



Le jeu de Jacquet

1. Règles d'origine

Matériel :

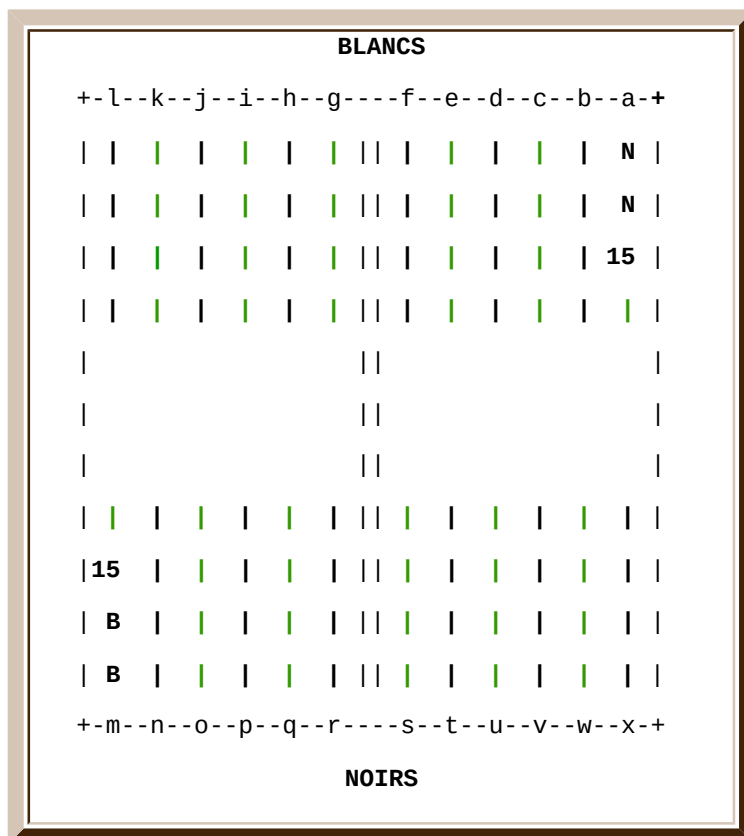
- Un plateau à 24 flèches, appelées aussi « cases », regroupées en quatre quadrants de 6 flèches.
- 15 dames sombres et 15 dames claires.
- 2 dés (les joueurs utilisent les mêmes dés).
- 2 cornets (un par joueur).

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, comme indiqué sur la figure ci-dessous :



- Les pointillés symbolisent les flèches, et le nombre « 15 » correspond au total des dames sur la flèche (y compris les deux dames marquées « N » ou « B »)
- Les 15 dames sur leur case de départ constituent le « Talon ». Le talon des Blancs se trouve en « m » celui des Noirs en « a ».

Circuit des dames :

- Pour les Noirs : de « a » vers « l » puis en continuant de « m » vers « x ».
- Pour les Blancs : de « m » vers « x » puis en continuant de « a » vers « l ».

But du jeu :

- Amener ses 15 dames dans le quatrième quadrant du circuit : zone de « s » à « x » pour les Noirs, et de « g » à « l » pour les Blancs.
- Puis à sortir le premier ses 15 dames du tablier.

Priorité des dés :

Pour savoir quel joueur lancera les dés pour le premier coup de la partie :

- chaque joueur lance un dé,
- celui qui a obtenu le plus de points reprend les deux dés pour les relancer afin de commencer la partie.

Validité des dés :

- Si sur un lancer des dés, au moins l'un d'entre eux sort du tablier ou bien se retrouve sur une des bandes, le lancer est complètement à refaire.
- Si un dé se trouve incliné et que les joueurs ne s'entendent pas sur la valeur des points apparents, le lancer est complètement à refaire. Si un des joueurs maintient que le dé est bon, il peut effectuer un test consistant à poser un autre dé sur le dé à tester : si le dé de test glisse, les dés sont à relancer, sinon le coup est réputé bon. Ce test ne peut être effectué que par le joueur affirmant que le dé est bon, et non par celui qui conteste.
- Les dés posés à plat sur les dames sont bons.

