

# LOIS ET RÈGLES DU TRICTRAC



ÉDITION 2013

COMPLÉMENT AU DICTIONNAIRE RAISONNÉ DU JEU DE TRICTRAC

[www.trictrac.org](http://www.trictrac.org)

par Michel MALFILÂTRE





# LOIS ET RÈGLES DU TRICTRAC

Il y a deux sortes de partie au grand trictrac : la partie ordinaire et la partie à écrire.

A l'une comme à l'autre, les lois et les règles principales du jeu sont les mêmes ; mais le but, la marque et donc les paiements sont différents.

\*\*\*\*\*

## ARTICLE I : LA PARTIE ORDINAIRE

Elle se dispute entre deux joueurs, le but est de marquer le premier 12 jeux ou trous. Un trou vaut 12 points.

## ARTICLE II : LA PARTIE À ÉCRIRE

Elle peut se disputer à 2, 3 ou 4 joueurs en équipe ou « à la chouette ». Le but est de gagner un maximum de jetons, en jouant un certain nombre de marqués ou manches, qui est déterminé d'un commun accord entre les joueurs.

Un marqué oppose toujours deux joueurs. A trois ou à quatre, les joueurs alternent à chaque marqué suivant un ordre défini.

Pour gagner un marqué, il faut prendre un minimum de 6 trous et qu'un joueur s'en aille, c'est-à-dire s'arrête (voir article XV). Le nombre maximum de trous pouvant être pris n'est généralement pas limité, mais les joueurs peuvent en décider différemment.

En cas d'égalité de trous, à partir des 6 requis, lorsqu'un des joueurs s'en va, le marqué est nul et il y a refait, c'est-à-dire que le marqué doit être rejoué aussitôt.

## ARTICLE III : LE MATÉRIEL

Pour jouer, on utilise un tablier appelé trictrac formé de deux tables : la table du PETIT JAN et la table du GRAND JAN. Dans la première table se trouve le petit jan de chaque joueur et dans la seconde le grand jan de chaque joueur. Le petit jan d'un joueur constitue aussi le jan de retour de l'autre joueur. Chaque jan est composé de 6 flèches, ou lames de couleur alternes. Le tablier comprend au total 24 cases triangulaires et 30 trous pratiqués dans les rebords et les bandes.

Un trou est pratiqué à la base de chaque flèche. Ces trous sont destinés à recevoir le fichet de chaque joueur afin de marquer les jeux (ou trous) gagnés. Les trois trous situés sur chaque bande latérale servent à placer les fichets au début du jeu ainsi que le pavillon.

Outre ces trois fichets dont le pavillon, on se sert de 30 dames, 15 blanches et 15 noires (ou de deux autres couleurs différentes), de trois jetons, de deux cornets et de deux dés cubiques aux faces numérotées de 1 à 6.

\*\*\*\*\*

Par ailleurs, la partie à écrire se joue avec des jetons utilisés pour les paiements, ou bien avec un papier et un crayon permettant d'établir un compte de jetons.

## **ARTICLE IV : POSITION DE DÉPART**

Au début de la partie, on empile toutes les dames en deux talons distincts, l'un formé des dames blanches et l'autre des dames noires.

Chaque talon est constitué vis-à-vis de l'autre sur une case de coin située contre une des deux bandes latérales extérieures appelée alors bande de départ et qui deviendra éventuellement par la suite la bande de sortie.

Chaque joueur devra utiliser les dames du talon le plus proche de lui.

Les coins situés contre l'autre bande latérale extérieure sont les coins de repos. La douzième case de chaque joueur, en comptant le talon pour la première, constitue donc son coin de repos ou simplement appelé : coin.

On place les fichets dans les 3 trous de la bande de départ, le pavillon occupant le trou central. On dispose les trois jetons contre cette bande entre les deux talons.

## **ARTICLE V : LA PRIMAUTÉ DU DÉ**

Pour déterminer celui qui va jouer en premier au début d'une partie, chaque joueur jette un dé avec un cornet et celui qui a amené le plus fort nombre prend généralement les dames blanches et commence en jouant les deux nombres ainsi obtenus.

Une autre méthode peut être employée : un joueur lance les deux dés avec un cornet et le joueur se trouvant placé le plus près du plus fort dé, jouera en premier les deux nombres ainsi obtenus.

Dans les deux cas, si les dés amenés sont semblables, il faut jeter à nouveau les dés. On ne peut donc pas commencer une partie par un doublet (double).

A chaque relevé, la primauté appartient par privilège à celui qui a sorti en premier toutes ses dames ou qui s'en est allé (voir articles VIII et XV).

\*\*\*\*\*

A la partie à écrire, à deux joueurs, la primauté alterne à chaque marqué ; à trois ou quatre joueurs, elle appartient à celui qui reste pour affronter un nouvel adversaire.

Lorsqu'il y a refait, le joueur qui avait la primauté au marqué nul précédent, la conserve pour ce refait et pour les éventuels suivants, en cas de refaits successifs.

