacement des deux joueurs (schéma à refaire au propre) :



*Sur un coup de dé simple* (les 2 dés présentent des nombres différents) on peut :

- soit déplacer une dame de la valeur d'un dé et une deuxième dame de la valeur de l'autre dé,
- soit déplacer une seule dame de la valeur d'un des deux dés, puis depuis cette position de repos

déplacer à nouveau la même dame de la valeur du deuxième dé. Il est impératif de marquer un bref temps de repos sur la flèche intermédiaire.

*Sur un doublet* (la valeur de chacun des deux dés est la même), on joue 4 fois la valeur d'un dé, ce qui permet de jouer de une à quatre dames.

#### Déplacement de la première des quinze dames :

La première des quinze dames de chaque joueur circule sur la pointe des flèches.

Lorsque cette première dame est entrée dans le dernier quadrant, elle est placée à la base de la flèche atteinte.

Les quatorze autres dames de chaque joueur ne sont pas astreintes à circuler sur la pointe des flèches.

#### Restriction au déplacement des dames :

Une dame ne peut s'arrêter ni même se reposer (c'est la raison pour laquelle on marque un temps de repos) sur une flèche occupée par au moins une dame de l'adversaire. Par contre on peut le faire sur une flèche vide ou occupée par une ou plusieurs dames de sa propre couleur.

Tant qu'un joueur n'a pas amené la première de ses quinze dames dans le quatrième quadrant, il ne peut jouer aucune de ses 14 autres dames.

#### Sortie des dames :

Une fois les 15 dames rentrées dans le dernier quadrant, on sort les dames du tablier en considérant la bande extérieure du tablier comme une flèche supplémentaire.

#### Bouchage du passage des dames de l'adversaire :

Lorsque l'on occupe six flèches adjacentes, on occasionne un bouchon qui bloque complètement la progression des dames en retard de l'adversaire. Ce bouchon peut être réalisé à n'importe quel endroit du tablier et a pour but de freiner l'avancée de l'adversaire.

#### Gain de la partie :

Le joueur qui a sorti ses 15 dames alors que son adversaire avait commencé à sortir les siennes marque 1 point.

Le joueur qui a sorti ses 15 dames alors que son adversaire n'avait pas encore commencé à sortir les siennes marque 2 points.