



Backgammon : Résumé théorique

Ces quelques pages présentent les premiers concepts de la théorie du Backgammon. Il existe une littérature très fournie sur le sujet, à partir de laquelle ces concepts ont été extraits.

Un lexique est fourni à la fin

Les 3 façons de gagner (stratégies) :

vocabulaire : blot, barre, prime, blitz, pip count, ancre, bear-in, bear-off

1/ **la course** : si je suis en avance au pip count, je cours ! J'évite de prendre des risques et je joue un jeu solide, assuré.

2/ **l'attaque** : si je peux priver mon adversaire d'initiative et l'empêcher de reprendre pied en lui frappant plusieurs pions et en le gardant "sur la barre" tout en fermant petit à petit mon jan, c'est une stratégie très efficace (potentiel de gammon + important qu'avec la course).

3/ **Le blocage** : en construisant des points de blocage, je peux empêcher les "prisonniers" de l'adversaire de s'échapper. L'application ultime de cette stratégie c'est la *Full-Prime* (aussi appelé *the infamous 6-prime* ;-). Avec un barrage de 6 points d'affilé, un pion adversaire bloqué derrière ne peut pas s'échapper avant que je ne décide (ou soit forcé) de briser ce blocus.

Certaines stratégies peuvent se décliner (ou même se combiner) :

holding game (ou jeu d'attente) : construire une ou plusieurs ancres défensives pour forcer l'adversaire à ralentir sa progression. Pendant qu'il rapatrie ses pions, construire mon board. Lorsque l'adversaire est forcé de laisser des tirs et si je réussis à lui frapper un ou plusieurs pions on peut voir le jeu évoluer vers un blocage en retenant les nouveaux prisonniers de l'adversaire derrière une prime. Le jeu peut aussi évoluer vers une course.

Backgame : construire une position forte et massive dans le board adverse pour perturber le *bear-in* ou le *bear-off*. Frapper le ou les blot(s) que l'adversaire aura été forcé de laisser et changer le jeu vers une course ou un blocage.

Au cours de la partie il convient de garder à l'esprit quel est le plan de jeu qui offre les meilleures perspectives de gain, et de rester attentif aux situations qui peuvent permettre un changement de plan de jeu.

Démarrage de la partie :

vocabulaire : Golden Point, Slot, Split

Objectif 1 : faire échapper ses 2 prisonniers

Objectif 2 : empêcher l'adversaire de faire échapper ses 2 prisonniers.



En début de partie il faut ouvrir ses options en plaçant des pions à des positions qui confèrent un avantage tactique.

Ainsi on peut :

« *Splitter* » ses prisonniers (les séparer).

Construire un point dans son board (certains points ont plus de valeurs que d'autres : le point 5, le « Golden Point » est très précieux, ensuite 4, 7, 3, 2)

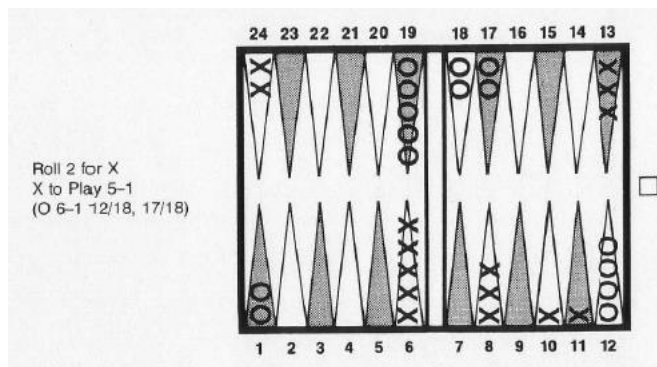
Démarrer une proto-prime en « *slotant* » des positions clés.

Construire une ancre défensive avancée.

Ensuite en fonction du développement précoce du jeu, le joueur évalue la stratégie la plus profitable.

Les construteurs :

Un bon moyen de construire un point c'est de placer des « constructeurs » (ou *builders* en anglais). Ce sont des pions qui pointent vers notre point à construire.



Ici O a démarré avec 61 et joué 13/7 8/7 pour fermer son *bar point*. X essaie alors de construire un blocage à son tour pour équilibrer les positions, il roule 32 et choisit de jouer 13/11 13/10.

Il place des constructeurs de manière à multiplier ses jets de dés lui permettant de construire plus facilement au prochain tour.

Avec 61 63 65 31 51 53 44 11 X pourrait construire son point 5 et son point 7 avec 64 et 41, soit 18 jets très favorables. Au lieu de simplement 31 61 ou 66 (5 jets) si X avait choisi de jouer son 32 dans la maison de O.

3 constructeurs pour faire un point donne environ 1 chance sur 4 de construire ce point au prochain jet (25%).