## ARTICLE VI : JETER ET JOUER LES DÉS

Les deux dés doivent être jetés ensemble avec un cornet. Ils sont bons lorsqu'ils se posent à plat dans le trictrac, même sur une dame ou un jeton. Si un dé est cassé, posé sur une bande ou hors du trictrac, il est mauvais et les deux dés doivent être relancés.

On peut jouer les deux nombres obtenus par les dés avec deux dames, chacune jouant un nombre, ou avec une seule dame jouant « tout d'une » les deux nombres successivement (pour 6 et as : le 6 permet d'avancer une dame de six cases et l'as une autre dame d'une case ; ou bien une seule et même dame de sept cases laquelle dame exécute alors deux sauts successifs en se reposant obligatoirement sur la première ou sur la sixième case afin d'atteindre la septième case d'arrivée).

Il est obligatoire de jouer les deux nombres si cela est possible. Si on ne peut en jouer qu'un seul et qu'on ait le choix, on doit jouer le plus fort.

Tout nombre non joué est pénalisé : c'est un JAN-QUI-NE-PEUT qui vaut en faveur de l'adversaire 2 points d'impuissance par nombre.

Les dés ne doivent pas être relevés avant que le coup ne soit joué entièrement et tous les points marqués (écoles comprises).

## ARTICLE VII : LE MOUVEMENT DES DAMES

On joue ses dames toujours dans le même sens, qui est contraire à celui de son adversaire, et sans jamais rétrograder.

Dans la marche du trictrac, les dames peuvent parcourir le tablier de leur talon jusqu'à leur coin de repos (douzième case), puis passer au retour jusqu'au talon adverse.

On ne peut placer une dame, ou la faire se reposer pour jouer tout d'une, que sur une case vide ou déjà occupée par une ou plusieurs de ses propres dames. Exception est faite à cette règle concernant les coins de repos (voir article IX).

Il n'est pas possible de jouer sur une case qu'occupe l'adversaire avec une ou plusieurs de ses dames.

## ARTICLE VIII : LA SORTIE DES DAMES

Lorsque toutes les dames d'un joueur se trouvent rassemblées dans son dernier jan ou jan de retour, elles sont sorties hors du trictrac en usant du privilège de la bande de sortie qui attribue à cette bande la valeur d'une case.

Une dame peut être sortie par un nombre sortant qui la fait aboutir directement à cette bande et par un nombre excédant qui fait aboutir la dame la plus éloignée de la bande de sortie au delà de celle-ci. Les autres nombres ou nombres défailants doivent être joués à l'intérieur du jan.

Il est possible de sortir une dame en la jouant tout d'une. Il est permis de ne pas sortir une dame par un nombre sortant mais d'en jouer une autre à l'intérieur du jan comme un

nombre défaillant si cela est possible ; mais un nombre excédant doit obligatoirement faire sortir une dame.

Lors de la sortie, il faut jouer la totalité des nombres non sortants à l'intérieur du jan lorsque cela est possible. Il n'est donc pas permis de jouer l'un des nombres de telle sorte que le second ne puisse être joué autrement que comme nombre excédant.

De même si un nombre ne peut être joué dans le jan à cause de la présence d'une ou plusieurs dames adverses, il n'est pas permis de jouer ce nombre comme excédant par une dame située plus près de la bande de sortie.

Quand un joueur a fait sortir toutes ses dames, il gagne, pour la dernière sortante, 4 points par un coup simple ou 6 points par un doublet.

Ensuite les dames des deux camps sont relevées et replacées à leur talon respectif ; le jeu se poursuit ainsi sans que la marque des points ne soit autrement modifiée. Par privilège, le joueur qui avait sorti toutes ses dames en premier jette de nouveau les dés et joue (primauté).

La sortie des dames peut se produire plusieurs fois dans une partie.

## **ARTICLE IX : LE COIN DE REPOS**

On ne peut prendre son coin de repos que d'emblée, c'est-à-dire en y portant deux dames simultanément. De même, on ne peut le quitter que d'emblée. On doit donc l'occuper avec au moins deux dames. Il est interdit de placer ou de laisser une seule dame sur son coin de repos.

Il est interdit dans quelque circonstance que ce soit de placer une ou plusieurs dames sur le coin de repos de l'adversaire.

Un coin vide peut cependant servir de passage à une dame quelconque pour s'y reposer afin de jouer tout d'une.

On peut prendre son coin naturellement, par effet, ou bien par puissance si celui de l'adversaire est vide et qu'on pourrait le prendre d'emblée. Ainsi, par privilège, on prend son propre coin à la place comme si on rétrogradait d'une case.

Si on a la possibilité de prendre son coin à la fois par effet et par puissance, on doit le prendre par effet.

Après avoir quitté son coin, on peut le reprendre dans les mêmes conditions.

## **ARTICLE X : LA BATTERIE DES DAMES**

On fait ce JAN DE RÉCOMPENSE lorsqu'une dame adverse est découverte, seule en demi-case et qu'on amène des nombres avec lesquels on pourrait couvrir cette dame avec une ou plusieurs des siennes.

La batterie est toujours fictive, à l'état de puissance ; elle ne s'opère jamais en réalité. Aucune dame n'est déplacée.

