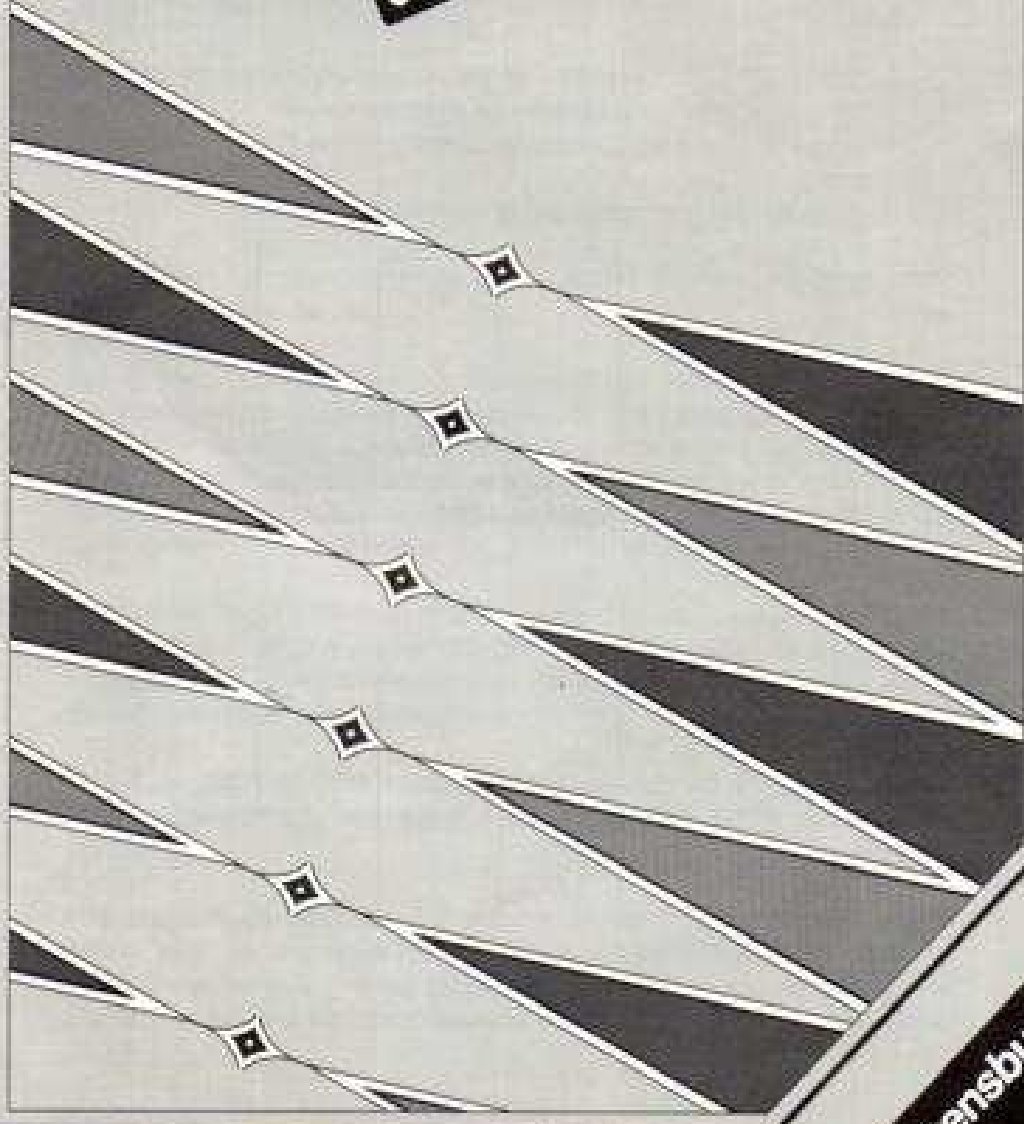


Jacquet



Ravensburger

Jacquet

Jeux Ravensburger® No. 602 5 274 2

Jeu de dés pour 2 joueurs

Matériel de jeu: Un plateau de jeu ou «tablier»,
15 pions blancs ou «dames»,
15 pions noirs ou «dames»,
4 dés
1 dé spécial pour le Backgammon: le dé à doubler

Le gagnant: Le gagnant est le joueur qui le premier, réussit à sortir toutes ses dames du jeu.

