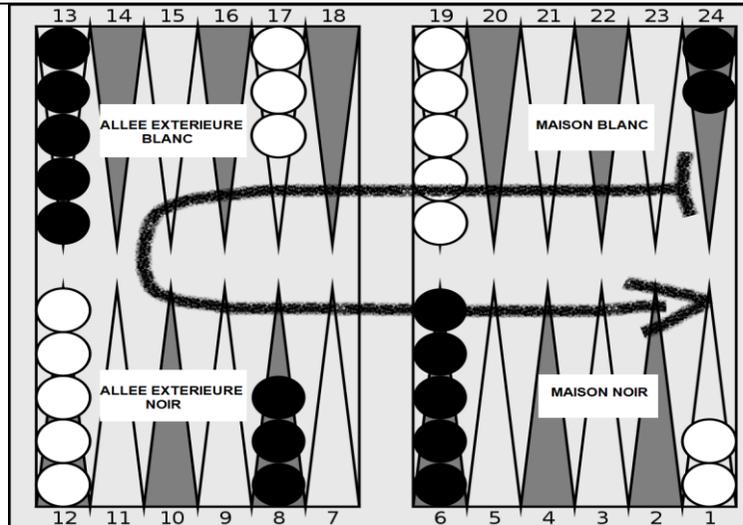


LEXIQUE



<p>PLATEAU (Board)</p>	<p>➤ Ensemble des 24 Flèches divisé en 4 Secteurs de 6 Flèches.</p>
<p>SECTEUR</p>	<p>➤ Groupe de 6 Flèches.</p>
<p>POINTS</p>	<p>➤ Nom donné aux Flèches sur le Plateau. ⇒ Dans le croquis ci-dessus les pions du Joueur Noir circulent du Point 24 au Point 1.</p>
<p>ALLEES EXTERIEURES (Outfield)</p>	<p>➤ Secteurs comprenant les 6 Flèches à l'extérieur des Maisons de chaque Joueur.</p>
<p>CAMP</p>	<p>➤ Les 2 Secteurs devant chaque joueur (Allée Extérieure + Maison).</p>

<p>MAISON (Home Board)</p>	<p>➤ Secteur comprenant les 6 Points où doivent être ramenés tous les pions. ⇒ Dans le croquis ci-dessus la Maison du Joueur Noir correspond aux Points 6 à 1.</p>
<p>PORTES</p>	<p>➤ Points situés dans la Maison.</p>
<p>BARRE (Bar / Roof)</p>	<p>➤ Zone médiane destinée à recevoir les pions Frappés.</p>
<p>FAIRE UN POINT (Making a Point)</p>	<p>➤ Coup Tactique très important consistant à placer 2 pions sur un même Point (on dit aussi Construire un Point).</p> <p>➤ Ce Coup a deux fonctions majeures :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bloquer l'accès de ce Point à l'adversaire • Servir de Plateforme de sécurité pour vos pions situés en retrait de ce Point
<p>ANCRES (Anchors)</p>	<p>➤ Points Défensifs Stratégiques positionnés dans la Maison adverse.</p>
<p>FAIRE UNE ANCRE (Anchoring)</p>	<p>➤ Coup Tactique Défensif consistant à Faire un Point dans la Maison adverse (on dit aussi s'Ancrer).</p>
<p>ANCRES BASSES (Low Anchors)</p>	<p>➤ Ancres Défensives placées sur vos Points 23 ou 24.</p>
<p>ANCRE PAPILLON (ButterFly Anchor)</p>	<p>➤ Ancre Défensive placée sur votre Point 22.</p>
<p>ANCRES AVANCEES (High Anchors)</p>	<p>➤ Ancres Défensives les plus importantes du Jeu placées sur vos Points 20, 21 ou 18.</p>