On peut battre d'une, de deux ou de trois façons :

On bat d'une façon lorsqu'on ne peut couvrir cette dame que par un des nombres directs obtenus par les dés, ou par les deux nombres réunis.

On bat de deux façons lorsqu'on peut couvrir la dame par l'un et l'autre nombres directs, ou par un nombre direct et les deux nombres réunis.

Enfin, on bat de trois façons lorsque pouvant couvrir la dame par l'un et l'autre nombres directs, on le peut aussi par les deux nombres réunis.

De par sa nature, le doublet ne permet de battre une dame que d'une ou de deux façons seulement :

On bat d'une façon par un nombre direct ou par les deux nombres réunis.

On bat de deux façons par un nombre direct et par les deux nombres réunis.

On ne bat une dame que d'une seule façon par un doublet même lorsqu'on dispose sur une case de deux dames pouvant couvrir cette dame adverse.

Plusieurs dames peuvent être battues lors un même coup.

Pour chaque dame battue et pour chaque façon de la battre, ce jan de récompense vaut 2 points par un coup simple ou 4 points par un doublet lorsque cette dame se trouve placée dans un des grands jans ; si la dame battue se trouve dans un des petits jans ou un des jans de retour, chaque façon vaut 4 points par un coup simple ou 6 points par un doublet.

Les jans de récompense doivent être marqués par le joueur qui les réalise (sous peine d'être « envoyé à l'école », voir article XVI).

\*\*\*\*\*

Pour battre une dame adverse par les deux nombres réunis, on doit bénéficier d'un repos pour battre. C'est une case où doit aboutir l'un ou l'autre nombre afin de pouvoir porter, fictivement, le second sur la dame à battre. Cette case doit être vide, ou bien déjà tenue par son propre camp, ou encore être occupée en demi-case par une dame adverse, laquelle est alors également battue.

On fait un JAN-QUI-NE-PEUT lorsque pour battre une dame adverse par les deux nombres réunis on ne trouve pas de passage libre et qu'on est alors obligé de se reposer sur une case pleine tenue par l'adversaire. La batterie s'effectue alors « à faux » et c'est l'adversaire qui gagne pour ce jan-qui-ne-peut autant de points qu'on en aurait gagné si on avait battu « à vrai ».

Une dame battue à vrai ne peut l'être à faux dans un même coup. Mais plusieurs dames peuvent être battues en même temps : alors certaines peuvent l'être à vrai et d'autres à faux.

Les points obtenus pour les batteries à vrai doivent se marquer avant ceux donnés pour les batteries à faux à l'adversaire qui devra les marquer en temps utile sous peine d'être envoyé à l'école (voir article XVI).

## ARTICLE XI : LA BATTERIE DU COIN

On fait ce jan de récompense lorsqu'on a pris son coin de repos, que celui de l'adversaire est vide et qu'on amène des nombres avec lesquels on pourrait prendre d'emblée ce dernier sans dédoubler son propre coin, c'est-à-dire sans se servir des deux dames qui le tiennent.

Comme la faculté de prendre le coin adverse n'existe pas, on le bat, ce qui vaut 4 points par un coup simple et 6 points par un doublet. Cette batterie ne peut jamais s'effectuer à faux puisqu'elle se réalise avec les deux nombres directs et jamais par les deux nombres réunis.

## ARTICLE XII : JANS DE DÉPART

Il y en a trois : le JAN DE DEUX TABLES, le JAN DE MÉZÉAS et le JAN DE SIX TABLES. Ils ne peuvent être réalisés qu'au début d'une partie, d'un marqué ou d'un de leurs relevés éventuels.

### JAN DE DEUX TABLES

Lorsqu'au commencement d'une partie, d'un marqué ou d'un relevé, n'ayant encore que deux dames abattues, on amène des nombres avec lesquels on pourrait placer une de ces dames sur son propre coin de repos, vide, et l'autre sur celui de l'adversaire, alors on fait un jan de deux tables si ce coin est également vide ; mais on fait un contre-jan de deux tables si l'adversaire a déjà pris son coin.

Dans le premier cas, cette batterie des deux coins vaut pour soi 4 points par un coup simple et 6 points par un doublet ; dans le deuxième cas, cette batterie à faux vaut le même nombre de points pour l'adversaire.

### JAN DE MÉZÉAS

Lorsqu'au commencement d'une partie, d'un marqué ou d'un relevé, ayant pris son coin avec deux dames seulement abattues, on amène le coup suivant un ou deux as, on fait alors un jan de mézéas si le coin adverse est vide ; mais on fait un contre-jan de mézéas si l'adversaire a déjà pris son coin.

Dans le premier cas, cette batterie du coin vaut pour soi 4 points par un as et 6 points par le doublet ; dans le deuxième cas, cette batterie à faux vaut le même nombre de points pour l'adversaire.