But du jeu: Avant tout, chaque joueur doit déplacer sa première dame, «le postillon», à la pointe des flèche afin de l'amener sur le «grand Jan» adverse. Il peut alors déplacer ses autres dames tout au long du «tablier» à la base des flèches, afin de les amener sur le «grand Jan» adverse. Lorsque toutes les dames se trouvent disposées sur le «grand Jan» de l'adversaire, le joueur doit alors les faire sortir du jeu.

Position de départ: Chaque joueur a devant lui un «petit Jan» à gauche et un «grand Jan» à droite. Chaque joueur reçoit 15 pions appelés «dames» qu'il dispose en trois piles de 5 pions sur la première flèche de son «petit Jan» (à sa gauche).

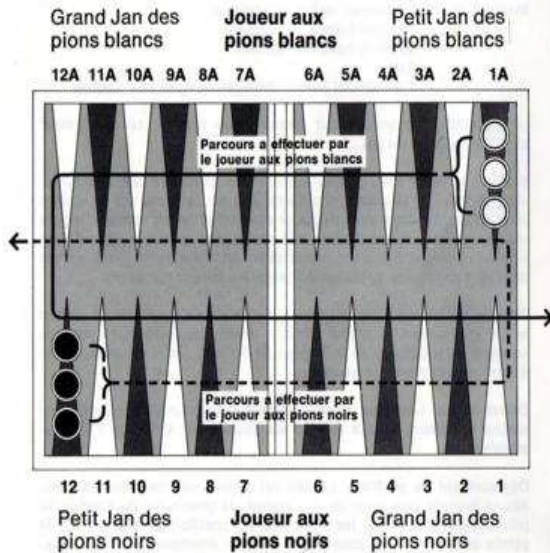
Début du jeu: Les deux joueurs lancent chacun un dé. Le joueur qui amène le nombre le plus élevé a «la pose» c'est à dire qu'il joue en premier.

Déplacement du postillon: Le premier joueur relance alors les deux dés et déplace une seule de ses dames «le postillon», du nombre de points total indiqué par les deux dés. Le postillon se déplace sur la pointe des flèches. Les deux joueurs jouent alternativement leur «pos-

tilion». Lorsque un postillon arrive sur le «grand Jan» de l'adversaire (à partir de la 19ème flèche), le joueur concerné a alors le droit de déplacer, à partir du tour suivant, ses autres dames.

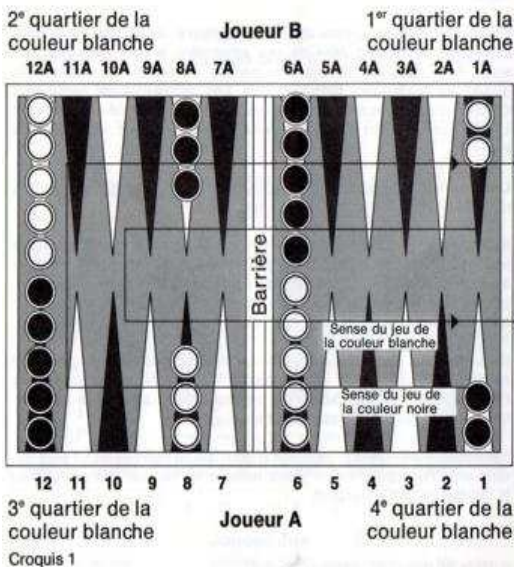
Déplacement des dames: Les joueurs lancent chacun à leur tour les deux dés. Les dames se déplacent à la base des flèches, du nombre de points indiqué par les dés. Le joueur peut:

- Soit déplacer une seule dame, deux fois de suite, suivant le nombre de points indiqué par les deux dés.
- Soit déplacer 2 dames respectivement du nombre de points indiqué par le 1er et le 2ème dé.



Backgammon

Matériel: chaque joueur prendra 15 dames, toute de la même couleur, et 2 dés. On utilisera un dé muni de chiffres — appelé dé à doubler — quand on jouera avec une mise. Le tablier présente 24 flèches alternativement noires et rouges. Pour plus de clarté, elles sont numérotées de 1 à 12 et de 1A à 12A. Les couleurs n'ont rien à voir avec le jeu lui-même, elles facilitent tout simplement le calcul des coups. Le tablier est divisé en deux par une «barrière» pour plus de clarté également. La «barrière» partage ainsi le circuit en 4 quartiers contenant chacun 6 flèches. On les appellera premier, deuxième, troisième et quatrième quartier, en tenant compte du sens du jeu de chaque joueur.



