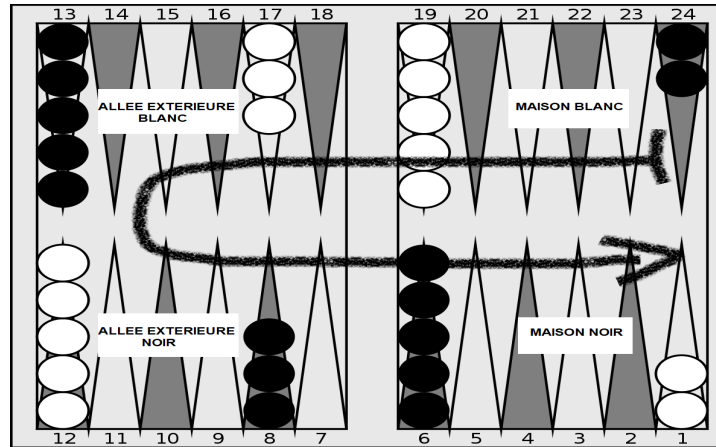


LEXIQUE



PLATEAU
(Board)

➤ 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 les pions du Joueur Noir circulent du Point 24 au Point 1).

CAMP

➤ Comprend les 2 Secteurs devant chaque joueur (Allée Extérieure + Maison).

MAISON
(Home Board)

➤ Secteur comprenant les 6 Flèches où doivent être ramenés tous les pions (Points 6 à 1).

PORTES

➤ Nom donné aux Points de la Maison.

ALLEES EXTERIEURES (Outfield)	➤ Secteurs comprenant les 6 Flèches à l'extérieur des Maisons de chaque Joueur (vos Points 12 à 7 et les Points 13 à 18 côté adverse).
BARRE	➤ Zone médiane destinée à recevoir les pions Frappés.
POINTS CLEFS (Key Points)	➤ Ensemble des Points Stratégiques très importants à Construire (il est préconisé de les faire dans cet ordre vos Points 5, puis 4, puis 7 et/ou vos Points 20, puis 21, puis 18 dans le Camp adverse).
POINTS D'OR (Golden Points)	➤ Les 2 Points les plus importants du jeu (le Point 5 de votre Maison et le Point 20 dans la Maison adverse, appelé aussi Ancre d'Or).
POINTS D'ARGENT (Silver Points)	➤ Le Point 4 de votre Maison et Le point 21 dans la Maison adverse (Ancre d'Argent).
POINTS BARRE (Bar Points)	➤ Le Point 7 de votre Allée Extérieure et le Point 18 de l'Allée Extérieure adverse.
POINT DU FOU (Booby Point)	➤ Nom donné au Point Barre adverse (conserver ce Point quand votre Timing n'est pas bon, est de la folie car il sera très difficile de le quitter).
POINT AS (Ace Point)	➤ Nom donné aux Points 1 de chaque Joueur.
POINTS HAUTS	➤ Vos Points 6, 5 et 4 de votre Maison.
POINTS PROFONDS	➤ Vos Points 3, 2 et As de votre Maison.
COUREURS (Runners)	➤ Autre nom donné à vos 2 Pions-Arrières situés sur votre Point 24 au début du Jeu.

CONSTRUCTEURS (Builders)	➤ Pions généralement placés dans votre Allée Extérieure, susceptibles de participer à la création de nouveaux Points, dans votre Maison.
PIONS MORTS (Dead Checkers)	➤ Nom donné aux Extra-Pions placés sur vos Points 2 et As.
PIONS DEMI-MORTS (Semi-Dead Checkers)	➤ Nom donné à tous Extra-Pions, situés après un Point Vide de votre Maison,
TRAQUEURS (Catchers)	➤ Nom donné à vos pions isolés, dans un Jeu d'Interception, placés dans l'Allée Extérieure adverse (Ces pions sont volontairement étalés afin d'augmenter les probabilités de Frappes du pion Fugitif adverse).
FUGITIF (Straggler)	➤ Dernier Pion-Arrière situé dans la Maison adverse.
PIONS-ARRIERES (Back Checkers)	➤ Vos pions situés sur vos Points les plus éloignés dans le Camps adverse (du Point 18 à votre Point 24).
PIONS-AVANTS (Front Checkers)	➤ Vos pions situés sur les Points les plus avancés dans votre Camp (du Point 8 à votre Point As).
EXTRA-PIONS	➤ Tous pions supérieurs à 2 sur un Point.
DISTRIBUTION PRE-CHARGES (Front Loaded)	➤ Distribution déséquilibrée des Extra-Pions, positionnés sur les Points situés à l'avant d'une Prime (cette Structure peu Souple ne tient pas longtemps).
DISTRIBUTION RETRO-CHARGES (Back Loaded)	➤ Distribution équilibrée des Extra-Pions positionnés plutôt sur les Points situés à l'arrière d'une Prime (cette Structure Souple permet de maintenir une Prime et offre des déplacements sûrs).

POSITION SOUPLE	➤ Position permettant d'absorber de mauvais tirages de dés, sans Casser de Points importants (une Position Rigide est une position qui à l'inverse va offrir des Frappes à l'adversaire et/ou obliger à Casser des Points dans les jets de dés à venir).
FLEXIBILITE	➤ Technique de disposition de ses pions permettant de nombreuses possibilités de déplacement (c'est une Technique primordiale au Backgammon).
POINT MILIEU (Midpoint)	➤ Votre Point 13.
POINTS ARMES	➤ Points idéalement composés de 3 pions.
POINTS FORTIFIES	➤ Points comportant 4 pions.
MONTAGNES (Stack)	➤ Points surchargés comportant 5 pions ou plus empilés, (on parle aussi de Points Stackés).
POINTS DENUDES (Strip Points)	➤ Points avec 2 pions seulement situés dans les Allées Extérieures (On parle aussi de Points Stripés).
ARCHIPEL (Islands)	➤ Position où vous possédez plusieurs Points Dénudés dans les Allées Extérieures, formant des îlots (c'est une Position typique manquant de Souplesse).
LA GRAND-MERE	➤ Le Point 6 de votre Maison.
POINTS FANTÔMES (Ghost Points)	➤ Points Vides dans la Maison adverse.
TROU (Gap)	➤ Point Vide laissé dans votre Maison, lors de votre Sortie.

