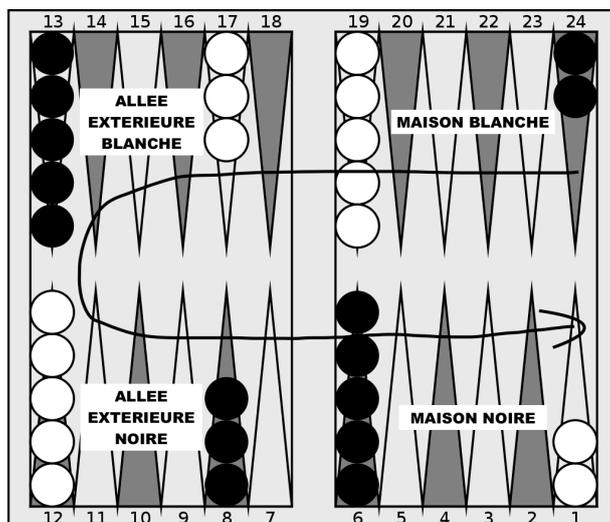


LEXIQUE



PLATEAU	➔ Ensemble des 24 Flèches divisé en 4 Secteurs de 6 Flèches.
SECTEUR	➔ Groupe de 6 Flèches.
POINTS	➔ Nom donné aux Flèches sur le Plateau. ❖ Dans l'exemple ci-dessus Noir circule du Point 24 à son Point 1.
CAMP	➔ Comprend les 2 Secteurs devant chaque Joueur (Allée Extérieure + Maison).
MAISON	➔ Secteur Comprenant les 6 Flèches (les Points 6 à 1 de chaque Joueur) où doivent être ramenés les 15 pions. ❖ Ce Secteur peut se situer à droite ou à gauche du Joueur en fonction du sens de jeu choisi.
PORTE	➔ Autre nom donné aux Points de la Maison.
ALLEE EXTERIEURE	➔ Secteur comprenant les 6 Flèches à l'extérieur de la Maison de chaque Joueur (Points 12 à 7 de chaque Joueur).
BARRE	➔ Barre médiane destinée à recevoir les pions Frappés.
POINT AS	➔ Nom donné aux Points 1 de chaque Joueur.
POINTS CLEFS	➔ Ensemble des Points les plus importants à construire. ❖ Dans cet ordre, les Points 5, 4 et 7 dans votre Camp. ❖ Dans cet ordre les Points 20, 21 et 18 dans le Camp adverse.
POINTS D'OR	➔ Le Point 5 de votre Maison et le Point 20 dans la Maison adverse (Ancre d'Or). ❖ Ce sont les Points les plus importants du Plateau.

POINTS D'ARGENT	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Le Point 4 de votre Maison et le Point 21 dans la Maison adverse (Ancre d'Argent). ❖ Ce sont les 2ème Points les plus importants.
POINTS BARRE	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Le Point 7 de votre Allée Extérieure et le Point 18 de l'Allée Extérieure adverse. ❖ Ce sont les 3ème Points les plus importants. ❖ Le Point 7 empêchent la fuite des pions adverses. ❖ Le Point 18 sert de Tremplin pour la Fuite de vos Pions-Arrières coincés dans la Maison adverse .
MIDPOINT	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Votre Point 13 (Point Charnière). ❖ Possède un rôle important de Plateforme de Sécurité pour la fuite de vos Pions-Arrières. ❖ Abandonner ce Point trop tôt facilite la circulation des pions adverses dans votre Allée Extérieure. ❖ Il est conseillé de garder 3 pions sur ce Point.
POINT DEGARNI	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Point avec 2 pions seulement situé dans les Allées Extérieures. ❖ Attention avoir trop de Points Dégarnis formant des îles fragilise votre Position.
MONTAGNE	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Point Surchargé comportant 5 pions ou plus empilés. ❖ Trop de Montagnes réduit vos possibilités sur le Plateau.
CASSER LA MONTAGNE	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Jouer les pions d'une Montagne. ❖ Il faut dès que possible Casser les Montagnes pour mettre en action cette réserve de pions inactifs. ❖ Au début du jeu vous posséder 2 Montagnes situées sur vos Points 13 et 6 qu'il faut rapidement Casser.
EQUITE	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Valeur permettant d'évaluer l'efficacité d'un coup, elle représente le nombre moyen de points gagnés au score d'une position si la partie était jouée un millier de fois jusqu'à son terme. ❖ Jouer un mauvais coup, c'est perdre de l'Equité et donner à votre adversaire plus de chances de gagner le match.
BEVUE	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Erreur considérée comme réduisant fortement votre Equité.
TEMPO	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Unité de temps correspondant à un demi-jet de dés (soit 1 dé).
FRAPPER	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Se poser sur un Point occupé par un pion isolé adverse, en le renvoyant à la Barre. ❖ Frapper est la 1ère chose à rechercher sur le Plateau. ❖ Ne pas Frapper est souvent considérée comme une Bévue.
DOUBLE FRAPPE (TIGRE)	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Frapper 2 pions isolés adverses avec un même pion. ❖ Coup tactique terriblement efficace qui paralyse l'adversaire en lui prenant 2 Tempos.