4 constructeurs donnent environ 1 chance sur 2 (50%)

5 constructeurs donnent environ 2 chances sur 3 (66%)

Milieu de partie :

vocabulaire : mid-point,

1/ Dans les années 80 Bill “*two-time*” Robertie édictait 3 principes qui devait s’inscrire par la suite dans le marbre :



Connectivité, Flexibilité, Non-engagement

Connectivité : tenter autant que faire se peut de conserver une “communication” entre ses différentes positions sur le plateau, c’est à dire, tenter de conserver ses pions à une distance de 6 ou moins (distance de 1 jet de dé) les uns des autres. Ce principe souligne l’importance d’activer ses prisonniers en début de partie (placés à 11 pips du mid-point). Les ancrs défensives dans le champ extérieur de l’adversaire participent également de ce principe.

Flexibilité : tenter de garder une distribution permettant de jouer “harmonieusement” tous les jets possibles (sans être forcé de se mettre en danger, ou de quitter une position avantageuse). Le placement de constructeurs ou les points slotés sont des exemples de recherche de Flexibilité.

Non-engagement : conserver un plan de jeu adaptatif et rester attentif aux possibilités de changer de plan de jeu en cours de partie. Par exemple ne pas s’enfermer dans un backgame alors que la course ou un jeu d’attente sont possibles et peuvent offrir de meilleures perspectives de victoire. Un autre exemple, c’est le double 6 providentiel qui rééquilibre une partie en permettant de faire échapper à grande enjambés une ancre défensive.

2/ Paul Magriel; dans son livre référence simplement intitulé “**Backgammon**”, a écrit un chapitre fondateur appelé *Safe versus Bold*, ou “Quand jouer agressif, et quand jouer la sécurité”. Il y effectivement des phases de jeu où un joueur peut paraître suicidaire en laissant traîner des *blots* ou en frappant à découvert dans son board, et d’autres phases de jeu où le même joueur va jouer en évitant l’affrontement, en ne frappant pas des blots pourtant offerts à la frappe.

Magriel énonce plusieurs principes permettant d’étayer sa réflexion quand à son choix de jeu :

- combien de points construits dans mon home-board ? et dans celui de mon adversaire ?
- combien de prisonniers pour moi ? et pour mon adversaire ?
- Qui est en avance à la course ?

J’ai intérêt à privilégier l’agressivité dans les cas où mon adversaire est en avance, a moins de prisonniers que moi, et/ou possède un home-board plus faible que le mien :

J’ai intérêt à jouer la sécurité dans les cas cas opposés (Je suis en avance, J’ai moins de prisonniers que mon adversaire, et/ou son board est plus fort),.

En d’autre terme quand je n’ai pas l’avantage en terme de nombre de prisonniers ou de course, mais que j’ai un board fort, mon intérêt est de provoquer du contact, c’est à dire déclencher un échange de coups ou en tout cas tenter de changer le cours de la partie.

En revanche lorsque je suis en avance, que je n’ai plus de prisonniers, et un Board moins fort que mon adversaire, je vais chercher à privilégier la sécurité et à pousser mon avantage à la course en rapatriant mes pions en sécurité.



Compter les jets, Duplication, Diversification.

Souvent il est nécessaire de laisser des pions exposés (*blots*) pour tenter d'acquérir un avantage au tour suivant. Si l'on a le choix entre 2 options qui toutes deux laissent un blot il est important de savoir quel blot est le plus exposé à une frappe adverse.

Avec un peu de méthode, ce n'est pas très compliqué.

1/ En lançant 2 dés il y a 36 jets possibles (6*6).

Chaque chiffre pris individuellement (1, 2, 3, 4, 5 ou 6) sort dans 11 jets sur 36 (30 %).

	1	2	3	4	5	6
1	11	12	13	14	15	16
2	21	22	23	24	25	26
3	31	32	33	34	35	36
4	41	42	43	44	45	46
5	51	52	53	54	55	56
6	61	62	63	64	65	66

Par exemple je peux obtenir un "1" avec 1-2, 1-3, 1-4, 1-5, 1-6 ainsi qu'avec l'inverse de ces jets : 2-1, 3-1, 4-1, 5-1, 6-1, et bien sûr avec le double 1 (un seul jet).

2/ un jet composé, 6-3 par exemple existe en **deux "exemplaires"** : 6-3 et 3-6.

Ainsi un blot situé à 3 pips d'une ancre adverse peut se faire frapper avec tous les 3 (11 tirs), mais aussi avec tous les jets totalisant 3, comme 2-1 (2 tirs) et 11 (1 tir). Ce blot est donc exposé à 14 tirs.

Il est donc possible d'évaluer le risque de frappe auquel est exposé un blot.

Pips	Shots	%
1	11	31%
2	12	33%
3	14	39%
4	15	42%
5	15	42%
6	17	47%
7	6	17%
8	6	17%
9	5	14%
10	3	8%
11	2	6%
12	3	8%
13-24	0 ou 1	0 ou 3%








https://www.starpath.com/BallardBG/counting_shots.pdf

En utilisant cette connaissance du nombre limité de jets possibles, je peux pousser mon avantage en prenant des risques calculés.