DEMI-TROU (Semi-Gap)	➤ Point de votre Maison, ne comportant qu'un seul pion, lors de votre Sortie.
TEMPO	➤ Unité de temps correspondant à un demi-Jet de dés (soit 1 dé).
FAVORI (Leader)	➤ Joueur ayant de grandes chances de gagner le Match.
OUTSIDER (Underdog)	➤ Joueur ayant peu de chances de gagner le Match.
BLOT	➤ Pion Isolé sur un Point, sans protection (il est déconseillé d'avoir trop de pions isolés éparpillés sur le Plateau).
SPLIT	➤ Coup Tactique séparant un Point Dénudé en 2 Blots (on utilise généralement ce Coup en début de Partie sur ses 2 Pions-Arrières du Point 24, afin d'augmenter ses chances de Faire une Ancre chez l'adversaire).
SPLIT MAJEUR (Major Split)	➤ Splitter ses 2 Pions-Arrières situés sur le Point 24 en utilisant un 4 ou 3 aux dés.
SPLIT MINEUR (Minor Split)	➤ Splitter ses 2 Pions-Arrières situés sur le Point 24 en utilisant un 2 ou 1 aux dés.
FRAPPER (Shot / Hit)	➤ Coup Tactique Offensif, qui consiste à se placer sur un Point occupé par un Blot adverse, en le renvoyant à la Barre, afin de lui faire perdre du terrain et/ou de le Confiner à la Barre (Frapper est l'objectif principal du jeu).
VENIR SOUS LA DOUCHE (Under the Gun)	➤ Placer un pion sous la menace de 3 Frappes Directes adverses (se placer dans une telle Position est très dangereuse car les probabilités de subir une triple Frappe Directe sont de 27/36).

<p>FRAPPER DANS LE VIDE (Field Goal)</p>	<p>➤ Rater une Frappe sur deux Blots adverses, très proches l'un de l'autre, en se plaçant entre eux (Ce coup est très frustrant).</p>
<p>TIGRE (Double Hit / Tiger)</p>	<p>➤ Double Frappe sur 2 Blots adverses avec un seul pion (Coup Tactique surpuissant qui prive l'adversaire de ses 2 Tempos et ne laissant qu'un seul pion sans protection).</p>
<p>DOUBLE TIGRE (Double Tiger)</p>	<p>➤ Double Frappe sur 2 Blots adverses, avec 2 pions (Coup Tactique très fort, qui prive aussi l'adversaire de ses 2 Tempos, mais qui est plus risqué laissant 2 pions sans protection).</p>
<p>A L'EPREUVE DES BALLEES (Bullet Proof)</p>	<p>➤ Joueur chanceux, qui évite à plusieurs reprises des Frappes sur ses pions.</p>
<p>FRAPPE A DECOUVERT (Hit Loose)</p>	<p>➤ Frappe sur un Blot adverse dans sa Maison, sans le Couvrir (Cette Frappe Tactique a différents objectifs, le plus connu est la privation de Tempo).</p>
<p>FRAPPE TEMPO (Tempo Hit)</p>	<p>➤ Frappe à Découvert pour priver l'adversaire de la moitié de son prochain jet de dés (généralement cette Frappe Tactique se fait sur votre Point As, afin d'empêcher votre adversaire d'utiliser ses deux prochains dés pour Frapper et/ou Construire un Point important).</p>
<p>COUP SUICIDAIRE (Suicide Play)</p>	<p>➤ Coup consistant à laisser délibérément un Blot en Frappe Directe, afin de le faire Re-Circuler, par la Maison adverse (Ce Coup est aussi appelé Hara Kiri).</p>
<p>BANANA SPLIT</p>	<p>➤ Coup Tactique consistant à Casser une Porte de sa Maison tout en Frappant à Découvert un Blot adverse (Ce Coup suicidaire, laissant 2 Blots dans sa Maison, est parfois la meilleure solution face à une situation désespérée).</p>

SURJOUER (Overplay)	➤ Effectuer un Coup risqué inutilement, alors qu'un Coup plus prudent était bien meilleur.
INVERSION (Switch)	➤ Coup consistant à décaler une ou deux Portes de sa Maison vers l'avant (ce Coup Tactique est utilisé pour absorber des petits doubles aux dés difficiles à jouer ailleurs sur le Plateau).
DANSER	➤ Passer son tour lorsqu'on est dans l'impossibilité de Rentrer de la Barre ou lorsqu'on ne peut jouer un Coup légal (on dit aussi Faire Gala).
TRAPPER (Trap Play)	➤ Coup Tactique visant à inciter l'adversaire à quitter un Point important, en lui offrant une Frappe Directe, pour qu'il fragilise sa Position (on utilise ce Coup afin que l'adversaire abandonne une Ancre gênante).
FRAPPE RENTRANTE (Return Shot)	➤ Frappe Directe en Rentrant de la Barre (Ces Frappes sont des menaces permanentes pour tous les Blots laissés dans une Maison).
FRAPPE DIRECTE (Direct Shot)	➤ On parle de Frappe Directe, lorsque la Frappe vise un Blot adverse situé 1 à 6 PIPS de distance (la Frappe à 6 PIPS est la plus fréquente du Jeu avec une probabilité de 17/36 chances).
FRAPPE INDIRECTE (Flying Shot)	➤ On parle de Frappe Indirecte ou Frappe Volante lorsque la Frappe doit utiliser les deux dés en visant un Blot adverse situé de 7 à 12 PIPS (les Frappes Indirectes à 7 ou 8 PIPS sont celles qui ont la plus forte probabilité avec 6/36 chances).
FRAPPE AVEUGLE (Blind Hit)	➤ Frappe Rentrante Indirecte (Ces Frappes sont relativement dangereuses et doivent être évaluées).
FRAPPE PASSANTE (Pick and Pass)	➤ Frappe sur un pion adverse tout en continuant son déplacement, pour se mettre à l'abri sur un Point (coup Tactique très efficace, lorsqu'on l'utilise dans sa Maison pour garder l'adversaire à la Barre).