DOUBLE TIGRE	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Frapper 2 pions isolés adverses avec 2 pions différents.
FRAPPE DIRECTE	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Frapper un pion adverse situé à distance de 1 à 6 PIPS. ❖ Il est très risqué de laisser un pion à cette distance de Frappe de votre adversaire.
FRAPPE INDIRECTE	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Frapper un pion adverse situé à distance de 7 à 24 PIPS (Frappe Volante). ❖ Distance de Frappe à privilégier pour laisser un pion isolé.
FRAPPE A DECOUVERT	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Frapper un pion adverse dans sa Maison en laissant son pion isolé susceptible de subir une Frappe de Retour. ❖ Il est souvent préférable de Construire un Point plutôt que de Frapper à Découvert.
FRAPPE DE RETOUR	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Frapper un pion adverse en sortant de la Barre.
FRAPPE TEMPO	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Frapper un pion adverse avec pour objectif de priver l'adversaire de la moitié de son prochain jet de dés (1 Tempo). ❖ Coup Tactique empêchant l'adversaire d'attaquer efficacement ou de Construire un Point important.
FRAPPE EN PASSANT	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Frapper un pion adverse et continuer son déplacement en se mettant à l'abri sur un Point. ❖ Frappe très efficace ne laissant pas de pion Isolé.
VENIR SOUS LA DOUCHE	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Placer un pion isolé sur un Point menacé par 3 Frappes Directes adverses. ❖ Placement très risqué car la probabilité de réussite d'une Frappe triple est de 27/36 chances.
BATAILLE DE FRAPPES	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Succession alternative de Frappes (Bain de Sang). ❖ Chaque joueur espère prendre un avantage Positionnel, si l'adversaire Danse ou effectue une mauvaise Rentrée.
SYDNEY	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Faire 1-6 aux dés en entrant de la Barre par la seule Porte disponible située sur le Point As adverse et Frapper dans son Allée Extérieure sur son Point 7. ❖ Coup terrible pour le joueur qui le subit alors qu'il domine la Partie.
POINT FANTOME	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Point vide dans la Maison adverse. ❖ Ces Points gênent la Sortie des pions adverses en favorisant vos chances de Frappes.

<p>FAIRE UN POINT (Construire un Point)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➡ Placer 2 pions sur un même Point. ❖ C'est la 2ème chose à rechercher sur le Plateau. ❖ Construire un Point nécessite d'avoir ses 2 Tempos. ❖ Un Point a deux Fonctions : <ol style="list-style-type: none"> 1. Servir de plateforme de sécurité pour vos pions situés en arrière. 2. Bloquer l'adversaire.
<p>FAIRE UNE PORTE (Fermer une Porte)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➡ Faire un Point dans votre Maison. ❖ Plus une Maison a de Portes Fermées, plus elle est dangereuse pour l'adversaire, ce qui limite sa prise de risques et augmente vos possibilités.
<p>COUVRIR UN POINT</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➡ Sécuriser un Point en y plaçant un 2ème pion. ❖ Si vous ne pouvez ni Frapper, ni Construire un Point, rechercher à sécuriser un Point ou à mettre à l'abri un pion isolé est la 3ème chose à rechercher sur le Plateau.
<p>BLOT</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➡ Pion Isolé sur un Point. ❖ Eparpiller des pions Isolés sur le Plateau est dangereux.
<p>OPPOSITION</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➡ Terme désignant la position relative de 2 Points adverses situés à distance de Frappe Directe l'un de l'autre. ❖ L'Opposition à distance de 6 PIPS est la plus difficile à Casser mais elle apporte un contact maximum. ❖ Bloquer une Ancre adverse en se plaçant à 6 PIPS de distance est très efficace.
<p>CASSER UN POINT</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➡ Abandonner un Point volontairement ou non en laissant un ou plusieurs pions isolés.
<p>VIDER UN POINT</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➡ Enlever tous les pions d'un même Point en les plaçant en sécurité sur d'autres Points.
<p>FAIRE UN POINT SUR LA TETE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➡ Frapper un pion adverse dans sa Maison, en Fermant une Porte en même temps. ❖ Ce coup est une Attaque très forte.
<p>ECRASER SA MAISON</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➡ Empiler des pions sur les Points les plus bas de sa Maison (Points 3, 2 et As). ❖ Situation délicate où votre Maison n'est plus efficace pour retenir des éventuels pions adverses Frappés.
<p>FERMER SA MAISON</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➡ Fermer toutes les Portes de votre Maison. ❖ Une Maison Fermée est un signe de danger maximum, pour votre adversaire.
<p>RENTREE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➡ Phase de Rentrée des Pions dans votre Maison. ❖ Cette phase à son importance dans la répartition de vos pions sur vos Points, afin de ne pas laisser de Trous, pour faciliter votre Sortie.