Exemple: Tirage 2-3. Le joueur a plusieurs possibilités de déplacement.

- Avancer une dame de 3 flèches, la **poser**, puis l'avancer de 4 flèches.
- Avancer une dame de 4 flèches, la **poser**, puis l'avancer de 3 flèches.
- Avancer une première dame de 3 flèches, et une seconde dame de 4 flèches.

Pour pouvoir «poser» une dame, il faut que la flèche ne soit pas déjà occupée par une ou plusieurs dames de l'adversaire. Ces flèches sont dites «bouchées». Par contre, les dames peuvent se poser au-delà des flèches bouchées (ceci en fonction du nombre indiqué par le dé).

Une flèche peut être occupée par plusieurs dames de la même couleur (ainsi, le joueur peut poser 2, 3, 4 dames sur une flèche déjà occupée par une ou plusieurs dames de sa couleur).

Un joueur ne peut boucher plus de 6 flèches consécutives que s'il a déjà posé au moins une dame sur le 23ème ou 24ème flèche de son parcours. Il «bouche» alors momentanément le passage à son adversaire.

Sortie des dames: Lorsqu'un joueur a réussi à amener toutes ses dames sur le «Grand Jan» de son adversaire, il peut alors les faire sortir. Pour cela, il doit obtenir le nombre de points nécessaire pour arriver sur la dernière flèche **plus un**. Les dames doivent sortir dans l'ordre en commençant par celle qui est la plus éloignée de l'arrivée. Les joueurs peuvent également faire sortir une ou deux dames à la fois.

Les doublets: Si les deux dés indiquent un même nombre de points, c'est un **doublet**. Le joueur double son tirage.

Exemple: Tirage 2-3. Le joueur peut jouer 4 fois en avançant chaque fois de 3 flèches en faisant une pose, et en utilisant 1, 2, 3 ou 4 dames. **J'adoube:** Si un joueur touche une dame sans être certain de la déplacer, il doit annoncer «J'adoube», sinon il sera obligé de la déplacer, à moins que cela ne soit pas possible.

Remarque: Au cours du jeu, un joueur peut ne pas pouvoir utiliser un nombre indiqué par l'un de ses deux dés. Il ne déplace donc qu'une dame selon le second chiffre. S'il ne peut utiliser aucun des nombres indiqués par les dés, il passe son tour.

Tactique du jeu: Un bon joueur doit concilier la rapidité de sa progression avec l'occupation d'un grand nombre de flèches, afin de retarder la marche de son adversaire.

© 1982 by Otto Maier Verlag Ravensburg

But du jeu: L'essentiel du jeu consiste à parcourir avec ses 15 dames le circuit des 4 «tables», c'est-à-dire d'atteindre le quatrième quartier en tirant le meilleur parti possible du nombre de points donnés par les dés, puis de retirer ses dames du jeu. Le gagnant est celui qui y arrive le premier.

Les joueurs jouent en sens inverse et essaient réciproquement d'empêcher la progression de l'adversaire en bloquant les flèches et en capturant les dames adverses.

Mise en place des dames et sens du jeu: Le croquis 1 montre la position initiale des dames.

Le **joueur A** prend la couleur blanche. Le sens de son jeu est de 1A à 12A et de 12 à 1. Son premier quartier est représenté par les flèches 1A à 6A, son dernier quartier par les flèches 6 à 1. Les 2 dames placées sur 1A doivent parcourir tout le circuit en passant par les 24 flèches, atteindre le dernier quartier puis sortir du tablier. Les 5 dames placées sur 12A se déplacent en direction de la flèche 12, arrivent ainsi dans le dernier quartier puis sortent également du jeu. Les autres dames avancent de la même façon.

Le **joueur B** prend la couleur noire. Le sens de sa progression est de 1 à 12 et de 12A à 1A. Son premier quartier est représenté par les flèches 1 à 6, son dernier quartier par les flèches 6A à 1A.