### JAN DE SIX TABLES ou JAN DE TROIS COUPS

Lorsqu'au commencement d'une partie, d'un marqué ou d'un relevé, ayant garni d'une dame quatre de ses six premières flèches (cases 2 à 7) lors des deux premiers coups, on amène au troisième des nombres avec lesquels on pourrait garnir les deux autres flèches, alors on fait un jan de six tables ou jan de trois coups. Ce jan vaut 4 points dans tous les cas puisqu'il ne peut être réalisé par un doublet.

On n'est point obligé de garnir effectivement ces deux flèches : on a la faculté de jouer ce coup de la manière qu'on préfère.



## ARTICLE XIII : PETIT JAN, GRAND JAN & JAN DE RETOUR

### LE PLEIN

Un jan est plein lorsqu'un joueur occupe chacune des six cases de ce jan avec au moins deux de ses dames.

Chaque joueur peut faire le plein de son petit jan, de son grand jan et de son jan de retour.

Le plein d'un jan peut être rompu puis refait. Il est possible de faire successivement au cours d'une partie le plein de plusieurs jans différents ou du même.

### REEMPLIR

On remplit un jan lorsqu'on amène des nombres qui permettent d'achever le plein en y apportant la dernière dame.

On peut remplir d'une, de deux ou de trois façons :

On remplit d'une façon lorsqu'on peut couvrir d'une dame la dernière demi-case par un nombre direct ou par les deux nombres réunis en jouant tout d'une.

On remplit de deux façons lorsqu'on peut couvrir cette dernière demi-case par l'un et l'autre nombres directs ou par un nombre direct et les deux réunis.

Enfin, on remplit de trois façons lorsque, pouvant la couvrir par l'un et l'autre nombres directs, on le peut aussi par les deux nombres réunis.

Chaque façon de remplir vaut 4 points par un coup simple et 6 points par un doublet.

Pour pouvoir remplir un jan de plusieurs façons, il faut nécessairement qu'il n'y manque qu'une seule dame puisque seule la dernière dame apportée remplit effectivement ; on ne remplit donc que d'une seule façon en faisant la dernière case d'emblée ou en couvrant dans le même coup les deux dernières demi-cases.

Le doublet, par sa nature, ne permet tout au plus que deux façons de remplir.

On ne remplit pas effectivement un jan lorsque, pouvant y faire le plein par un nombre, on doit le rompre pour jouer l'autre. Lorsque ainsi on « remplit en passant », on ne doit rien marquer. On n'est donc pas tenu d'effectuer ce remplissage.

On ne peut remplir son jan de retour en utilisant ou en comptant comme façon de remplir l'une des deux dames qui tiennent son coin de repos car ce serait le dédoubler, ce qui est interdit.

Après avoir marqué les points pour le remplissage du jan, il est obligatoire de remplir effectivement avec une ou deux dames, sous peine de fausse case et d'école (voir article XVII). Si on peut remplir de plusieurs façons, on remplit effectivement avec la dame de son choix et on est libre de jouer l'autre à sa guise.

## CONSERVER

On conserve le plein d'un jan lorsqu'on peut jouer les deux nombres amenés sans le rompre, c'est-à-dire sans se servir d'aucune des douze dames qui composent ce plein.

La conservation d'un plein vaut 4 points par un coup simple et 6 points par un doublet. Il ne peut y avoir plus d'une seule façon de conserver.

On peut user du privilège de conserver par impuissance lorsque, le plein réalisé, la disposition du jeu ne permet pas de jouer l'un ou les deux nombres. Seul le nombre 6 permet cette conservation puisque les nombres inférieurs peuvent tous être joués à l'intérieur du jan, quitte à rompre le plein.

Par privilège, on peut conserver le plein de son jan de retour grâce à la sortie d'une, de deux ou de trois de ses dames.

Comme pour le remplissage, il est obligatoire de conserver effectivement le plein d'un jan lorsque il est possible de jouer sans le rompre, sous peine de fausse case et d'école (voir article XVII).

## ARTICLE XIV : JANS INTERDITS

Il est interdit de placer une de ses dames dans le petit jan ou le grand jan de l'adversaire tant que celui-ci a la possibilité matérielle de remplir ce jan avec les dames dont il dispose.

Cette interdiction cesse donc normalement dès que l'adversaire a passé suffisamment de dames au delà des cases qui lui restent à faire pour remplir ce jan, de manière que ces dames ne puissent plus servir à faire ce plein qui est ainsi devenu impossible à réaliser faute de dames.

Ainsi l'adversaire ne pouvant plus réaliser le plein de ce jan, on a le droit d'y jouer en y plaçant une ou plusieurs de ses propres dames.

Par contre, en jouant tout d'une, il est toujours possible d'utiliser les cases vides du grand jan adverse (y compris le coin), même s'il peut encore être rempli, afin de s'y reposer pour passer une dame dans le jan de retour, dès lors que ce dernier n'est plus interdit.

## ARTICLE XV : LA MARQUE

On doit toujours marquer les jeux et les points qu'on gagne avant de toucher ses dames pour jouer ou avant de jeter les dés pour le coup suivant si ces points proviennent du coup de l'adversaire (jan-qui-ne-peut, contre-jans, écoles).

La marque des points s'effectue au moyen des jetons.