<p style="text-align: center;">SORTIE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Phase finale qui consiste à enlever tous vos pions situés dans votre Maison. ❖ Sortir ses pions de l'arrière est généralement la bonne méthode. ❖ Si vous êtes dans l'impossibilité de Sortir des pions, pensez à combler les Trous de votre Maison.
<p style="text-align: center;">TRIANGLE D'OR</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Agencement idéal en Triangle des pions dans une Maison pour la Phase de Sortie. ❖ Cette formation à un Compte de Course de 70 PIPS. ❖ La répartition est la suivante : <ul style="list-style-type: none"> • 5 pions sur votre Point 6 • 4 pions sur votre Point 5 • 3 pions sur votre Point 4 • 2 pions sur votre Point 3 • 1 pion sur votre Point 2
<p style="text-align: center;">TROU</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Point vide laissé dans votre Maison lors de votre Rentrée. ❖ Laisser des Trous sur vos Points 5 et 4 est néfaste, si vous avez encore des pions sur votre Point 6.
<p style="text-align: center;">DEMI-TROU</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Point laissé dans votre Maison avec un seul pion.
<p style="text-align: center;">PIP</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Unité de distance correspondant au déplacement d'un pion d'un Point au Point suivant (un 6 sur un dé correspond à 6 PIPS).
<p style="text-align: center;">COMPTE DE COURSE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Calcul permettant de déterminer les PIPS nécessaires à la Sortie de tous vos pions. ❖ Permet de connaître exactement l'avance ou le retard de chaque joueur. ❖ Au démarrage de la Partie, le Compte de Course de chaque joueur est de 167 PIPS. ❖ Le joueur avec le résultat le plus faible sera considéré en avance à la Course.
<p style="text-align: center;">POSITION ZERO</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Arrangement de vos pions en Phase de Sortie n'offrant aucune Frappe à l'adversaire.
<p style="text-align: center;">PIONS-ARRIERES</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Vos pions les plus éloignés dans le Camp adverse.
<p style="text-align: center;">PIONS-AVANTS</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Vos pions situés dans votre Camp.
<p style="text-align: center;">FLEXIBILITE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Technique de disposition de ses pions offrant une Position Souple permettant de jouer des futurs jets de dés de manière confortable. ❖ Avoir de la Flexibilité, évite de laisser des Frappes à l'adversaire et permet de jouer sans Casser de Points importants dans les coups à venir.