Les joueurs jouent en sens inverse, en partant de la position initiale. La couleur blanche progresse dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, la couleur noire dans le sens des aiguilles d'une montre. Il est recommandé de se familiariser avec cette position des dames en changeant de place. On peut se fier à une règle approximative: les 2 dernières dames placées en face d'un joueur sont toujours celles de sa couleur et elles sont le plus éloignées de son dernier quartier. Elles indiquent, par là-même, dans quel sens il doit jouer.

Les autres exemples que nous donnerons pour expliquer cette règle du jeu se réfèrent aux situations de jeu représentées par le croquis 1. Nous conseillons aux débutants de s'exercer en imitant nos exemples.

Début du jeu: Tout d'abord on jette les dés pour savoir qui ouvrira le jeu. Chaque joueur ne jette qu'un dé. Celui qui a obtenu le plus grand nombre de points commencera le premier. Si les dés présentent le même nombre de points (c'est ce que l'on appelle le **doublet**), il faudra recommencer.

Marche du jeu: En règle générale, les joueurs exécutent 2 coups en tenant compte du nombre de points donnés par les dés. Le joueur qui ouvre le jeu jette les dés séparément. Pour la suite du jeu les joueurs jettent les 2 dés en même temps. A chaque coup, il ne faudra pas

omettre de compter les flèches occupées par ses propres dames et par celles de l'adversaire.

Les deux coups peuvent être exécutés avec 2 dames différentes ou bien avec une seule de la totalité des points (c'est ce que l'on appelle un coup continu). Lorsque l'on joue avec une seule dame, on ne pourra avancer simplement de la totalité des points indiqués par les dés, car il s'agit en fait de 2 coups différents. Si le premier coup n'est pas réalisable, le coup continu est impossible.

Le joueur est libre de choisir dans quel ordre il se servira des points. S'il ne peut mettre à profit qu'un seul des 2 coups, ce sera toujours celui indiquant le plus grand nombre de points. Si cela est impossible, il laissera passer son tour et ce sera à l'adversaire de jouer.

Uniquement les dames de la même couleur peuvent occuper la même flèche. On ne peut placer, pour cette raison, une dame sur une flèche que si cette dernière est libre ou bien si elle est déjà occupée par ses propres dames. Un coup est possible lorsque l'on peut capturer une dame adverse (voir capture des dames adverses).

Voici quelques exemples: (référez-vous au croquis 1) La couleur blanche ouvre le jeu, ses dés indiquent 6/4. Parmi le grand nombre de possibilités qui se présentent au joueur, en voici quelques-une:

Déplacer une dame de 1A à 7A (conformément au dé indiquant le nombre 6) et une autre dame de 1A à 5A (dé indiquant 4). Abréviation: 6/4 = 1A - 7A et 1A - 5A.

ou encore: Déplacer une dame de 6 à 2 (dé indiquant 4) et une autre dame de 8 à 2 (dé indiquant 6). Abréviation: 6/4 = 6 - 2 et 8 - 2.

ou encore: Déplacer une dame de 12A à 9 puis continuer avec la même dame de 9 à 3. Abréviation: 6/4 = 12A - 9 - 3.

Le Doublet: Lorsque les 2 dés présentent la même nombre de points (doublet), le joueur avancera ses dames du double de points indiqués par les 2 dés. Ainsi un doublet de 3 permettra les coups suivants:

- de faire avancer une dame d'un coup continu par 12 flèches
- de faire avancer 4 dames chacune de 3 flèches, si plusieurs dames sont placées au même endroit, elles avanceront du même nombre de flèches
- d'un coup continu, faire avancer 2 dames de 6 flèches
- d'un coup continu, faire avancer 1 dame de 6 flèches, et deux autres de 3 flèches
- de faire avancer une dame d'un coup continu de 9 flèches et une autre de 3 flèches.

Capture des dames adverses: Lorsqu'un coup tombe sur une flèche où se trouve une seule dame adverse, cette dernière est capturée. Plusieurs dames peuvent être capturées au cours d'un coup continu (4 dames au cours d'un doublet).

Exemple: référez-vous au croquis 2. La couleur blanche, qui a obtenu 5/3 en jetant les dés, peut s'emparer de la dame noire placée sur la flèche 9A. Les dames capturées sont retirées du tablier et déposées sur la barrière. Ces dames doivent ensuite recommencer tout le circuit.