<p>TIMING</p>	<p>➤ Réserve de Coups à Jouer de chaque Joueur, maintenant les Atouts Stratégiques de leurs Positions.</p>
<p>POINTS CLEFS (Key Points)</p>	<p>➤ Ensemble des 3 Points Stratégiques très importants à Construire, dans votre Maison il est préconisé de les faire dans un certain ordre :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vos Points 5, 4, puis 7
<p>POINTS D'OR (Golden Points)</p>	<p>➤ Les deux Points les plus importants du jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le Point 5 de votre Maison • Le Point 20 dans la Maison adverse (Ancre d'Or)
<p>POINTS D'ARGENT (Silver Points)</p>	<p>➤ Les deux autres Points dans l'ordre d'importance :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le Point 4 de votre Maison • Le Point 21 dans la Maison adverse (Ancre d'Argent)
<p>POINTS BARRE (Bar Points)</p>	<p>➤ Les deux derniers Points dans l'ordre d'importance :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Point 7 de votre Allée Extérieure • Le Point 18 dans l'Allée Extérieure adverse
<p>POINT DU FOU (Booby Point)</p>	<p>➤ Nom particulier donné à votre Point 18, parfois difficile à quitter.</p>
<p>POINT AS (Ace Point)</p>	<p>➤ Nom donné aux Points 1 de chaque Joueur.</p>
<p>LA GRAND-MERE</p>	<p>➤ Le Point 6 de votre Maison.</p>
<p>POINTS HAUTS (High Points)</p>	<p>➤ Les Points 6, 5 et 4 de votre Maison.</p>

POINTS PROFONDS (Low Points)	➤ Les Points 3, 2 et As de votre Maison.
POINTS OUVERTS (Open Points)	➤ Tous Points inoccupés sur le Plateau.
POINTS FANTÔMES (Ghost Points)	➤ Points Ouverts dans la Maison adverse.
TROUS (Gap)	➤ Points Ouverts laissés 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.
BLOT	➤ Pion laissé seul sur un Point Ouvert sans protection.
SNIPERS (Catchers)	➤ Blots étalés volontairement dans l'Allée Extérieure adverse , dans une Stratégie d'Interception.
CONSTRUCTEURS (Builders)	➤ Tous Pions placés dans votre Allée Extérieure , visant à 6PIPS maximum d'un Point Ouvert de votre Maison.
EXTRA-PIONS	➤ Tous pions supérieurs à 2 sur un Point.

PIONS MORTS (Dead Checkers)	➤ Extra-Pions placés sur vos Points 2 et As.
PIONS DEMI-MORTS (Semi-Dead Checkers)	➤ Extra-Pions, situés après un Trou de votre Maison.
PIONS-ARRIERES (Back Checkers)	➤ Pions les plus en retard situés sur vos Points 18 à 24
GARDE (Goalkeeper /Policeman)	➤ Dernier Pion-Arrière isolé laissé volontairement dans la Maison adverse, jouant le rôle d’Ancre.
TRAINARD (Straggler)	➤ Pion-Arrière retardataire , essayant de regagner au plus vite sa Maison.
COUREURS (Runners)	➤ Vos 2 Pions-Arrières situés sur votre Point 24 au début du Jeu.
PIONS-AVANTS (Front Checkers)	➤ Pions situés sur vos Points 8 à As.
DUPLICATION	➤ Technique très importante de déploiement de ses pions laissant à l’adversaire les mêmes bons Dés, utilisables à des endroits différents sur le Plateau.
DIVERSIFICATION	➤ Technique inverse de la Duplication de déploiement de ses pions, permettant de s’offrir un maximum de bons dés différents, utilisables partout sur le Plateau.

<p>EFFICACITE (Efficiency)</p>	<p>➤ Concept directement lié à la Diversification de déplacement optimum de ses pions avec un minimum de Risques (chaque pion allant au bon endroit).</p>
<p>CONNECTIVITE</p>	<p>➤ Technique consistant à garder tous ses pions espacés de 6 PIPS maximum.</p>
<p>CHARGEMENT EN TÊTE (Front Loaded)</p>	<p>➤ Distribution déséquilibrée de vos Extra-Pions en phase de Rentrée, sur vos Points 6, 5 et 4.</p>
<p>CHARGEMENT EN QUEUE (Back Loaded)</p>	<p>➤ Distribution équilibrée des Extra-Pions en phase de Rentrée, sur vos Points 9, 8 et 7.</p>
<p>POSITION SOUPLE</p>	<p>➤ Position sûre permettant d'absorber de mauvais tirages de dés à court terme.</p>
<p>POSITION RIGIDE</p>	<p>➤ Position inconfortable qui va se dégrader en laissant des Frappes ou entraînant l'abandon de Points importants à court terme.</p>
<p>FLEXIBILITE</p>	<p>➤ Technique primordiale au backgammon de disposition de ses pions laissant de nombreuses options de déplacement intéressantes sur le Plateau (une Position Flexible ne génère aucun risque).</p>
<p>POINT MILIEU (Midpoint)</p>	<p>➤ Votre Point 13.</p>