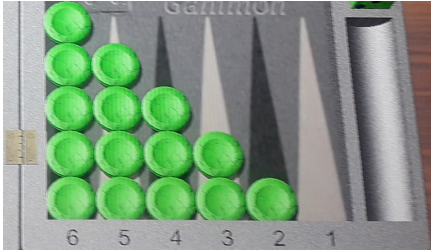
<p>RACLER (Wash)</p>	<p>➤ Frappe sur un Blot adverse en décalant un Point de sa Maison vers l'avant (Ce coup Tactique utilisant des petits double aux dés, maintient la pression sur l'adversaire tout en conservant une Porte Fermée).</p>
<p>BATAILLES DE FRAPPES (Blot Hitting Contest)</p>	<p>➤ Phase de Jeu où il y a une succession alternative de Frappes, entre les 2 Joueurs, on qualifie souvent cette phase de Bain de Sang (se lancer dans cette phase avec une Maison moins Forte que celle de l'adversaire est dangereux).</p>
<p>FAIRE UN POINT (Making a Point)</p>	<p>➤ Coup Tactique très important qui consiste à placer 2 pions sur un même Point, afin d'en interdire l'accès à l'adversaire et de servir de Plateforme de sécurité pour vos pions situés derrière (on parle aussi de Construire un Point).</p>
<p>SYDNEY</p>	<p>➤ Tirage 6-1 aux dés permettant de faire une Frappe Aveugle sur un Blot adverse, situé sur votre Point 18, en Rentrant de la Barre, par la seule Porte disponible située sur le Point 24 (ce Joker est très efficace pour se dégager d'une Maison adverse très Forte avec 5 Portes Fermées).</p>
<p>BARADINO</p>	<p>➤ Tirage 5-4 aux dés, permettant en Rentrant de la Barre de faire votre Point 20 (Ancre d'Or), malgré un pion bloqué sur votre Point 24 et une Maison adverse très Forte dont les Portes 19, 21, 22 et 23 sont Fermées (le nom de ce Joker vient du Joueur Nick Baradino qui avait l'habitude d'annuler un Blitz adverse de cette façon).</p>
<p>JOKER</p>	<p>➤ Jet de dés très favorable améliorant considérablement vos chances de Gagner et/ ou s'intégrant parfaitement dans votre Stratégie.</p>
<p>ANTI-JOKER</p>	<p>➤ Jet de dés très défavorable réduisant considérablement vos chances de Gagner et/ ou allant à l'encontre de votre Stratégie.</p>
<p>FAIRE UNE PORTE</p>	<p>➤ Coup consistant à Faire un Point dans sa Maison (Fermer une Porte de votre Maison est un coup Tactique offensif très Fort qui renforce l'efficacité de vos Frappes et limite les prises de risques de l'adversaire sur le Plateau).</p>

<p>GELER UN CONSTRUCTEUR (Freeze a Builder)</p>	<p>➤ Coup visant à se placer à distance de Frappe(s) Directe(s) d'un Point Dénudé adverse (Ce Coup Tactique menace un des 2 pions de ce Point, en cas de mouvement).</p>
<p>COUVRIR UN POINT (Cover a Point)</p>	<p>➤ Coup, visant à protéger un Blot, en y plaçant un 2^{ème} pion (C'est le Coup Tactique Défensif par excellence).</p>
<p>CACHER UN PION (Book a Checker)</p>	<p>➤ Coup visant à dégager un Blot sous la menace de Frappes adverses, en le plaçant à l'abri sur un Point ou en le faisant passer derrière les lignes ennemies (ce Coup Tactique Défensif est une autre manière de protéger un pion).</p>
<p>CASSER UN POINT (Break a Point)</p>	<p>➤ Transformer un Point, en un ou plusieurs Blots (ce Coup est très risqué car il offre sans compensation des possibilités de Frappes à l'adversaire).</p>
<p>VIDER UN POINT (Clean a Point)</p>	<p>➤ Coup consistant à enlever tous les pions d'un même Point, en les plaçant en sécurité sur d'autres Points.</p>
<p>PRE-VIDER UN POINT (Preclear a Point)</p>	<p>➤ Coup consistant à enlever tous les pions d'un Point Haut de votre Maison, avant que tous vos pions ne soient encore Rentrés (généralement ce Coup permet d'éviter des mauvaises surprises lors de la Sortie des pions situé les Points Elevés de votre maison)</p>
<p>FAIRE UN POINT SUR TETE (Point on Head)</p>	<p>➤ Coup, qui consiste à Frapper un Blot adverse dans sa Maison, tout en Fermant une Porte (Ce Coup est ultra puissant car il réalise les 2 Attaques les plus puissantes du jeu).</p>