Réintroduction des dames capturées dans le jeu: Les dames capturées doivent être réintroduites dans le jeu. Tant qu'un joueur a encore des dames sur la barrière, il ne peut faire avancer aucune des dames placées sur le tablier. La réintroduction a lieu dans le premier quartier du joueur concerné et dépend du nombre de points présentés par les dés.

Exemple: 2 dames de la couleur blanche sont placées sur la barrière. Le joueur obtient 6/3. Il peut placer une dame sur 6A et une seconde sur 3A. Si 3A est bloquée, seule une dame peut être retirée de la barrière. La couleur blanche ne pourra réintroduire aucune dame dans le jeu si la flèche 6A est bloquée, étant donné, que le joueur doit se servir du nombre de points le plus élevé lorsque la situation du jeu l'empêche de réaliser ses 2 coups.

Si la couleur noire parvient à occuper toutes les flèches de son dernier quartier alors que la couleur blanche a encore une dame retenue prisonnière sur la barrière, le joueur qui détient les dames blanches est dans l'impossibilité de réaliser un coup lui permettant de réintroduire cette dernière dame. C'est ce que l'on appelle «un tablier fermé». Il doit tout simplement laisser passer son tour jusqu'à ce que le pont constitué par la couleur noire se désagrège.

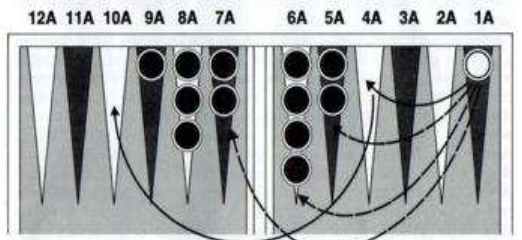
On peut bien entendu capturer des dames adverses en quittant la barrière si on a la chance de pouvoir se placer sur une flèche où n'est placée qu'une seule dame adverse.

Comment retirer ses dames du jeu? Lorsque les 15 dames d'un joueur se trouvent dans son dernier quartier, il peut commencer à les retirer du jeu. S'il est parvenu à placer ses dames dans son dernier quartier avec le nombre de points indiqué par un des dés, il peut commencer tout de suite à les retirer du jeu avec le nombre de points indiqué par l'autre dé.

Là aussi, les dés ont la parole. Les dames sont retirées des flèches dont le numéro correspond au nombre de points indiqué par le dé. Par exemple, le joueur qui a obtenu 6/5 pourra retirer une dame de la flèche 6 (blanche) ou de la flèche 6A (noire) et une autre de la flèche 5 ou de la flèche 5A. Ici aussi, le doublet compte double. A la différence des dames capturées, les dames que l'on retire du jeu sont posées à côté du tablier.

Si les 4 coups d'un doublet ne sont pas réalisables, le joueur devra renoncer aux points dont il ne peut se servir après s'être efforcé d'exploiter toutes les possibilités qui lui sont offertes. Après un doublet on ne relance pas les dés.

Les rubans: Si une flèche est occupée par 2 ou plusieurs dames de la même couleur, on dit que ces dernières forment un ruban. Lorsque les dames constituent un ruban, elles sont à l'abri des attaques de l'adversaire. La flèche est bloquée à l'adversaire. Voici un exemple:



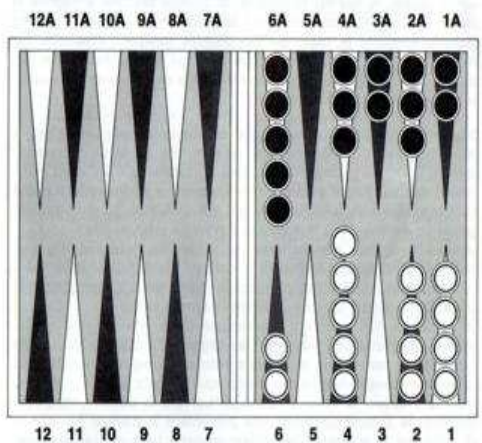
Croquis 2

La couleur blanche veut avancer une dame en partant de 1A. Ses dés indiquent les points 5/4. La couleur blanche a le droit de se placer sur 10A en avançant de 9 flèches (5 + 4), mais elle ne peut se placer ni sur 5A, ni sur 6A. Si les coups ne sont réalisables avec aucune dame, elle devra renoncer à jouer et ce sera à l'adversaire de jeter ses dés.