<p>POSITION RIGIDE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Très mauvaise Position qui va se dégrader dans les coups à venir. ❖ Accumuler des Montagnes, des pions isolés sur le Plateau, des Points Dégarnis formant des Îles et/ou des pions Morts amène des Positions Rigides. ❖ Ces Positions offrent des Frappes à l'adversaire et/ou obligent à Casser des Points importants.
<p>EXTRA-PION</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Tout pion placé sur un point déjà Construit. ❖ Ils sont très utiles pour Frapper ou Construire sans Casser de Point. ❖ Maintenir des Extra-Pions sur vos Points 13, 8 et 6 est très utile et apporte de la Flexibilité.
<p>TUER DES PIONS</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Placer des pions sur Votre Point As. ❖ Mouvement à éviter surtout en début de Partie.
<p>PIONS MORTS</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Nom donné aux pions empilés sur votre Point As (à partir du 3ème pion). ❖ Ils resteront immobiles jusqu'à la Phase finale de Sortie et seront donc inutiles.
<p>CONSTRUCTEURS</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Pions généralement placés dans votre Allée Extérieure, susceptibles de participer à la création d'un nouveau Point en se trouvant éloigné à 6 PIPS au plus. ❖ Amener un 4ème Constructeur à bonne distance augmente considérablement vos chances de Faire un Point. ❖ La meilleure position pour un Constructeur est sur votre Point 9.
<p>ANCRES BASSES</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Occuper les Points 23 ou 24 dans le Camp de votre adversaire (son Point 2 ou As).
<p>ANCRE PAPILLON</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Occuper le Point 22 dans le Camp de votre adversaire (son Point 3).
<p>ANCRES AVANCEES</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Occuper les Points 20, 21 ou 18 dans le Camp adverse (ses Points 5, 4 ou 7). ❖ Construire une de ces Ancres est une priorité, surtout si votre adversaire à déjà une Ancre chez vous.
<p>GARDE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Nom donné à votre pion isolé placé derrière votre Ancre dans la Maison adverse.
<p>DANSER</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Passer son tour sans pouvoir Rentrer ses pions de la Barre ou pouvoir jouer un coup légal. ❖ Une décision de Double se profile souvent dans cette situation.
<p>DOUBLE FAUCON</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Mouvement risqué isolant 2 pions dans l'Allée Extérieure adverse. ❖ Un Mipoint dégarni adverse incite ce mouvement.

SPLIT	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Séparer 2 pions d'un même Point et en faire 2 pions isolés. ❖ Le Split s'effectue généralement dans la Maison Adverse, afin d'augmenter vos jets de dés favorables pour la Construction d'une Ancre Avancée.
BANANA SPLIT	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Coup suicidaire consistant à Frapper à Découvert dans votre Maison tout en Cassant une Porte.
SWITCHER	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Décaler un Point vers l'avant avec un double aux dés, généralement en Frappant en même temps. ❖ Switcher et Frapper dans sa Maison est un coup Tactique qui maintient la pression sur l'adversaire.
TIMING	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Critère de Position comparant la réserve de coups à jouer permettant aux joueurs de maintenir les atouts Stratégiques de leurs Positions. ❖ Notion très importante dans les Batailles de Prime, les Stratégies de Blocage, de Contact et surtout dans les Backgame.
RECIRCULATION	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Tactique visant à se faire Frapper volontairement ses Pions-Avants. ❖ Le but est de faire repartir ses Pions-Avants de la Barre afin de réajuster son Timing.
VOIR LA LUMIERE	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Liberté d'un Pion-Arrière situé dans la Maison adverse pouvant utiliser les 6 aux dés, pour fuir.
PRIME	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Construire plusieurs Points contigus. ❖ Bloquer efficacement l'adversaire passe inévitablement par la Construction d'une Prime.
PRIME COMPLETE	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Prime infranchissable de 6 Points contigus. ❖ La valeur de Blocage d'une telle Prime mérite de prendre quelques risques.
PRIME TROUEE	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Prime comportant un Trou entre des Points contigus.
PRIME SQUELETTE	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Prime comportant plusieurs Trous entre des Points contigus.
FAIRE ROULER SA PRIME	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Technique consistant à faire avancer sa Prime en construisant les points placés à l'avant. ❖ L'objectif est de maintenir le Blocage tout en faisant reculer l'adversaire.
PIED DE LA PRIME	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Point très Stratégique situé à l'avant d'une Prime. ❖ Ce Point doit faire l'objet d'une lutte acharnée pour sa conquête.
CASSER UNE PRIME	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Abandonner un des Points contigus d'une Prime. ❖ On Casse généralement le Point le plus éloigné.