Déplacement des dames :

1. *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.
2. *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.
 - Si on joue avec une dame de 2 à 4 fois la valeur d'un dé, on doit impérativement marquer une courte pause sur chaque case intermédiaire.
3. *« Dame touchée : dame jouée »*
 - Un joueur qui après avoir lancé les dés, s'avise à toucher au moins une de ses dames peut être forcé par l'adversaire à la jouer si elle peut l'être d'une manière légale.
 - On peut par contre toucher une de ses dames sans être obligé de la jouer si auparavant on a annoncé « j'adoube ! ». On ne peut cependant adouber que pour arranger ses dames mais en aucune manière pour effectuer un déplacement.

Noms donnés aux doublets :

Les anciens joueurs annonçaient les doublets de la manière suivante :

Doublet de :

- 6 : « Sonnés »
- 5 : « Quines »
- 4 : « Carmes »
- 3 : « Ternes »
- 2 : « Double deux »
- As : « Bezas »

Obligation de jouer le dé le plus fort :

- Si on peut jouer l'un ou l'autre des deux dés mais pas les deux, on est tenu si possible de jouer le plus fort. C'est la raison pour laquelle, après le jet des dés, on doit annoncer les dés en commençant par le plus fort (par exemple « 4 et 2 » et non « 2 et 4 »). Notons au passage que le « 1 » ne se dit pas « un » mais « As ».
- En cas de doublet on doit jouer le maximum des points possible (tout en restant, bien entendu, dans un multiple entier de la valeur d'un dé).

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 suivant les règles suivantes :

- Dans cette phase, la bande extérieure du tablier est vue comme une flèche supplémentaire.
- On est tenu de jouer ses dames, si possible, sur les flèches du dernier quadrant, bande latérale incluse.
- En cas d'impossibilité de jouer comme précédemment, on joue avec les dames les plus éloignées de la bande en les amenant en dehors du tablier.

BLANCS															
+ - l - - k - - j - - i - - h - - g - - - f - - e - - d - - c - - b - - a - +															
	B	B		B	B			B							
	B														
	11														

Les Blancs, après avoir rentré la dame en « f » dans le dernier quadrant, pourront commencer à sortir les dames du tablier.

Exemples

Les Blancs amènent « 3 et 2 »

- Ils jouent la dame de « f » en « i » pour le 3 et sortent la dame en « k » pour le « 2 ».
- Ils auraient pu jouer les dames en « h » et « i » sans sortir aucune dame, celle en « f » n'étant pas rentrée.
- Ils auraient aussi pu rentrer la dame en « f » en la jouant en « h » pour le 2, mais le 3 ne leur aurait permis de sortir aucune dame (« j » vide et dames en « h » et « i » jouables à l'intérieur du tablier)

Les Blancs amènent « 6 et 5 »

- Ils jouent le 6 de « f » en « l », rentrant ainsi la dernière dame, et sortent la dame en « h » pour le 5.
- Ils auraient pu jouer la dame de « f » en « k » pour le 5 et sortir la dame en « h » pour le 6 qui ne peut en effet être jouée à l'intérieur du tablier y compris la bande.

Les Blancs amènent « Bezas »

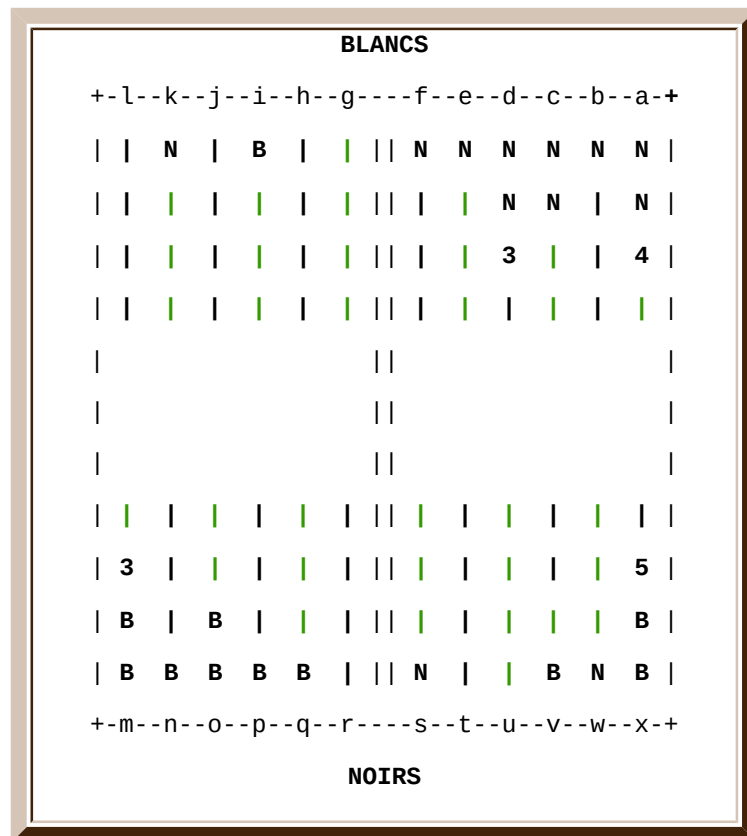
- Ils jouent la dame « f » en « g » pour un As, puis sortent trois dames en « l » pour les trois As restants.
- Ils auraient pu jouer « f » en « g » pour un As, puis sortir la dame « k » pour un deuxième et troisième As et enfin sortir une dame en « l » pour le dernier As.
- etc...