Pour 2 points, on place le jeton de son côté, à la pointe de sa deuxième flèche ou entre sa deuxième et sa troisième flèche ; pour 4 points, à la pointe de sa quatrième flèche ou entre sa quatrième et sa cinquième flèche ; pour 6 points, à la pointe de sa sixième flèche ou contre la bande transversale ; pour 8 points, de l'autre côté de cette bande, dans son grand jan ; et pour 10 points, contre la bande latérale de son grand jan ou à la pointe de la flèche de son coin

de repos. 12 ou 0 points se marquent contre la bande de départ, entre les deux talons, comme au début de la partie.

12 points font un jeu ou trou.

Si les 12 points du jeu ont été marqués d'affilée à partir de zéro au talon, c'est-à-dire sans que l'adversaire n'ait marqué aucun point pendant cette série, le jeu est gagné bredouille et vaut 2 trous.

Cet avantage du jeu double est valable aussi bien pour le premier joueur à marquer que pour le second. Le premier marque avec un seul jeton et peut gagner le jeu bredouille tant que son adversaire ne marque rien. Mais alors, si ce dernier marque, il le fait avec un double jeton nommé « bredouille » et continue de marquer ainsi tant que le premier joueur ne marque pas de nouveaux points. S'il marque ainsi au moins 12 points, il gagne le jeu bredouille en second. Mais auparavant, si le premier joueur vient à marquer à nouveau, il débredouille son adversaire en lui ôtant un des deux jetons et alors aucun des joueurs ne peut plus gagner le jeu bredouille.

Par conséquent, lorsque les deux joueurs ont chacun une marque avec un simple jeton, le jeu sera nécessairement gagné simple par l'un ou l'autre joueur.

\*\*\*\*\*

La marque des jeux s'effectue au moyen des fichets.

Chaque joueur marque les jeux qu'il a gagnés en faisant progresser son fichet dans la série de trous pratiqués dans les bandes à la base des douze flèches de son petit jan et de son grand jan. Le premier trou se trouve à la base de son talon et le douzième et dernier à la base de son coin de repos.

Les trous acquis doivent se marquer avant de toucher aux jetons. Le cas échéant, on démarque ensuite le jeton (bredouillé ou non) de l'adversaire en le remettant à zéro au talon. Puis, on démarque également son jeton (bredouillé ou non) si on a obtenu juste 12 points ; ou bien on marque l'excédent, appelé points de reste, avec un jeton à la manière normale.

Si, lors du même coup on donne des points à l'adversaire, celui-ci devra ensuite les marquer en partant de zéro avec un ou deux jetons selon qu'on a marqué ou non des points de reste.

On peut gagner plusieurs jeux, simples et doubles, dans un même coup.

\*\*\*\*\*

A la partie à écrire, le marqué peut être gagné simple, double ou quadruple selon que les trous qui le composent ont été ou non pris d'affilée (les autres marqués multiples sont rares et ne peuvent se jouer que par convention).

Si les trous n'ont pas été pris d'affilée, le marqué est simple. Si au moins 6 trous ont été pris d'affilée, le marqué est gagné en petite bredouille et compte double. Si au moins 12 trous ont été pris d'affilée, le marqué est gagné en grande bredouille et compte quadruple.

Comme pour le jeu bredouille, cet avantage est valable pour le premier ainsi que pour le second joueur à marquer des trous. Le second joueur prend alors le pavillon qu'il met à l'emplacement initial de son fichet dans la bande de départ. Si le premier joueur gagne de nouveaux trous, il ôte le pavillon à son adversaire et le remet dans le trou central. Alors le marqué sera nécessairement gagné simple par l'un ou l'autre joueur.

## ARTICLE XVI : LA TENUE

Lorsqu'on gagne un ou plusieurs jeux grâce aux points obtenus par son propre coup de dés, on a le choix entre tenir (rester) ou user du privilège de s'en aller. Mais si les points qui donnent le ou les trous proviennent du coup de l'adversaire (jan-qui-ne-peut, écoles), on doit obligatoirement tenir.

Quand on tient, après avoir marqué son ou ses trous, on démarque le cas échéant son adversaire, on marque éventuellement ses points de reste et on continue de jouer normalement. L'adversaire marque ensuite les points que pourrait lui rapporter ce coup (voir article XV).

Quand on décide de s'en aller, après avoir marqué son ou ses trous, on prévient verbalement son adversaire de son intention, car celui-ci peut s'y opposer en cas de faute ou d'école. Quand ce dernier a agréé verbalement ou en commençant à rompre son jeu, on démarque alors tous les jetons, et les dames des deux camps sont toutes relevées et remises au talon. Seuls les trous gagnés restent acquis aux joueurs. Aucun point de reste ne peut être marqué et l'adversaire ne peut pas marquer de points ou de trous pour ce coup.

La partie reprend comme au début et, par privilège, le joueur qui s'en est allé a la primauté du dé pour ce relevé. Il rejette donc les dés et joue.

\*\*\*\*\*

A la partie à écrire, à partir du moment où un joueur a marqué au moins six trous, si l'un ou l'autre joueur s'en va, le marqué est terminé.