<p align="center">BATAILLE DE PRIMES</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Situation où les 2 joueurs se bloquent mutuellement derrière une Prime. ❖ Dans ce genre de Position, le joueur en avance à la Course n'est pas favori, il devrait lâcher son Blocage en premier.
<p align="center">ZONE D'ATTAQUE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Zone de votre Camp allant de votre Point 11 à votre Point As. ❖ 10 pions adverses situés dans sa Zone d'Attaque (Points 14 à 24), indique le grand danger de laisser un pion isolé dans la Maison adverse.
<p align="center">STRATEGIE D'ATTAQUE (BLITZ)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Stratégie consistant à paralyser votre adversaire rapidement, par des Frappes répétées dans votre Maison, en l'enfermant à la Barre. ❖ Posséder au moins 10 Pions dans votre Zone d'Attaque représente une attaque très puissante. ❖ Les pions visant à 6 PIPS ou moins sur des Points déjà construits dans votre Maison, ne sont pas pris en compte.
<p align="center">STRATEGIE DE CONTACT</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Stratégie consistant à attendre les pions de votre adversaire, lors de son approche vers sa Maison, en restant au Contact de ses pions, positionné sur une Ancre. ❖ La meilleure Position à occuper est une Ancre Avancée.
<p align="center">STRATEGIE DE PRIME</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Stratégie consistant à Bloquer des Pions-Arrières adverses derrière une Prime de plusieurs Points contigus. ❖ Plus une Prime a de Points contigus, plus elle est efficace.
<p align="center">STRATEGIE DE COURSE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Stratégie consistant à tirer profit d'une bonne avance à la Course, suite à des bons jets de dés. ❖ Il faut éviter les Frappes et rompre le Contact avec les pions adverses dès que possible.
<p align="center">BACKGAME</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Stratégie de la dernière chance visant à renverser une situation catastrophique, en tirant parti d'un grand retard à la Course, pour s'implanter dans la Maison adverse avec au moins 2 Ancres. ❖ Cette stratégie offre de nombreuses possibilités de Frappes vers la fin du jeu. ❖ La gestion du Timing demande une grande maîtrise. ❖ Les nombreux échecs sont sanctionnés par une défaite par Gammon, voir pire par Backgammon.
<p align="center">TUER DES NOMBRES</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Amener ses pions de manière qu'au coup suivant, certain nombres ne soient plus jouables.
<p align="center">COUP CLASSIQUE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Rester sur le Point 24 de l'adversaire (son point As) dans l'espoir de Frapper, avant leurs Sorties, un de ses derniers pions restés le Point 23 (son Point 2). ❖ Il faut quitter le Point 24 si l'adversaire possède un nombre pair de pions sur le Point 23.

SLOT	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Placer intentionnellement un pion isolé sur un Point Vide avec pour objectif de Faire ce Point au prochain coup. ❖ C'est la manière la plus rapide de Construire un Point.
DIVERSIFIER	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Technique de déploiement de Constructeurs. ❖ Permet d'augmenter vos chances d'obtenir un jet de dés favorable au coup suivant.
CONNEXION	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Technique de placement de ses pions, de manière à avoir un écart maximum de 6 PIPS entre eux.
CONFINEMENT	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Phase de jeu consistant à empêcher coûte que coûte la fuite d'un Pion-Arrière adverse retardataire. ❖ Frapper et Construire une Prime sont les meilleurs moyens pour Confiner un pion derrière vos lignes.
PARTIE CRAWFORD	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Lorsqu'un des 2 joueurs se trouve à 1 point du score à atteindre, la prochaine Partie sera appelée «Partie Crawford» et aucun joueur ne pourra utiliser le Cube. ❖ L'interdiction ne porte que sur cette seule et unique Partie.
PARTIES POST-CRAWFORD	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Parties suivantes la «Partie Crawford» où le Cube sera de nouveau accessible aux 2 joueurs.
JOKER	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Jet de dés très favorable améliorant considérablement vos chances de gagner et/ou s'intégrant parfaitement dans votre Stratégie.
ANTI-JOKER	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Jet de dés très défavorable réduisant considérablement vos chances de gagner et/ou allant à l'encontre de votre Stratégie.
CROSSOVER	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Déplacement d'un pion d'un Secteur à un autre.
FORCLUSION	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Être Bloqué à la barre avec un ou plusieurs pions sans pouvoir jouer car la Maison adverse est complètement Fermée (on dit que le joueur est Forclos).
POSITION GIN	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Position de Fin de jeu où vous êtes certain à 100% de gagner la Partie.
CUBE (Videau)	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Cube Doubleur permettant de Doubler la valeur de la Partie. ➔ Au début du jeu le Cube initial est posé au centre du Plateau signifiant qu'il est accessible aux 2 joueurs et présente la face 64 qui correspond à une valeur de 1. ❖ Le Cube est une arme qu'il faut maîtriser pour gagner. ❖ Une opportunité de Cube se présente avant chaque lancer de dés, même dès le début de la Partie.