<p>EMPIILER (Stacking)</p>	<p>➤ Coup déconseillé qui consiste à regrouper 5 pions ou plus sur un même Point (ce Coup Tactique généralement peu constructif et Inflexible, peut se justifier dans certaines conditions d'extrême prudence).</p>
<p>CASSER UNE MONTAGNE (Unstack)</p>	<p>➤ Coup consistant à mettre en mouvement les pions situés sur une Montagne (ces pions en excès sur un Point sont inutiles, et doivent être utilisés en urgence pour développer votre Jeu).</p>
<p>EQUITE</p>	<p>➤ Valeur moyenne en points de score, que rapporte un Coup (cette valeur peut être positive pour un Coup faisant gagner des points ou négative lorsque le Coup en fait perdre).</p>
<p>BEVUE (Blunder)</p>	<p>➤ Grosse erreur de déplacement de pions ou de décision de Cube réduisant fortement vos chances de Victoire.</p>
<p>TUER DES NOMBRES (Kill Numbers)</p>	<p>➤ Coup Tactique consistant à déplacer ses pions de manière à rendre certains dés injouables.</p>
<p>SAUT DE L'ANGE (Lovers' Leap)</p>	<p>➤ Tirage 6-5 aux dés permettant de faire fuir son Pion-Arrière (Coureur) du Point 24, en le plaçant à l'abri sur son Point 13 (Midpoint).</p>
<p>BOITES (Boxes)</p>	<p>➤ Doubles 6.</p>
<p>FILLETES (Girls)</p>	<p>➤ Doubles 5.</p>
<p>QUADS</p>	<p>➤ Doubles 4.</p>

TRIADES	➤ Doubles 3.
CANARDS (Ducks)	➤ Doubles 2.
YEUX DE SERPENT (Snake Eyes)	➤ Doubles As.
TIMING	➤ Critère de Position, comparant la réserve de Coups à Jouer, permettant aux Joueurs de maintenir les Atouts Stratégiques de leurs Positions (maîtriser parfaitement le Timing est une Technique de Joueurs de haut niveau).
VOIR LE JOUR (Daylight)	➤ Ce Terme s'applique à tous Pions-Arrières situés dans la Maison adverse, ayant la possibilité de jouer des 6 aux dés pour fuir.
CONTACT	➤ Situation désignant une Position où les pions de chacun des adversaires sont toujours à distance de Frappes l'un de l'autre (Quand on est en retard à la Course, on cherche à maximiser le Contact avec les pions adverses).
ECRASER SA MAISON (Crunch)	➤ Action de regrouper ses pions sur les Points 3, 2 et As de sa Maison (cette action très défavorable est un signe de perte de Timing).
FERMER SA MAISON (Close the Board)	➤ Action offensive consistant à Faire toutes les Portes de sa Maison.

<p>CONFINEMENT (Close Out)</p>	<p>➤ Avoir un ou plusieurs pions bloqués à la Barre, ne pouvant Rentrer dans la Maison adverse qui est complètement Fermée (subir cette situation est la pire chose du Jeu).</p>
<p>LA RENTREE (Bear In)</p>	<p>➤ Phase d'approche des pions entrant dans leur Maison (Phase délicate nécessitant une certaine Technique).</p>
<p>LA SORTIE (Bear Off)</p>	<p>➤ Phase finale du Jeu, consistant à faire Sortir tous ses pions du Jeu (généralement dans cette Phase, lorsqu'il n'y a plus de menaces adverses, on sort un maximum de pions sans se poser de question).</p>
<p>PIP</p>	<p>➤ Unité de distance correspondant au déplacement d'un pion d'un Point au Point suivant.</p>
<p>COMPTE DE COURSE (Pip Count)</p>	<p>➤ Calcul permettant de déterminer les PIPS nécessaires à la Sortie de tous vos pions (Le Joueur avec le moins de PIPS est considéré comme étant en avance à la Course).</p>
<p>METHODE DES DEMI-SAUTS (Half CrossOver)</p>	<p>➤ Cette Méthode très simple permet de calculer le Compte de Course approximativement en multipliant le nombre de pions placés sur chacun des 8 groupes de 3 Flèches, par des valeurs de référence (Ces valeurs allant de 6 à -1 : vos Points 24, 23 et 22 valant 6 ; vos Points 21, 20 et 19 valant 5 et ainsi de suite...).</p>
<p>MAISON RAPIDE (Speed Board)</p>	<p>➤ C'est une Maison qui concentre tous ses pions sur les Points Profonds (Points 3, 2 et As), au moment de la Sortie (dans ce type de Maison, la Sortie des pions sera très rapide, 2 pions minimums sortiront à chaque lancer de dés).</p>

<p>MAISON LENTE (Slow Board)</p>	<p>➤ C'est une Maison qui concentre tous ses pions, sur les Points Elevés (Points 4, 5 et 6), au moment de la Sortie (dans ce type de Maison, la Sortie des pions sera plus longue).</p>
<p>TRIANGLE D'OR</p>	<p>➤ Agencement idéal de Sortie de ses 15 pions, dans sa Maison. (cette Position à un Compte de Course de 70 PIPS).</p> 
<p>POSITION ZERO</p>	<p>➤ Arrangement de ses pions dans sa Maison, en Phase de Sortie, ne laissant aucune Frappe.</p>
<p>BUS (Double Decker Bus)</p>	<p>➤ Arrangement de 12 pions dans sa Maison en phase de Sortie, avec 2 pions disposés sur chacun des 6 Points, ressemblant à un Bus à étage (c'est un type de Position Zero).</p>
<p>ENTERRER DES PIONS (Buried Checkers)</p>	<p>➤ Coup consistant à placer des pions sur vos Points 2 et As (Ce Coup est généralement très mauvais, notamment en début de Partie).</p>
<p>FAIRE UNE ANCRE (Anchoring)</p>	<p>➤ Coup Défensif prioritaire visant à Faire une Porte dans la Maison adverse (lors de ce Coup Tactique très utile, on parle de s'Ancrer).</p>