En partant de la même position initiale, lorsque la couleur blanche a obtenu 6/3 (également 9), elle peut tout d'abord passer par 4A pour se placer sur 10A. Le coup ne serait pas réalisable dans le sens inverse, la flèche 7A étant bloquée.

La formation de plusieurs rubans les uns à côté des autres s'appelle un pont. Un tel pont représente un très grand obstacle pour l'adversaire. Lorsqu'il s'étend sur 6 flèches, il est une barrière insurmontable. L'adversaire ne peut continuer à jouer que si le pont se désagrège au cours du jeu.

Il arrive souvent qu'il n'y ait aucune dame sur la flèche dont le numéro correspond au nombre indiqué par le dé. S'il n'y a aucune dame sur la flèche qui porte le numéro suivant, il faudra retirer celle qui se trouve sur la flèche portant le numéro inférieur. Mais si quelques dames se trouvent sur une flèche ayant un numéro encore plus élevé, on se servira du nombre de points indiqué par les dés pour «pousser» ces dames.



Croquis 3

Voici un exemple: La couleur blanche commence à retirer ses dames du circuit. Elle obtient 6/4. Elle peut donc retirer une dame de la flèche 6 et de la flèche 4. Si les dés indiquent 6/5, elle retire une dame de la flèche 6, mais la flèche 5 étant inoccupée, elle ne peut en retirer aucune, il faut donc qu'elle pousse la dame placée sur 6 de 5 flèches et la pose sur la flèche 1. Si ses dés indiquent 5/3, elle doit pousser 2 dames, étant donné que les flèches 5 et 3 sont inoccupées. Supposons maintenant, d'après le croquis 3, que toutes les dames ont été retirées de la flèche 6. Si la couleur blanche jette les dés et obtient 5/4, le joueur retire une dame de la flèche 4 puisqu'il n'y a plus aucune dame sur la flèche portant le numéro suivant. De plus, conformément au nombre de point indiqué par le second dé, la couleur

blanche retire une dame de la flèche 4. Au cours d'un doublet de 6 ou de 5, la couleur blanche pourrait retirer 4 dames de la flèche 4. Lorsqu'une dame blanche est capturée alors que la couleur blanche est en train de retirer ses dames du jeu, il faut qu'elle réintroduise cette dame dans le jeu avant de poursuivre le retrait de ces dames.

Fin du jeu: Si la couleur blanche, par exemple, a retiré toutes ses dames du tablier, et si la couleur noire en a encore quelques-unes sur le tablier, le jeu est terminé et la couleur blanche a gagné la partie. Lorsque les joueurs ont joué pour une mise simple, la couleur blanche remporte la mise, qui est doublée lorsque l'adversaire n'a retiré aucune dame du tablier (Gammon), qui est triplée lorsque des dames de la couleur noire se trouvent encore dans le premier quartier ou sur la barrière (Backgammon).

Doublet: Lorsque les joueurs jouent en vue de gagner une mise, ils peuvent se servir du dé à doubler. Au début du jeu, le dé présente le nombre 64 et se trouve placé à côté du tablier. *Le jeu étant commencé*, chaque joueur peut annoncer le premier «doublet». Il prend bien entendu cette initiative lorsqu'il est dans une position avantageuse. Le doublet doit être annoncé *avant* de jeter les dés. Lorsque la couleur blanche annonce le premier doublet, elle doit placer le dé à doubler indiquant le chiffre 2 devant la couleur noire. La couleur noire peut soit accepter le doublet soit abandonner la partie. Dans ce cas, la couleur blanche gagne la mise. La couleur noire acceptera le doublet lorsqu'elle pensera que la couleur blanche a peu de chance de gagner. Elle placera alors le dé à doubler devant elle et le jeu sera poursuivi avec une mise double. La couleur blanche ne doit pas oublier que seule la couleur noire a le droit de proposer le second doublet. Lorsque la couleur noire veut annoncer le second doublet, elle présente à la couleur blanche le dé indiquant le chiffre 4. La couleur blanche peut, soit abandonner la partie et perdre la double mise du fait de son premier doublet, soit accepter de continuer à jouer. Dans ce cas la mise est quadruplée. Quant à un troisième doublet, c'est de nouveau la couleur blanche qui peut le proposer.