Les Blancs amènent « Sonnés »

- Ils rentrent la dame de « f » en « l » pour un 6, puis sortent la dame en « h » pour un autre 6, puis la dame en « i » pour un troisième 6 et enfin la dame en « k » pour le dernier 6.

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.



Dans cet exemple :

- les dames noires occupant les 6 flèches de « a » à « f » bouchent complètement le passage des dames blanches situées de « m » à « x ».
- les dames blanches par contre ne bloquent pas complètement le passage des dames noires en n'étant alignées que sur les 5 flèches de « m » à « q », même si elles le rendent difficile. Si les Noirs amènent un 6 sur un coup de dé, une de leurs dames pourrait passer de « l » en « r ».

Dans les plus anciennes règles du jeu que j'ai pu lire il n'est mentionné aucune interdiction de bouchage.

Gain de la partie :

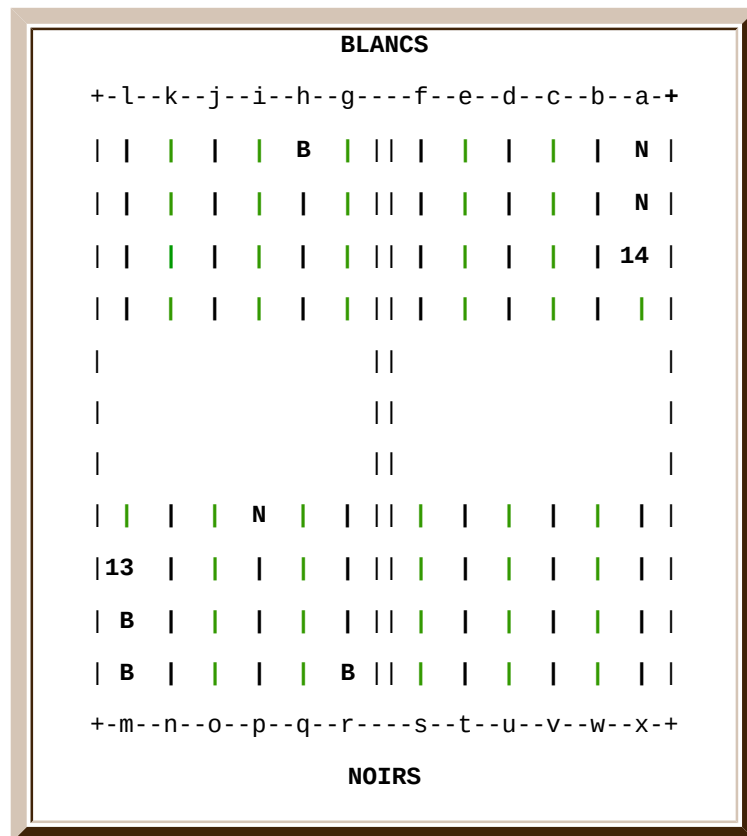
- le joueur qui a sorti ses 15 dames alors que son adversaire avait commencé à sortir les siennes marque 1 point.
- le joueur qui a sorti ses 15 dames alors que son adversaire n'avait pas encore commencé à sortir les siennes marque 2 points.