ANCRÉS BASSES (Low Anchors)	➤ Ancres Défensives placées sur vos Points 23 ou 24 (les Points 2 ou As de l'adversaire).
ANCRES PAPILLON (ButterFly Anchor)	➤ Ancre Défensive placée sur votre Point 22 (le Point 3 de l'adversaire).
ANCRÉS AVANCEES (High Anchors)	➤ Ancres Défensives les plus importantes placées sur vos Points 20, 21 ou 18 (les Points 5, 4 ou 7 de l'adversaire).
GARDE (Goalkeeper/ Policeman)	➤ Nom donné à un pion Blot laissé dans la Maison adverse, situé derrière une Ancre (Ce pion est gênant pour l'adversaire mais susceptible de subir des Attaques).
PRIME	➤ Série de plusieurs Points contigus, les Primes de 4 ou 5 Points sont appelées des Proto-Primes (cette recherche de Blocage des pions adverses est le 2 ^{ème} objectif principal du Jeu).
PRIME COMPLETE (Full Prime)	➤ Prime la plus puissante du Jeu, et se compose de 6 Points contigus, elle est infranchissable (Elle ne cède que si le Joueur le décide ou s'il est obligé de Casser des Points par manque de Timing).
PRIME TROUEE	➤ Prime qui comporte un Trou.
PRIME SQUELETTE (Skeleton Prime)	➤ Prime qui comporte plusieurs Trous.
FAIRE ROULER SA PRIME (Roll The Prime)	➤ Technique consistant à faire avancer sa Prime vers l'avant, en Frappant ou en Slottant le Point situé à l'avant.

<p>PIED DE PRIME (Edge of the Prime)</p>	<p>➤ C'est le Point situé à l'avant d'une Prime (Ce Point est très stratégique et fait l'objet d'une lutte pour sa possession).</p>
<p>CASSER UNE PRIME (Crunch a Prime)</p>	<p>➤ Coup libérant un des Points d'une Prime (ce Coup Tactique peut être défavorable si cette libération de Point intervient trop tôt).</p>
<p>ZONE D'ATTAQUE (Blitz Zone)</p>	<p>➤ Zone de votre Camp allant de votre Point 11 à votre point As (avoir 10 pions dans cette Zone visant en Frappe Directe sur un Point Vide de votre Maison, est considéré comme très puissant pour mener un Blitz, 9 pions est Correct alors que 8 pions est insuffisant).</p>
<p>PLAN DE JEU (Game Plan)</p>	<p>➤ Le Plan de jeu correspond à une Stratégie (Il existe 5 grandes Stratégies).</p>
<p>JEU D'ATTAQUE (Blitz Game)</p>	<p>➤ Stratégie consistant à paralyser l'adversaire en le Confinant à la Barre rapidement par des Frappes répétées, tout en Fermant votre Maison.</p> <p>➤ <u>Le Jeu d'Interception</u> (<i>Containment Game</i>), est une Stratégie de fin de Partie, qui consiste à empêcher la Fuite d'un pion adverse Frappé tardivement (Fugitif), par la mise en place d'une Prime et par des Frappes.</p>
<p>JEU D'ANCRE (Holding Game)</p>	<p>➤ Stratégie la plus courante consistant à attendre les pions adverses en approchant vers leur Maison, positionné sur une Ancre, afin d'obtenir une Frappe.</p> <p>➤ <u>Le Jeu du Point As</u> (Ace Point Game) est une Stratégie plus difficile où l'Ancre se situe sur le Point As de l'adversaire, nécessitant un bon Timing.</p> <p>➤ <u>Le Jeu d'Anchres Mutuelles</u> (<i>Mutual Holding Game</i>) est une Stratégie où les deux Joueurs sont Ancrés dans la Maison adverse et attendent chacun une opportunité de Frappe.</p>

<p>JEU DE PRIME (Priming Game)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Stratégie fondamentale consistant à Bloquer les Pions-Arrières adverses, derrière une Prime. ➤ <u>Le Jeu de Bataille de Primes</u> est une Stratégie où les 2 Joueurs se bloquent mutuellement, derrière une Prime, espérant maintenir leurs Blocages plus longtemps que l'adversaire.
<p>JEU DE COURSE (Running Game)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Stratégie de base consistant à profiter de bons Tirages de dés pour Rentrer très vite dans sa Maison, en rompant dès que possible le Contact avec les pions adverses.
<p>BACKGAME</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Stratégie consistant à rester le plus longtemps possible dans la Maison adverse avec au moins 2 Ancres, afin d'obtenir plusieurs opportunités de Frappes vers la Fin du jeu (Cette Stratégie est fortement déconseillée car très pénalisante en cas d'échec, de plus elle nécessite une parfaite maîtrise du Timing).
<p>CONTRE-JEU</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Technique permettant de passer d'une Position Défensive à une Position d'Attaque (la recherche de Contact est la base de cette Technique).
<p>COUP CLASSIQUE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Coup visant à rester avec un pion sur votre Point 24, lors de la sortie des derniers pions adverses positionnés sur leur Point 2, afin d'obtenir une double Frappe Rentrante (il est préférable qu'il y ait un nombre impair de pions adverses restants sur leur Point 2).
<p>SLOT</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Coup consistant à placer un pion Isolé sur un Point, en vue de le Couvrir au prochain jet de dés (Ce Coup Tactique est la manière la plus rapide pour Faire un Point).
<p>DOUBLE SAMOURAI</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Double Slot dans votre Maison (Coup Tactique risqué laissant 2 Blots, afin de Construire votre Maison rapidement).