Le gagnant est alors celui qui a marqué le plus de trous. En cas d'égalité, le marqué est nul et il y a refait.

Ainsi, pour gagner une grande bredouille, il convient donc de toujours tenir à partir du sixième trou, acquis en petite bredouille, jusqu'à l'obtention du douzième et pouvoir s'en aller ; sinon on continue à jouer pour un treizième trou ou davantage si nécessaire ou si on le souhaite. Il faut aussi que l'adversaire ne marque pas un trou et s'en aille, ce qui terminerait ainsi le marqué simple ; mais dans le cas où celui-ci déciderait de tenir, il pourrait gagner aussi une grande bredouille en jouant sans jamais s'en aller jusqu'à l'obtention de douze trous, ou plus si on en a déjà soi-même marqués davantage ou simplement s'il le souhaite. Alors il doit pouvoir s'en aller pour terminer le marqué.

## ARTICLE XVII : LES FAUTES ET LES ÉCOLES

Il y a trois types de faute à ce jeu :

1°) **Les simples fautes**, peu préjudiciables à l'adversaire et dont certaines peuvent être rectifiées normalement (exemples : jouer hors tour, lancer les dés hors de la table, bousculer accidentellement la disposition du jeu, ou bien oublier de marquer une école). On n'encourt aucune sanction pour ces fautes.

2°) **Les fautes de case ou fausse case**. Elles peuvent être préjudiciables et se produisent lorsqu'on ne joue pas ses dames aux cases où l'on devrait en fonction des nombres obtenus ou si l'on viole une loi du jeu en jouant ses dames d'une manière interdite (lois relatives au coin de repos, aux jans interdits, au remplissage et à la conservation). Les fautes de case peuvent susciter une école lorsqu'on a marqué des points pour un jan et qu'on ne le réalise pas

effectivement alors qu'on y est obligé par la règle (ex : marquer pour remplir ou pour conserver et ne pas le faire).

Alors, en plus du respect que l'on doit à la règle : « dame touchée, dame abandonnée, dame jouée », sauf si on a prévenu en disant : « j'adoube », on doit se soumettre à la décision de l'adversaire quant à l'éventuelle rectification de la faute et à la manière de le faire. L'adversaire doit signaler la ou les fautes avant de jeter les dés pour son propre coup ; il a la liberté de rectifier cette ou ces fautes selon son intérêt, tout en respectant les règles, ou bien de laisser le jeu tel quel sans rectification.

Lorsqu'on a pris son coin par puissance alors qu'on pouvait le prendre par effet, on peut être empêché par l'adversaire de le prendre lors de ce coup si la faute est reconnue et qu'il est possible de jouer autrement.

Si par fausse case on a couvert une dame en demi-case, on peut aussi être empêché de la couvrir lors du même coup si la faute est reconnue.

3°) **Les fautes de marque** sont toujours préjudiciables ; elles ont lieu lorsqu'on oublie de marquer des points ou des trous, lorsqu'on en marque trop, ou lorsqu'on les marque incorrectement. On peut alors être pénalisé et « envoyé à l'école » par l'adversaire.

Cette faute ou école, est consommée lorsqu'on a jeté les dés ou touché ses dames pour jouer ou encore lorsqu'on a trop avancé son jeton de marque et qu'on l'a lâché. Dans certains cas, l'école est consommée dès qu'on a fait une déclaration intentionnelle (s'en aller, école, invitation à jouer).

L'école rapporte autant de points à l'adversaire qu'on en a marqué en moins ou en trop lors d'un coup. De plus, dans ce dernier cas, l'adversaire rétablit correctement la marque en supprimant les points qu'on a indûment marqués.

En marquant ces points d'école, ou juste après l'avoir fait, l'adversaire doit le signaler en disant: « Ecole ! » ou « tant de points d'école ».

Nul n'est tenu de marquer une école, on ne fait donc pas « école d'école ». Mais si on la marque, elle doit l'être dans son intégralité sous peine de rectification si l'adversaire le désire.

On peut aussi forcer le joueur fautif à rectifier correctement sa marque, sans marquer l'école.

On fait une fausse école lorsqu'on marque, soit incorrectement une école, soit une école qui n'existe pas. C'est donc une école que l'adversaire joueur peut marquer normalement à son avantage.

Il y a augmentation d'école, lorsqu'un joueur a fait une école que son adversaire a marquée et que, pensant que ce dernier s'est trompé, il démarque cette école et les marque à son profit pour fausse école ; mais l'adversaire, persistant à croire l'école justifiée, démarque alors le joueur, rectifie la première école et ajoute encore à son profit les points pour cette deuxième école (des points marqués pour la soi-disant fausse école). L'affaire pourrait continuer selon le même scénario indéfiniment si les joueurs n'en venaient alors à une franche explication.

A tout moment un joueur peut demander à son adversaire la raison des points qu'il marque (pour école ou autres cas) ou qu'il lui enlève. Ce dernier doit alors s'expliquer.

