

# Jeu de backgammon, tradition libanaise



Tric-Trac طاولة

Règles du jeu "Mahboussé" محبوسة

Chech

Bech

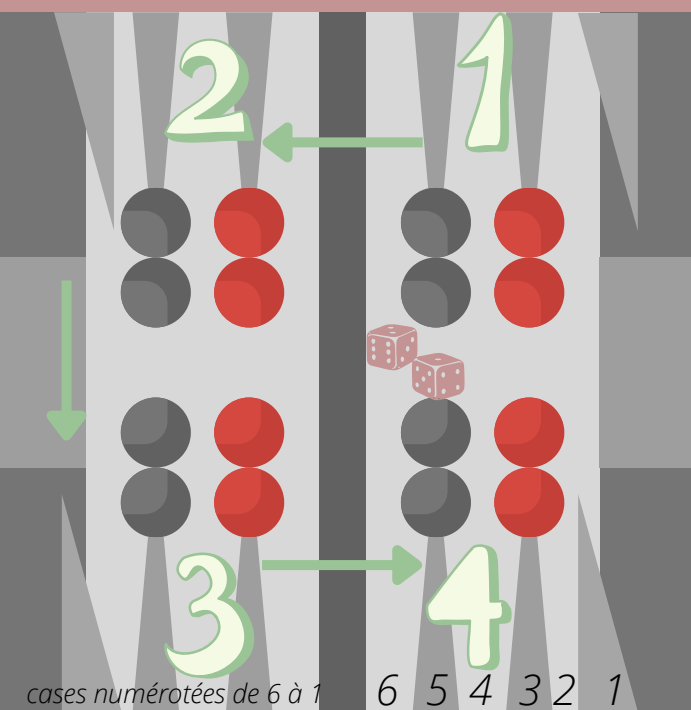
**Age:** 8+ **Nombre de joueurs:** 2

## But du jeu:

- Ramener tous les pions dans la dernière zone (1 ou 4 selon la position du joueur).
- Une fois dans la zone, les retirer au fur et à mesure.
- Le premier des 2 joueurs à retirer tous ses pions du plateau gagne la partie.

## Matériel:

- Un tablier: plateau en forme de mallette de bois que l'on ouvre à plat.
- Trente pions de deux couleurs: quinze pions de chaque.
- Deux dés de 1 à 6 chacun.



Ce jeu peut être joué dans n'importe quelles conditions spatio-temporelles

## Organisation:

- « Mahboussé » se joue en « un contre un » avec un joueur assis de chaque côté du tablier (ou plateau).
- Le tablier est divisé en 4 zones, chacune contenant 6 cases.
- Chaque joueur a 15 pions qu'il place en début de partie dans la case de départ.
- La case départ est la « maison » de son adversaire c-à-d la zone 1 si je suis assis.e devant la zone 4.
- Il faut donc déplacer les pions de la « maison » (1) à la dernière zone (4).

## Règles du jeu:

- Chaque joueur lance 1 dé. Celui avec le chiffre le plus élevé commence la partie en lançant les 2 dés pour effectuer le premier mouvement.
- Pour déplacer mes pions j'ai 2 options:
  - Jouer avec un seul pion la somme des chiffres affichés sur les dés c-à-d déplacer un pion selon le nombre de cases correspondant à la somme.
  - Ou jouer avec deux pions en bougeant chacun selon le chiffre respectif de chaque dé c-à-d déplacer un pion à la fois selon le nombre de cases affiché sur chacun des dés.
- Dans le cas où un pion se retrouve seul sur une case, il est possible de l'emprisonner à conditions que le déplacement de mes pions me permette d'arriver sur la case où le pion se trouve.
- Je peux fermer des cases afin que mon adversaire ne soit plus en possibilité de placer ses pions dessus. Je ferme les cases dans les cas suivants:
  - J'ai au moins 2 pions sur la case.
  - J'ai emprisonné mon adversaire sur la case.
- Arrivé.e au stade où tous mes pions sont dans ma maison, je commence à les retirer en jetant les dés.
  - Les cases sont numérotées de 1 à 6.
  - La case la plus proche de ma case de départ (1) et la case numérotée « 6 » et ainsi de suite jusqu'à la case numéro « 1 » qui est la plus loin de ma case de départ
  - Je jette les dés et j'obtiens deux chiffres que je vais nommer maintenant x et y.
- Je retire un pion de la case x et un pion de la case y.
  - Si je n'ai pas de pion dans la case où je dois retirer un pion alors je peux retirer d'une case qui est inférieure à celle du nombre
  - Si je ne peux retirer ni de la case du chiffre du dé ni d'une case inférieure alors j'effectue un déplacement normal du chiffre indiqué dans la zone finale du tablier.

## Cas spécial:

Si je jette les dés et j'ai le même chiffre sur chaque dé (un double) je peux réaliser ce nombre 4 fois (déplacement du pion x4)