Il est très important d'être conscient de la situation du jeu c'est-à-dire de se rendre compte si l'adversaire a un jeu favorable ou non. Quand l'adversaire propose un doublet, réfléchissez bien avant de l'accepter car la mise augmente très rapidement. Il n'est guère recommandable de doubler plus de 2 fois.

Stratégie: Le principe du Backgammon est celui d'une retraite organisée. Les dames qui sont le plus exposées sont celles qui sont situées plus loin du dernier quartier, comme par exemple 1A et 1. Il est important de mettre ses dames en sécurité et de constituer à la fois des rubans et des ponts afin d'empêcher l'adversaire de progresser.

Le Tric Trac

Le principe de ce jeu est le même que celui du Backgammon. Les joueurs doivent également constituer des rubans pour bloquer les flèches et s'emparer des dames de l'adversaire. La seule différence consiste dans le fait que les joueurs obtiennent des points. Celui qui le premier a obtenu 12 points ou davantage est le gagnant. Ceci peut se produire même lorsque le joueur en question n'a pas encore retiré toutes ses dames du tablier. Pour enregistrer le nombre de points gagnés, chaque joueur se sert d'un autre pion (on prend de préférence un pion du haima) qu'il place de son côté sous la flèche correspondante au nombre de points.

Mise en place des dames et sens du jeu: La couleur blanche pose ses 15 dames empilées en 3 tours sur la flèche 1. Le sens de son jeu est de 1 en passant par 12, 12A jusqu'à 1A. La couleur noire place ses dames empilées en 3 tours sur la flèche 1A. Le sens de son jeu est de 1A en passant par 12A, 12 jusqu'à 1. Les flèches 1 et 1A sont à la fois flèches de départ et d'arrivée. Les dames placées sur ces flèches ne sont pas «dans le jeu».

On place les dés pour savoir qui ouvrira le jeu. Qui a obtenu le nombre de points le plus élevé ouvre la partie puis jette les dés pour son propre jeu. Il faut tout d'abord mettre ses dames en jeu avant de les faire avancer. Les joueurs ont la possibilité, soit de progresser avec 2 dames, soit de faire un coup continu. Si la couleur blanche obtient par exemple 5/4, elle pourra placer une dame sur la flèche 5 et une autre sur la flèche 6, ou bien elle placera une seule dame sur la flèche 10. Les dames doivent rester placées sur ces flèches jusqu'à ce que la flèche de départ est libre. En règle générale et dans la mesure du possible, il faut faire deux coups. L'ordre dans lequel on réalise ses coups n'a pas d'importance. Si les joueurs ne peuvent réaliser qu'un coup, ils perdent le deuxième. Au cours d'un doublet, le nombre de points obtenu n'est pas doublé, mais le joueur rejette les dés.

«La bosse»: La flèche 12 pour la couleur blanche et la flèche 12A pour la couleur noire portent le nom de «bosse». Ces bosses sont soumises à certaines restrictions. La bosse d'un joueur ne peut être tout d'abord occupée que par un ruban de 2 dames (ces 2 dames seront déplacées en même temps, au cours du même coup de dés). Par exemple si les dés indiquent 4/2, le joueur peut placer ses dames sur la bosse si la position initiale de ces dernières est 8 et 10.

Ce coup réussi, le nombre de dames que l'on placera sur la bosse sera illimité. On pourra les retirer séparément. L'essentiel est que les 2 dernières dames ne peuvent être retirées qu'ensemble au moyen d'un seul et même coup de dé. La bosse de l'adversaire, même si elle est inoccupée, est bloquée. Aucune dame ne pourra s'y poser. Si un

On ne devrait pas prendre le risque d'exposer des dames isolées aux attaques de l'adversaire. S'il parvient à s'en emparer, il se trouve dans une situation très avantageuse. Bien que Backgammon se joue avec des dés, le hasard ne détermine pas uniquement le gagnant. La réflexion y a une grande part.

A l'ouverture du jeu, les 2 joueurs ont les mêmes chances de gagner. Il n'en tient qu'à chaque joueur de jouer adroitement et de se servir au mieux du nombre de points indiqués par les dés.