On ne fait pas école de trou en marquant simple un jeu gagné bredouille. Mais on fait école de points pour les trous qu'on omet de marquer en raison des points gagnés ou pour les trous marqués en trop pour des points non gagnés.

Les points d'école se marquent après tous les autres.

## ARTICLE XVIII : LE DÉROULEMENT DES COUPS

Pour que le coup soit régulier, chaque joueur doit obligatoirement agir dans cet ordre :

Dès la fin du coup de l'adversaire :

1°) Le cas échéant, marquer les jan-qui-ne-peut ou les contre-jans de l'adversaire.

2°) Le cas échéant et si on le souhaite, marquer les écoles de l'adversaire et le signaler en disant : « École ! » ; éventuellement rectifier les fausses cases et la marque.

Ensuite :

3°) Jeter les dés pour son coup.

\*\*\* Le cas échéant, l'adversaire marque alors les écoles qu'on a faites relativement aux 1° et 2°. Règlement des fausses écoles et augmentations d'école.

4°) Le cas échéant, marquer pour les jans de départ, les jans de récompense (batteries des dames et du coin), les jans remplis ou conservés, ou les points pour la sortie.

5°) Le cas échéant, décider de tenir ou de s'en aller :

a) Tenir : démarquer les points et marquer éventuellement ses propres points de reste.

b) S'en aller : l'annoncer puis rompre son jeu après accord de l'adversaire. Ensuite, relever ses dames, démarquer tous les points et jeter de nouveau les dés pour jouer (sauf si la partie ou le marqué est terminé).

6°) En cas de sortie : relever ses dames, ne pas démarquer les points des joueurs et jeter de nouveau les dés pour jouer.

7°) Jouer les deux nombres obtenus par les dés si on le peut.

\*\*\* C'est alors à l'adversaire de jouer selon le même processus.

8°) Le cas échéant, marquer les écoles que l'adversaire a pu faire, relativement à son 1° et 2°, dès qu'il a jeté les dés, ou rompre ceux-ci pour procéder à la rectification de la marque.

\*\*\*\*\*

Le non-respect de cet ordre de jeu est une faute, qui peut éventuellement être pénalisée par l'adversaire.

## ARTICLE XIX : LA PARTIE À ÉCRIRE

### LE DÉROULEMENT DE LA PARTIE À TROIS OU QUATRE JOUEURS

Le nombre de marqués choisi pour la partie doit être un multiple du nombre de joueurs participants, de sorte qu'un joueur puisse rencontrer chacun de ses adversaires autant de fois que ceux-ci se rencontrent entre eux.

A trois joueurs, on tire au sort ceux qui vont jouer le premier marqué.

Ensuite, c'est celui qui tire le plus fort nombre qui commence avec les dames blanches et joue les deux nombres obtenus.

Pour le deuxième marqué, le gagnant est remplacé par le troisième joueur, mais la primauté du dé appartient à celui qui est resté à la table.

Pour le marqué suivant, le troisième joueur reste à la table mais les autres alternent.

Chacun joue ainsi deux marqués de suite avec des adversaires différents. Seul le gagnant du premier marqué ne joue qu'une seule fois au début de la partie et à la fin.

En cas de refait, les mêmes joueurs restent pour rejouer et celui qui avait la primauté du dé au marqué nul, la conserve.

\*\*\*\*\*

A quatre joueurs, on joue en équipe de deux. Les équipiers partagent les gains et les pertes.

On procède comme pour trois joueurs et chacun joue deux marqués de suite, un contre chaque adversaire, et cède ensuite la place à son partenaire. Pareillement, seul le gagnant du premier marqué ne joue qu'une seule fois, au début et à la fin de la partie.

\*\*\*\*\*

Les joueurs qui ne participent pas au marqué en cours peuvent conseiller ceux qui sont à la table (adversaires à trois joueurs ou équipiers à quatre) selon leur intérêt ; mais il leur est interdit de toucher aux éléments du jeu.

## LES PAIEMENTS

Chaque marqué est payé au vainqueur autant de jetons qu'il a acquis de trous, déduction faite de ceux du vaincu. Ce dernier paye en outre une consolation de deux jetons supplémentaires au vainqueur ainsi qu'à l'autre joueur si la partie se joue à trois.

Si le marqué est gagné en petite bredouille, chaque trou acquis par le vainqueur est alors payé double (2 jetons) ainsi que la consolation (4 jetons).

Si le marqué est gagné en grande bredouille, chaque trou acquis par le vainqueur est alors payé quadruple (4 jetons) ainsi que la consolation (8 jetons).

Chaque trou acquis par le vaincu est déduit du compte et ne vaut toujours qu'un seul jeton.

En cas de refait, le prix de la consolation est le double de celui du marqué nul précédent. Il double à chaque refait successif.

A trois joueurs, le vaincu doit toujours payer de surcroît la consolation à celui qui n'a pas joué ce marqué, quel que soit le prix de cette consolation.

\*\*\*\*\*

De plus, à chaque défaite subie, le vaincu met un jeton (parfois deux) de côté pour en indiquer le nombre et permettre le règlement ultérieur des paris.