DOUBLE FAUCON	➤ Double Slot dans l'Allée Extérieure adverse (Coup Tactique risqué recherchant du Contact).
DUPLICATION	➤ Technique très importante de placement de ses pions de manière à offrir à l'adversaire des bons dés à des endroits identiques sur le Plateau (cette Technique est à privilégier, lorsqu'on doit laisser des Frappes à l'adversaire, afin de lui poser des problèmes de choix).
DIVERSIFICATION	➤ Technique de déploiement de ses pions, dans le but d'obtenir un maximum de bons dés, utilisables à différents endroits du Plateau (c'est la Technique inverse de la Duplication, qui fera croire à vos adversaires que vous êtes chanceux).
CONNECTIVITE	➤ Technique de placement de ses pions, de manière à ce qu'ils soient espacés au maximum de 6 PIPS (perdre la connexion entre vos pions fragilise votre Position).
RE-CIRCULATION	➤ Technique consistant à accepter de subir une Frappe pour réajuster son Timing, afin de ralentir sa propre progression, en faisant repartir ses pions par la Maison adverse, afin de conserver des Points importants (cette Technique très utilisée dans les Stratégies de Batailles de Primes et de Backgame).
CRAWFORD	➤ Partie où le Cube est inaccessible aux deux Joueurs, car l'un des deux est à 1 point de la Victoire.
POST-CRAWFORD	➤ Parties se jouant après la Partie Crawford, où le Cube est de nouveau accessible au 2 Joueurs.
SAUT (Cross Over)	➤ Déplacement d'un pion d'un Secteur à un autre (ces Mouvements sont très utiles car ils permettent d'optimiser la Rentrée des pions dans leurs Maisons).
GIN	➤ Position de Fin de partie où la victoire d'un joueur est certaine à 100%.

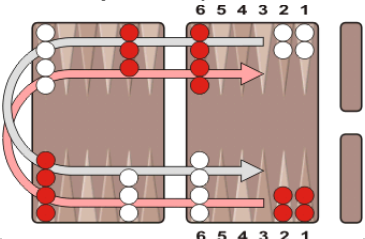
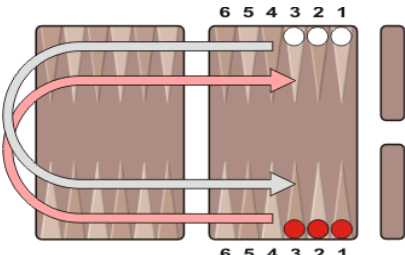
MAP (Prat)	➤ Les 3 critères pour évaluer une Position afin de proposer le Cube (M enaces, A vance, P osition).
CUBE	➤ Cube permettant de Doubler la valeur de la partie (appelé aussi Videau).
CUBER	➤ Proposer, avant de lancer les dés, à son adversaire de doubler la valeur de la Partie, en plaçant le Cube de manière visible sur la valeur 2.
RECUBER	➤ Proposer, avant de lancer les dés, à son adversaire de redoubler la valeur de la Partie, en plaçant le Cube de manière visible sur une valeur supérieure.
DMP (Double Match Point)	➤ Situation où les 2 Joueurs sont chacun en position de gagner le Match (exemple : dans un Match en 5pts où les 2 joueurs sont à 3 à 3 avec un Cube déjà proposé à 2).
CUBE GELE	➤ Cube dont l'utilisation est inutile ou impossible (en DMP ou en partie Crawford).
PARTIE SIMPLE	➤ Partie où la Victoire ne vaut qu'un point de score (le Joueur perdant ayant sorti au moins 1 pion).
GAMMON	➤ Partie où la Victoire vaut 2 points de score (le joueur perdant n'ayant sorti aucun pion).
BACKGAMMON	➤ Partie où la Victoire vaut 3 points de score (le joueur perdant n'ayant non seulement sorti aucun pion, mais en possédant encore chez l'adversaire ou à la Barre).
VOLATILITE	➤ On parle de Position Volatile lorsque celle-ci est susceptible de changer dans les 2 prochains Coups, en faveur de l'un ou l'autre Joueur (il y a des décisions de Cube dans ces Positions).

GAMMON-MAX (Gammon-Go)	➤ Situation de score où la valeur du Gammon est en votre faveur (vous devrez mettre en place une Stratégie ayant pour objectif de Gagner la Partie par Gammon).
GAMMON-CONTRE (Gammon-Save)	➤ Situation de score où la valeur du Gammon est très importante pour votre adversaire (vous devrez mettre en place une Stratégie ayant pour objectif d'éviter à tous prix de perdre la Partie par Gammon).
PREND (Take)	➤ Accepter un Cube.
PASSE (Drop)	➤ Refuser un Cube.
ABDIQUER (Resign)	➤ Abandonner la Partie en cours en acceptant la défaite avant la fin, cet Abandon doit préciser le type de Partie (Simple, Gammon ou Backgammon) pour lequel vous Abdiquez (en compétition, cet abandon est interdit tant que les pions des 2 Joueurs sont encore en Contact).
DOUBLE AUTOMATIQUE	➤ Situation de score où vous devez proposer le Cube dès le début de la Partie, car cela est à votre avantage et n'entame absolument pas vos chances de gagner le Match.
TROP BON POUR DOUBLER (Too Good To Double)	➤ Être dans une Position tellement favorable que vos chances de victoire par Gammon sont trop élevées pour proposer le Cube à votre adversaire (en refusant votre Cube il ne concédera qu'1 seul point de score, au lieu des 2 points lors d'une défaite par Gammon).
TOUR GRATUIT (Free Drop)	➤ Situation de score, où vous devez refuser un Cube automatique de votre adversaire (concéder 1 seul point de Score dans cette situation se justifie, sans diminuer vos chances de Victoire).
DOUBLE SPECULATIF (Action Double)	➤ Cuber avec espoir d'un tirage de dés favorable au prochain Coup (il y a une grande part de Bluff dans ces Cubes).