Voici une liste de coups que nous recommandons lors de l'ouverture du jeu:

6/6 = 2 x 1A - 7A et 2 x 12A - 7	5/4 = 1A - 5A et 12A - 8
5/5 = 2 x 12A - 8 - 3	5/3 = 8 - 3 et 6 - 3
4/4 = 2 x 1A - 5A et 2 x 12A - 9	5/2 = 12A - 8 et 12A - 11
3/3 = 2 x 1A - 4A et 2 x 8 - 5	5/1 = 1A - 2A - 7A
2/2 = 2 x 1A - 3A - 5A	4/3 = 12A - 10 et 12A - 9
1/1 = 2 x 8 - 7 et 2 x 6 - 5	4/2 = 8 - 4 et 6 - 4
6/5 = 1A - 7A - 12A	4/1 = 1A - 2A et 12A - 9
6/4 = 1A - 5A et 1A - 7A	3/2 = 12A - 10 et 12A - 11
6/3 = 1A - 4A et 1A - 7A	3/1 = 8 - 5 et 6 - 5
6/2 = 1A - 3A et 1A - 7A	2/1 = 1A - 3A - 4A
6/1 = 12A - 7 et 8 - 7	ou 12A - 11 et 6 - 5

Bien que les flèches bloquées par l'adversaire créent toujours de nouvelles situations, il est nécessaire de se familiariser avec une certaine probabilité mathématique des coups envisagés. Les possibilités de constituer des positions de défense ainsi que le danger d'être capturé dépendent moins du nombre de points indiqué par les dés que de la fréquence moyenne de coups isolés possibles.

Voici une liste de ces possibilités:

Eloignement d'une certaine flèche:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
Possibilité d'y arriver:		11	12	14	15	15	17	6	6	5	3	2	3
Fréquence en %:		31	33	39	42	42	47	17	17	14	8	6	8

joueur n'a pas encore occupé sa bosse et que le nombre de points indiqué par les dés le conduisent sur la bosse de l'adversaire, il peut se placer sur sa propre bosse. Le joueur en question bénéficie ainsi d'un coup. Ceci est bien entendu possible lorsqu'il ne peut réussir ce coup avec d'autres dames.

Capture des dames: Les dames isolées sont capturées (cf Backgammon). Les dames qui sont ainsi en possession de l'adversaire sont déposées à nouveau sur la flèche de départ. Le joueur malchanceux doit tout d'abord réintroduire ses dames dans le jeu avant de réaliser un autre coup.

Comment retirer ses dames du jeu? Un joueur peut commencer à retirer ses dames du jeu lorsqu'elles ont atteint la dernière flèche du circuit (pour la couleur blanche la flèche 1A, pour la couleur noire la flèche 1). Lorsque les dames sont placées sur ces flèches, elles ne peuvent plus être capturées.

Points et gagnant: Chaque dame capturée ainsi que chaque dame retirée du jeu rapportent 1 point. Si un joueur réussit à occuper sa bosse et à former de son côté des rubans avec les 5 flèches suivantes, il érige un «grand pont» que l'adversaire ne peut pas surmonter. Ce pont rapporte 2 points. S'il maintient ce pont même après plusieurs coups, il gagne 2 points supplémentaires pour chacun de ces coups. Dès qu'un joueur totalise 12 points - même si ceci se produit par le premier de ses deux coups - il a gagné la partie. Si l'autre joueur n'a pas dépassé le nombre 6, la partie compte double, s'il n'a pas dépassé le nombre 2, elle compte triple, s'il n'a obtenu aucun point, elle compte 4 fois plus.

Prolongation du jeu: Le tric trac se joue souvent en plusieurs parties prolongées, généralement en 12 parties, chacune de 12 points. Le gagnant peut exiger que la prochaine partie soit recommencée depuis le début, c'est-à-dire en plaçant les dames au point de départ initial, ou bien qu'elle soit prolongée en laissant les dames là où elles se trouvent. Si la partie est prolongée, le gagnant aura à son actif les points dépassant le nombre 12; si elle est recommencée depuis le début, les points dépassant le nombre 12 ne seront pas comptés.

Quand on prolonge la partie, toutes les dames doivent être retirées progressivement, puis elles sont placées, empilées en 3 talons sur la flèche de départ; cela n'est pas compté comme un coup. Le joueur continu comme au début.