L'ensemble de ces jetons forme une queue qui revient à la fin de la partie au joueur ayant gagné le plus de jetons lors des marqués. En cas d'égalité, cette queue de jetons doit être divisée équitablement entre les joueurs gagnants.

Il n'est pas obligatoire de recourir à cette queue de jetons lorsque la marque est tenue par écrit, mais on peut la compter par convention.

\*\*\*\*\*

Ensuite, chaque joueur règle équitablement les paris qu'il a perdus avec chacun de ses adversaires.

On appelle pari tout marqué qui excède le contingent de chaque joueur. Ce contingent correspond à la moyenne des marqués joués entre deux adversaires.

Ainsi, si deux joueurs s'affrontent en huit marqués, le contingent de chacun est de quatre, et tout marqué gagné ou perdu par un joueur au delà de ces quatre est un pari gagné ou perdu. Ce gain ou cette perte est double puisqu'un pari gagné par un joueur est en plus un pari perdu pour son adversaire : si un joueur gagne cinq marqués, l'autre n'en peut gagner que trois.

Le premier double pari s'appelle le postillon et se paie 28 jetons, dont 20 de queue ; chacun des paris suivants se paie 8 jetons. Ce paiement s'effectue entre chaque joueur. A trois joueurs, il est ainsi possible de gagner ou de perdre deux postillons entre autres paris, un par adversaire.

\*\*\*\*\*

Enfin, on procède au règlement définitif de la partie en convertissant les gains des joueurs en fiches, ou en tout autre équivalent, dont la valeur a été préalablement établie par les joueurs (une fiche peut, par exemple, valoir 5 jetons).

## **ARTICLE XX : FIN DE LA PARTIE**

### **LA PARTIE ORDINAIRE**

La partie ordinaire, appelée aussi le « tour » de trictac, est terminée quand un joueur obtient son douzième et dernier trou. Ce trou peut être obtenu grâce aux points gagnés par son propre coup de dé ou par celui de l'adversaire ; il n'est pas nécessaire de pouvoir s'en aller pour terminer le tour.

Selon convention préalable, la partie peut être gagnée simple ou double. Elle est gagnée double, c'est-à-dire en grande bredouille, lorsqu'un joueur réussit à marquer les douze trous d'affilée. Le second joueur à marquer peut jouir aussi de cette faculté en prenant le pavillon et en le gardant jusqu'à parvenir à marquer les douze trous sans que le premier joueur ne marque à nouveau et ne lui enlève alors le pavillon. Au cas où aucun des joueurs ne réussit à marquer les douze trous d'affilée, la partie est gagnée simple.

Une autre convention permet de gagner la partie quadruple quand le gagnant a été le seul à marquer. Alors la partie est gagnée triple par le second joueur à marquer s'il réalise la grande bredouille comme indiqué précédemment. La partie est gagnée double si, tous les



joueurs étant débredouillés, le perdant n'a pas réussi à marquer au moins six trous, sinon elle est gagnée simple.

On procède alors au règlement en fonction de l'enjeu établi avant le début de la partie.

La partie est terminée lorsque le perdant s'est acquitté de sa dette envers le gagnant.

## LA PARTIE À ÉCRIRE

Comme indiqué à l'article II, la partie à écrire consiste en un certain nombre de marqués convenu à l'avance entre les joueurs. Lorsque ces marqués ont été joués, ainsi que les éventuels refaits, on procède au règlement de la partie en effectuant le compte et les paiements comme indiqué à l'article XIX.

La partie est terminée lorsque toutes les dettes ont été réglées au(x) vainqueur(s).

## ANNEXE : TARIF

C'est le tableau récapitulatif de la valeur en points de toutes les rencontres : jans et figures de ce jeu.

Lire « J » pour le joueur (celui qui a lancé les dés) et « A » pour l'adversaire : ils désignent le bénéficiaire. Les chiffres indiquent le nombre de points gagnés.

RENCONTRES		occurrence	Par dé simple	Par doublet
Jan de six tables (jan de trois coups)	J		4	-
Jan de deux tables	J		4	6
Contre-jan de deux tables	A		4	6
Jan de mézéas	J		4	6
Contre-jan de mézéas	A		4	6
Petit jan rempli	J	Par façon	4	6
Petit jan conservé	J		4	6
Grand jan rempli	J	Par façon	4	6
Grand jan conservé	J		4	6
Jan de retour rempli	J	Par façon	4	6
Jan de retour conservé	J		4	6
Dame battue à vrai dans la table des petits jans	J	Par façon	4	6
Dame battue à faux dans la table des petits jans	A	Par façon	4	6
Dame battue à vrai dans la table des grands jans	J	Par façon	2	4
Dame battue à faux dans la table des grands jans	A	Par façon	2	4
Coin battu	J		4	6
Sortie (de la dernière dame)	J		4	6
Impuissance (nombre non joué)	A	Par nombre	2	2
Pile de misère réalisée	J		4	6
Pile de misère conservée	J		4	6

Les écoles valent à l'adversaire le nombre de points exact qu'on aurait dû marquer en plus ou en moins par rapport à ceux qu'on a réellement marqués.