<p>BANQUER (Cash)</p>	<p>➤ Proposer un Cube, à votre adversaire, dans une situation, où vous êtes certain qu'il va Refuser, vous allez encaisser la Valeur du Cube (<u>Attention</u> : cette Position favorable n'a pas de certitude de Gammon et attendre pour Cuber, pensant être trop Bon est une grave une erreur).</p>
<p>MARCHE (Market)</p>	<p>➤ Moment idéal pour proposer un Cube que votre adversaire doit accepter, vous avez gagné votre Marché (ce moment idéal est aussi appelé une Fenêtre de Double).</p>
<p>PERDRE SON CLIENT (Market Loser)</p>	<p>➤ Position où il est correct pour l'adversaire de Refuser votre Cube (vous avez trop attendu pour proposer le Cube, vous avez perdu votre client !).</p>
<p>RISQUES OU PERIL (Pay Now or Later)</p>	<p>➤ Accepter de subir une possibilité de Frappe au prochain Coup (Risques) ou attendre plusieurs Coups avec des risques plus graves (Péril).</p>
<p>COUPS PASSIFS (Passive Play)</p>	<p>➤ Coups ne faisant pas évoluer votre Position et/ou ne laissant aucune Frappe (ces Coups peu constructifs sont parfois la meilleure option, dans des situations particulièrement dangereuses).</p>
<p>JEU PUR (Pure Play)</p>	<p>➤ Jouer tous ses Coups, avec pour seul objectif, de faire une Prime (Slotter des Points Clefs, rester devant les Pions-Arrières adverses ou rechercher à faire Re-Circuler ses pions si nécessaire sont des façons de jouer Pur).</p>
<p>BYE</p>	<p>➤ Se dit d'un Joueur accédant au tour suivant d'un Tournoi, sans jouer par manque d'adversaire.</p>
<p>ELO</p>	<p>➤ Echelle d'évaluation en points ELO du niveau des Joueurs, inventée par Mr Arpad Elo (cette échelle est modifiée par des facteurs correctifs tels que les résultats en Matches, le nombre de points de Score totalisé et la différence de niveau entre les adversaires).</p>

<p>DES DE PRECISION</p>	<p>➤ Dés parfaitement taillés avec des points (PIPS) imprimés et non creusés (ces dés plus couteux donnent des tirages plus équilibrés que les dés traditionnels).</p>																																									
<p>TOUR A DES (Baffle Box)</p>	<p>➤ Boite permettant de mélanger les dés et d'avoir des tirages incontestables (cela évite que certains dés tombent sur les pions (cassés)).</p>																																									
<p>TABLE D'EQUITE DE MATCH (Match Equity Table)</p>	<p>➤ Table représentant les chances de Victoire en fonction de l'écart de score entre 2 Joueurs (exemple : dans un Match en 5pts vous menez au score 3 à 1 soit -2/-4 dans le tableau, vous avez 68% de chances de gagner).</p> <div data-bbox="943 703 1778 1118" data-label="Table"> <table border="1"> <caption>TABLE D'EQUITE (Matches en 5 PTS)</caption> <thead> <tr> <th rowspan="2">Votre Score ↓</th> <th colspan="5">Score de l'adversaire</th> </tr> <tr> <th>-1 Pt</th> <th>-2 Pts</th> <th>-3 Pts</th> <th>-4 Pts</th> <th>-5 Pts</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>- 1 Pt</td> <td>50% <small>Crawford</small></td> <td>70%</td> <td>75%</td> <td>83%</td> <td>85%</td> </tr> <tr> <td>-2 Pts</td> <td>30%</td> <td>50%</td> <td>60%</td> <td>68%</td> <td>75%</td> </tr> <tr> <td>-3 Pts</td> <td>25%</td> <td>40%</td> <td>50%</td> <td>59%</td> <td>66%</td> </tr> <tr> <td>-4 Pts</td> <td>17%</td> <td>32%</td> <td>41%</td> <td>50%</td> <td>58%</td> </tr> <tr> <td>-5 pts</td> <td>15%</td> <td>25%</td> <td>34%</td> <td>42%</td> <td>50%</td> </tr> </tbody> </table> </div>	Votre Score ↓	Score de l'adversaire					-1 Pt	-2 Pts	-3 Pts	-4 Pts	-5 Pts	- 1 Pt	50% <small>Crawford</small>	70%	75%	83%	85%	-2 Pts	30%	50%	60%	68%	75%	-3 Pts	25%	40%	50%	59%	66%	-4 Pts	17%	32%	41%	50%	58%	-5 pts	15%	25%	34%	42%	50%
Votre Score ↓	Score de l'adversaire																																									
	-1 Pt	-2 Pts	-3 Pts	-4 Pts	-5 Pts																																					
- 1 Pt	50% <small>Crawford</small>	70%	75%	83%	85%																																					
-2 Pts	30%	50%	60%	68%	75%																																					
-3 Pts	25%	40%	50%	59%	66%																																					
-4 Pts	17%	32%	41%	50%	58%																																					
-5 pts	15%	25%	34%	42%	50%																																					
<p>TOURNOI SUISSE</p>	<p>➤ Tournoi non-éliminatoire qui limite le nombre de Matches, à un nombre de Matches fixes pour chaque Joueur (Ce format de Tournoi est très pratique lorsqu'il y a beaucoup de Joueurs).</p>																																									