Avec un peu de méthode on peut visualiser les chances d'obtenir tel ou tel chiffre :

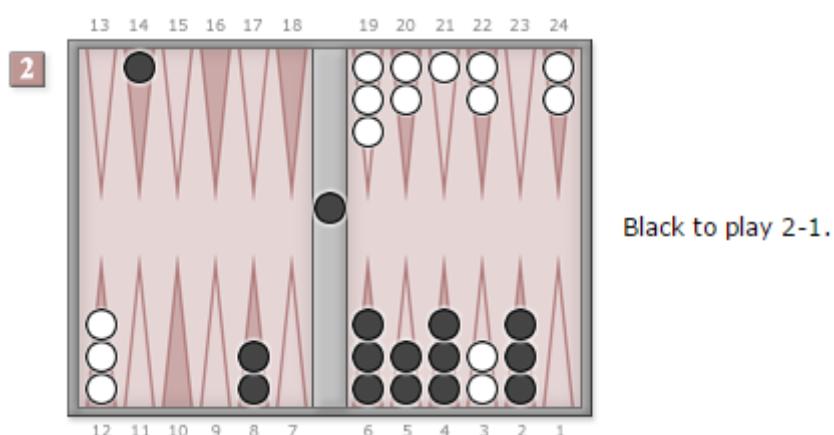
	1	2	3	4	5	6
1	11	12	13	14	15	16
2	21	22	23	24	25	26
3	31	32	33	34	35	36
4	41	42	43	44	45	46
5	51	52	53	54	55	56
6	61	62	63	64	65	66

	Obtenir un 1	11/36	31%
	Obtenir un 1 ou 2	20/36	56%
	Obtenir 1, 2 ou 3	27/36	75%
	Obtenir 1, 2, 3 ou 4	32/36	89%
	Obtenir 1,2,3,4 ou 5	35/36	97%

Duplication

Au Backgammon il est crucial de savoir minimiser les bons dés pour votre adversaire (et inversement de savoir comment maximiser les vôtres, ça c'est la Diversification). Un bon moyen de limiter les bons dés de votre adversaire est de dupliquer ses bons dés.

Voici un exemple emprunté à Paul Magriel :



Noir doit rentrer de la barre avec le 2, c'est forcé, pour le 1 il a plusieurs choix. Il pourrait rapprocher son blot en 14 en jouant 14/13 et minimiser le nombre de tir qui frappe pour Blanc : à 2 pips de distance Blanc frappe 12 fois sur 36 (tous les 2 et le 11). A 1 pip de distance Blanc frappe 11 fois sur 36. Toutefois si l'on se place dans la perspective de Blanc ses objectifs immédiats sont 1/ frapper le blot noir en 14, et 2/ couvrir son propre



blot sur le point 4 de son jan (en 21 sur ce diagramme). Or pour couvrir son blot, Blanc a besoin d'un 2. Le même 2 qu'il pourrait utiliser pour frapper le blot noir s'il reste en 14 (à moins de rouler un double 2 !).

En jouant le 1 avec 6/5, on voit que Noir a dupliqué les 2 de Noir, rendant plus difficile pour lui de frapper ET de couvrir son blot (1 seul jet, le double 1, au lieu de 3 jets, le double 1 et 21).

Diversification

C'est l'inverse de la duplication, on cherche cette fois à multiplier nos jets favorables en se ménageant des possibilités avantageuses de jouer le plus grand nombre de jets possibles. C'est le principe qui est derrière le concept des constructeurs : en plaçant mes pions sur des points vides je multiplie mes chances de construire le point qui m'intéresse.



Lexique des termes Backgammon

Ancre : flèche occupée par au moins 2 pions d'un joueur. On peut parler d'une ancre défensive quand elle est dans la moitié adverse du plateau (et qu'elle prévient une attaque adverse ou perturbe le *bear-in* adverse), et d'une ancre offensive lorsqu'elle est située dans notre moitié du plateau (et permet une attaque ou un blocage des prisonniers adverses).

Bear-in : terme anglais pour décrire la phase où un joueur rentre ses pions dans son jan.

Bear-off : terme anglais pour décrire la phase finale où un joueur sort ses pions du plateau.

Blot : un blot est un pion isolé (donc vulnérable).

Golden Point : c'est le nom donné par Paul Magriel au point 5 dans notre jan pour refléter l'importance de ce point. Il facilite à la fois le bear-in tout en opposant un blocage efficace aux prisonniers adverses.

Mid-point (ou point de repos) : autre nom pour le point 13. Ce point sert de relais de communication entre les prisonniers et « l'avant-garde ».

Pip : c'est le nom d'un « pas » dans la course. Autour du plateau il y a 24 pips. Le pip count c'est le score d'une position. La position de départ compte 167 pips.

Prime : barrage formé par la succession de points fermés par les pions d'un joueur.

Slot (ou *slotter*): action de placer un pion isolé sur un point que l'on souhaite construire. On espère 1) ne pas se faire frapper au prochain jet de l'adversaire, et 2) réussir à couvrir ce pion à notre prochain jet. Cette tactique repose sur un risque calculé et facilite grandement la construction du point visé.

Split : action de séparer les 2 prisonniers, souvent en début de partie. Le Split permet d'élargir la gamme de jets utiles permettant l'évasion de nos prisonniers.