2. Règles avancées

Les règles suivantes ont été introduites afin d'accélérer le déroulement du jeu et de lui donner un plus grand intérêt tactique.

Le postillon :

La première dame jouée est nommée "POSTILLON" et circule, tant qu'elle n'a pas rejoint le quatrième quadrant, sur les pointes des flèches. Une fois rentrée dans le dernier quadrant, elle rejoint la base de la flèche sur laquelle elle se trouve.



Dans ce exemple :

- Le postillon des Noirs se trouve en « p », il n'a pas encore rejoint le dernier quadrant; il n'est pas rentré.
- Le postillon des Blancs est rentré en « h ». Les Blancs ont donc pu jouer une deuxième dame en « r ».

Bouchages interdits :

- On n'a, en aucune manière, le droit de boucher complètement le passage du postillon tant qu'il est sur la pointe d'une flèche, autrement dit tant qu'il n'a pas rejoint le quatrième quadrant.
- On n'a pas le droit de boucher complètement le passage des autres dames de l'adversaire en occupant les six cases du premier quadrant, talon inclus, tant que l'on n'a pas réussi à amener au moins une de ses dames sur la dernière flèche du dernier quadrant et même, mais cela doit faire l'objet d'une convention entre les deux joueurs avant de débiter le jeu, une autre dame sur l'avant-dernière flèche. Notons que J. Léchalet (voir références en bas de page) recommande fortement l'adoption de cette unique option du Jacquet afin de favoriser une meilleure dynamique du jeu.
- Ayant choisi de jouer avec cette option, si l'on souhaite vider l'avant-dernière case de sa ou ses dames, il faut savoir que d'une part l'on perdra la faculté de boucher dans le premier quadrant, et que d'autre part on ne pourra le faire que si auparavant un passage a été laissé libre, ou a été ouvert, dans le premier quadrant. La faculté de boucher dans le premier quadrant sera de nouveau acquise lorsque l'on aura amené une dame sur l'avant-dernière case.
- Tous les autres bouchages sont permis concernant les dames autres que le postillon tant qu'il n'est pas rentré. Par exemple, les Noirs ayant vidé leur talon sont en droit d'aligner six dames de « b » à « g » pour fermer le passage aux dames blanches, même s'ils n'ont pas encore installé une de leurs dames sur la dernière flèche du dernier quadrant. Il en est de même de toute autre localisation du bouchage autre que le premier quadrant.

Sortie des dames :

- On suit les mêmes règles que dans la version d'origine mais les dames au lieu d'être mises à l'extérieur du tablier doivent impérativement être rangées sur la case de départ de l'adversaire (son

· Il en résulte que tant que l'adversaire aura laissé une seule de ses dames sur son talon, on ne pourra sortir aucune dame même si elle porte sur la bande latérale, alors inutilisable.

· Lors de ce blocage, il arrive que l'on soit dans l'incapacité de jouer les dés amenés. On passe alors son tour.

Exemple :

BLANCS

+ - l - - k - - j - - i - - h - - g - - - f - - e - - d - - c - - b - - a - +

	B	B		B	B			B				N	
	B												
	11												

Ici les Blancs ne peuvent sortir aucune dame, les Noirs occupant la flèche « a » (flèche de rangement des dames blanches après leur sortie). Les Blancs ne peuvent pas jouer plus loin que la flèche « l ».

Gain de la partie :

Le joueur qui a sorti le premier ses 15 dames gagne :

- 1 point si son adversaire avait commencé à sortir au moins une de ses dames.

Et si l'adversaire n'avait pas commencé à sortir ses dames :

- 2 points s'il a toutes ses dames dans son quatrième quadrant.
- 3 points s'il a encore des dames dans son troisième quadrant mais ni dans le deuxième ni dans le premier.
- 4 points s'il a encore des dames dans son deuxième quadrant mais pas dans le premier.
- 5 points s'il a encore des dames dans son premier quadrant (celui de son talon).

Ce système permet de préserver l'intérêt du jeu jusqu'au bout par la possibilité pour le perdant de minimiser ses pertes. On peut cependant s'en tenir au système initial limité au gain d'une partie simple ou double.