TOURNOI SIMPLE ELIMINATION	➤ Tournoi où l'élimination intervient dès la 1 ^{ère} défaite (Ce Format de Tournoi est très frustrant).
TOURNOI DOUBLE ELIMINATION	➤ Tournoi où l'élimination intervient après la 2 ^{ème} défaite (Ce Format de Tournoi est plus long).
TOURNOI A LA RONDE (Round Robin)	➤ Tournoi où tous les joueurs se rencontrent, sous forme de championnat (ce Format de Tournoi convient bien lorsqu'il y a peu de Joueurs).
MATCHS LIBRES (Money Game)	➤ Type de Match sans objectif de Victoire au score, où les Joueurs jouent plusieurs Parties et parient sur l'issue de chacune d'elles (l'enjeu est souvent de l'argent).
CASTOR (Beaver)	➤ Cette règle utilisée uniquement dans les Matches Libres, propose de quadrupler immédiatement la valeur du Cube proposé, en conservant le contrôle de celui-ci.
RATON LAVEUR (Raccoon)	➤ Règle utilisée uniquement dans les Matches Libres, propose de Redoubler immédiatement la valeur du Castor, effectué par votre adversaire, tout en lui laissant la maîtrise du Cube.
REGLE DE JACOBY	➤ Règle utilisé uniquement lors de Matches Libres, stipulant que les Parties gagnées par Gammon ou Backgammon, ne peuvent être comptabilisées que si le Cube a déjà été proposé (cette règle impose aux Joueurs de prendre plus de risques avec le Cube, pour obtenir des gains importants).

<p>NACKGAMMON</p>	<p>➤ Variante inventée par le Joueur Nack Ballard, qui modifie la Position de départ en positionnant 4 Pions-Arrières au lieu de 2 dans la version normale (cette variante qui utilise les règles Classiques offre des Parties plus longues où les Jeux d’Ancre, de Prime et Backgame sont plus fréquents).</p>  <p>The diagram shows a backgammon board with 12 points numbered 1 to 6 on each side. White pieces are on points 1, 2, 3, and 4. Red pieces are on points 6, 5, 4, and 3. Arrows indicate movement directions: a red arrow from point 6 to 5, a red arrow from point 5 to 4, a red arrow from point 4 to 3, a red arrow from point 3 to 2, a white arrow from point 1 to 2, a white arrow from point 2 to 3, and a white arrow from point 3 to 4. There are also curved arrows showing a red piece moving from point 6 to point 1 and a white piece moving from point 1 to point 6.</p>
<p>SLOT GAMMON</p>	<p>➤ Variante de Nack Ballard, qui stipule que lors de votre jet d’ouverture, vous devez Slotter au choix votre Point 2, 3, 4, 5, ou 7 (cette variante qui utilise les règles Classiques cherche à diminuer l’avantage du 1^{er} Joueur).</p>
<p>REGLE SIMBORG</p>	<p>➤ Variante proposée par Phil Simborg, qui interdit de jouer les 5 meilleurs Jets d’ouverture, en prenant un avantage, il est donc interdit de Faire un Point avec 3-1/4-2/5-3/6-4 ou de Courir avec 6-5 (cette variante qui utilise les règles Classiques cherche de manière différente à diminuer l’avantage du 1^{er} Joueur).</p>
<p>HYPER GAMMON</p>	<p>➤ Variante utilisant les règles classiques, qui modifie la Position de départ et le nombre de pions.</p> <p>➤ La règle de Jacoby est utilisée.</p>  <p>The diagram shows a backgammon board with 12 points numbered 1 to 6 on each side. White pieces are on points 1, 2, 3, and 4. Red pieces are on points 6, 5, 4, and 3. Arrows indicate movement directions: a red arrow from point 6 to 5, a red arrow from point 5 to 4, a red arrow from point 4 to 3, a white arrow from point 1 to 2, a white arrow from point 2 to 3, and a white arrow from point 3 to 4. There are also curved arrows showing a red piece moving from point 6 to point 1 and a white piece moving from point 1 to point 6.</p>

<p>MISERE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Variante très technique qui propose en utilisant les règles Classiques d'inter-changer les Camps des Joueurs à partir du 7^{ème} Coup (les 3 premiers Coups des Joueurs étant joués de manière à gêner le plus possible la Position de départ de l'adversaire).
<p>POKER GAMMON (Freeze Out)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Variante en Match Libre qui se joue avec des jetons (5 minimum) et qui consiste comme au Poker à prendre à l'adversaire tout son stock, avec la restriction de ne pas pouvoir gagner plus que ce que vous pouvez perdre sur une Partie (étant donné que ce type de Match peut s'éterniser, il est préconisé d'augmenter la valeur du Cube initial toutes les 5 Parties). ➤ Les règles de Crawford et de Jacoby ne sont pas utilisées dans cette variante.
<p>CHOUETTE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Variante célèbre en Match Libre qui se joue à partir de 3 Joueurs, où un l'un des Joueurs (La Boite), affronte les autres Joueurs formant une équipe, celle-ci se compose d'un leader (le Capitaine) qui est en charge du déplacement des pions sur conseils des autres membres de l'équipe (chaque Joueur composant l'équipe possédant un Cube qui lui est propre, qu'il peut utiliser à n'importe quel moment du Jeu).