

**JACQUET****EUROPE**

<b>A partir de :</b>	10 ans	<b>Effectif +/- :</b>	2 minimum
<b>Durée :</b>	25 min	<b>Epoque / Pays / Type :</b>	XVIe / Espagne - France / Hasard et Calcul
<b>Historique :</b>	Tout comme le <i>Backgammon</i> , le <i>Jacquet</i> trouve son origine dans le « <i>jeu des 12 lignes</i> », pratiqué à l'époque romaine. Mais le <i>Jacquet</i> est différent du <i>backgammon</i> car il n'y a pas de prise de pions. Ce jeu s'est développé en France et en Espagne, dans la lignée du <i>Trictrac</i> . Encore très pratiquée avant la seconde guerre mondiale, il est aujourd'hui détrôné par le <i>backgammon</i> dans ces deux pays. J. PICOCHÉ, étymologique, pense qu'il vient de l'anglais « <i>jockey</i> » à cause du rôle du postillon (celui qui conduit la calèche). Mais pour MURRAY, il viendrait de Jacina qui se jouait avec 3 dés.		
<b>But du Jeu :</b>	Le <i>Jacquet</i> est une course de vitesse, il faut dans un premier temps rentrer tous ses pions dans son camp, à savoir les 6 flèches les plus éloignés de sa case de départ (face à soi, en haut et à gauche) et ensuite les sortir du jeu avant son adversaire.		
<b>Matériel :</b>	un <u>plateau de 24 cases</u> (flèches), 15 pions d'une couleur et 15 kg d'une autre couleur, 2 dés à 6 faces.		
<b>Déroulement / Règles :</b>	les pions des deux adversaires se déplacent dans le sens inverse des aiguilles d'une montre ( <u>fig. 1</u> ). Chaque joueur essaiera de retarder la course de l'adversaire en occupant le plus de cases possibles. Pour commencer la partie, chacun jette un dés, celui qui a le plus grand chiffre joue en premier (il doit avancer ses pions avec le score réalisé par le lancé de départ). Au cours de la partie, un double aux dés équivaut à jouer 4 fois le chiffre indiqué par les dés (exemple avec un double 5 on peut avancer de 4 x 5 cases).		

**Le postillon :**

Il faut obligatoirement amener un premier pion (le postillon) dans son camp avant de pouvoir en déplacer d'autres. Dès que celui-ci est entré dans le camp sur une des 6 flèches, les autres pions peuvent rentrer en jeu.

**Déplacements :**

Avec un dé, on peut déplacer un pion du nombre de flèches indiquées par le dé :

✚ si la flèche d'arrivée est libre,

✚ si la flèche d'arrivée est déjà occupée par un ou plusieurs de ses pions.

si la flèche d'arrivée est occupée par au moins un qui ont de l'adversaire, on ne peut en aucun cas s'y arrêter.

On peut choisir de déplacer 2 fois le même pion, si et seulement si, le pion peut réaliser le total des points des 2 dés en 2 étapes : un dé puis l'autres (fig. 2).

**Limite d'occupation des cases :**

On peut occuper plus de 5 cases consécutives, sauf si on occupe les 2 dernières cases de son propre parcours. Auquel cas on peut occuper toutes les cases libres sans aucune limitation (fig. 3). il n'y a pas de nombre de pions maximum par cases.

**Règles de sortie des pions :**

On peut commencer à sortir ses pions à partir du moment où ils se sont **tous** dans sa « maison ».

Selon le tirage obtenu, on doit obligatoirement sortir le pion situé sur la flèche correspondant au



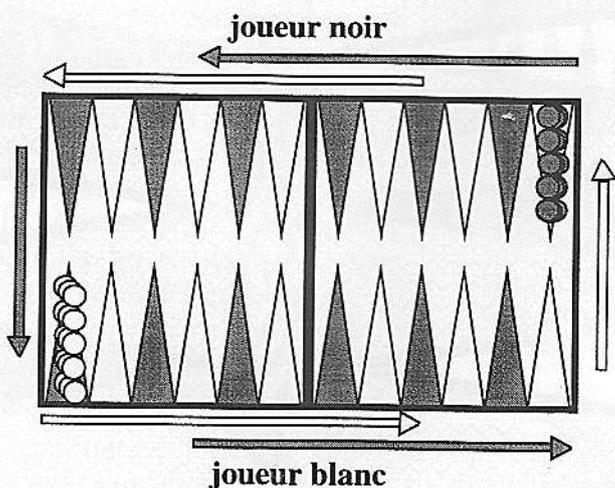
chiffre indiqué par le dé, ou rapprocher un pion de la sortie. Lorsqu'il n'y a plus d'autres déplacements possibles, on est autorisé à sortir les pions restant avec un nombre supérieur (fig.4).

**Fin de la partie :**

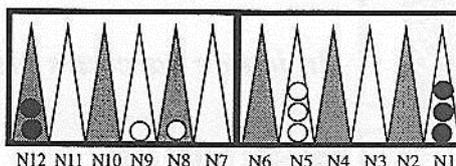
la victoire est obtenue par le premier joueur qui a sorti tous ses pions.

**Variante :** -

**Fig. 1** Position de départ

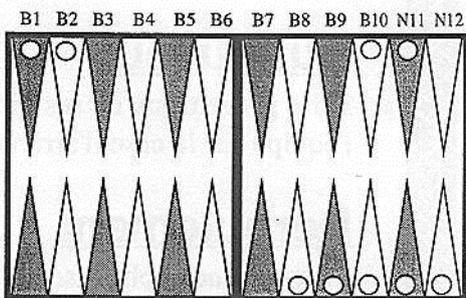


**Fig. 2**



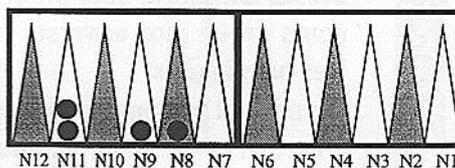
Les flèches 4 et 5 sont occupées chacune par un pion blanc, avec 3 et 4 aux dés, noir ne peut pas déplacer un des pions de la case 1 de 7 cases.

**Fig. 3**



B1 et B2 sont occupés, le joueur blanc peut avec un 6 déplacer N5 vers B12 et réaliser un alignement de 6 cases ou plus. Noir ne peut réaliser d'alignement de 6 cases car N2 et N1 sont occupés par les blancs.

**Fig. 4**



Avec 5 et 2 aux dés, noir doit sortir obligatoirement le pion N8. Avec le 2 il peut soit sortir un des pions N2 soit avancer de 2 cases le pion N9.



Espace Jeux :

# SPECIAL JEUX DU MONDE :