<p align="center">CUBER (Doublé)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Prendre le Cube placé au centre du Plateau et le Proposer à votre adversaire en le plaçant sur la valeur 2.
<p align="center">RECUBER (Redoubler)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Proposer un Cube déjà en votre possession à votre adversaire en le plaçant sur la valeur supérieure. ❖ La valeur maximum autorisée en tournoi ne peut excéder 8.
<p align="center">PARTIE SIMPLE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Type de Fin de Partie où le perdant a sorti au moins un pion. ➔ Elle rapporte au vainqueur 1 point au score (multiplié par la valeur du Cube en jeu).
<p align="center">GAMMON (Partie Double)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Type de Fin de Partie où le perdant n'a sorti aucun pion. ➔ Elle rapporte au vainqueur 2 points au score (multiplié par la valeur du Cube en jeu). ❖ Il est parfois rentable de prendre de gros risques pour obtenir le gain de ce type de Partie, notamment lorsqu'on est en retard au score.
<p align="center">BACKGAMMON (Partie Triple)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Type de Fin de Partie rare où le perdant n'a non seulement sorti aucun pion mais possède en plus des pions dans la Maison adverse et/ou à la Barre. ➔ Elle rapporte au vainqueur 3 points au score (multiplié par la valeur du Cube en jeu).
<p align="center">VOLATILITE (Position Volatile)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➔ On parle de Volatilité lorsqu'une Position a de fortes chances de changer dans les 2 prochains lancers de dés, en faveur de l'un ou l'autre joueur. ❖ C'est généralement le bon moment pour proposer le Cube. ❖ Une Position non-Volatile a peu de chance de changer dans les prochains jets de dés, il n'y a donc rien à perdre en attendant de voir l'évolution de la situation pour Cuber.
<p align="center">PREND</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Accepter un Cube proposé par votre adversaire en le mettant de votre côté. ➔ La Partie continue et vaut désormais 2 fois le Type de Fin Partie (4 ou 8 fois s'il s'agit d'un Recube).
<p align="center">PASSE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Refuser un Cube proposé par votre adversaire en le replaçant au centre du jeu. ➔ Vous abandonnez la Partie en ne perdant que la valeur précédente ou initiale du Cube en jeu. ➔ La perte peut donc être de 2 ou 4 points au score s'il s'agit d'un Recube.

<p>TROP BON POUR DOUBLER</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Position où il est inutile de Doubler, sachant que vous êtes Trop Bon dans tous les paramètres du jeu. ❖ Ayant de fortes chances de Gagner un Gammon, vous avez intérêt à prolonger la Partie jusqu'à son terme, sans Cuber. ❖ L'adversaire serait trop heureux de refuser ce Cube, sachant que la Partie est déjà perdue pour lui, il ne perdrait que la valeur précédente ou initiale du Cube en jeu, évitant ainsi d'avoir à subir aussi la défaite par Gammon.
<p>DOUBLE SPECULATIF</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Proposer un cube à votre adversaire, avec espoir d'un bon jet de dés au coup suivant. ❖ Ces Cubes s'appuient généralement sur des possibilités de Frappes déterminantes.
<p>FENETRE DE DOUBLE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Moment idéal pour proposer le Cube à votre adversaire. ❖ Rater une opportunité de Cuber est une erreur.
<p>PERDRE SON CLIENT</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Position où il est correct pour l'adversaire de refuser le Cube s'il lui était proposé. ❖ Vous avez trop tardé à proposer le Cube à votre adversaire. ❖ Vous êtes passé d'un Cube Acceptable (Double / Prend) à un Cube Inacceptable (Double / Passe). ❖ Vous avez perdu votre Client !!
<p>BYE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Position d'un joueur dans un Tournoi qui accède au tour suivant sans jouer de Match, par manque d'adversaires, on dit que ce Joueur est BYE. ❖ Il recevra une compensation en points de Classement.
<p>SYSTEME SUISSE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Tournoi non-éliminatoire, qui limite le nombre de matchs, lorsqu'il y a beaucoup de participants. ❖ Chaque joueur jouant le même nombre de matchs contre des adversaires différents. ❖ Des points sont attribués, en fonction des résultats, permettant d'obtenir un Classement (une Phase Finale à Elimination directe sera effectuée à partir de ce Classement).