POINTS ARMES	➤ Points idéalement composés de 3 pions.
POINTS FORTIFIES	➤ Points comportant 4 pions.
POINTS DENUDES (Strip Points)	➤ Points fragile constitués de 2 pions seulement situés dans les Allées Extérieures (on parle de Points Strippés).
MONTAGNES (Stack)	➤ Points surchargés comportant 5 pions ou plus empilés, (on dit aussi Points Stackés).
EMPIILER (Stacking)	➤ Coup consistant à regrouper 5 pions ou plus sur un même Point.
CASSER UNE MONTAGNE (Unstack)	➤ Coup Tactique consistant à mettre en mouvement les pions situés sur une Montagne.
ARCHIPEL (Islands)	➤ Position Rigide constitués de plusieurs Points Dénudés , dans les Allées Extérieures, formant des petits îlots.
TEMPO	➤ Unité de temps correspondant à un demi-Jet de dés (soit 1 dé).
FAVORI (Leader)	➤ Joueur possédant de grandes chances de gagner le Match.
OUTSIDER (Trailer / Underdog)	➤ Joueur possédant peu de chances de gagner le Match.
SPLIT	➤ Coup Tactique séparant les 2 pions de votre Point 24 en 2 Blots.

<p>SPLIT MAJEUR (Major Split)</p>	<p>➤ Splitter ses 2 Pions-Arrières situés sur le Point 24 en utilisant un 4 ou 3 aux dés.</p>
<p>SPLIT MINEUR (Minor Split)</p>	<p>➤ Splitter ses 2 Pions-Arrières situés sur le Point 24 en utilisant un 2 ou 1 aux dés.</p>
<p>FRAPPER (Shot / Hit)</p>	<p>➤ Coup Tactique le plus important du jeu, consistant à se placer sur un Point occupé par un Blot adverse, en le renvoyant à la Barre avec 2 objectifs majeurs :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Retarder l'adversaire en lui faisant perdre du terrain • Limiter ses possibilités d'actions sur le plateau
<p>VENIR SOUS LA DOUCHE (Under the Gun)</p>	<p>➤ Placer un pion sous la menace de 3 Frappes Directes adverses (Les probabilités d'une triple Frappes sont de 27/36).</p>
<p>FRAPPER DANS LE VIDE (Field Goal)</p>	<p>➤ Rater une Frappe très probable sur 2 Blots adverses situés très proches l'un de l'autre, en se plaçant entre eux.</p>
<p>TIGRE (Double Hit / Tiger)</p>	<p>➤ Double Frappe sur 2 Blots adverses avec un seul de vos pions.</p>
<p>DOUBLE TIGRE (Double Tiger)</p>	<p>➤ Double Frappe sur 2 Blots adverses, avec 2 de vos pions.</p>
<p>JOUEUR BLINDE (Bullet Proof)</p>	<p>➤ Joueur chanceux, qui évite à plusieurs reprises des Frappes adverses.</p>
<p>FRAPPE A DECOUVERT (Hit Loose)</p>	<p>➤ Frappe sur un Blot adverse dans sa Maison, sans Couvrir son pion.</p>

<p>FRAPPE TEMPO (Tempo Hit)</p>	<p>➤ Frappe à Découvert sur votre point As, pour limiter la prochaine action menaçante de votre adversaire en le privant de la moitié de son prochain jet de dés.</p>
<p>COUP SUICIDAIRE (Suicide Play)</p>	<p>➤ Coup laissant un ou plusieurs Blots en Frappe Directe (on dit aussi Hara Kiri).</p>
<p>CASSER UN POINT (Break a Point)</p>	<p>➤ Coup souvent forcé, consistant à transformer un Point, en un ou plusieurs Blots (dans sa Maison on dit Casser une Porte).</p>
<p>BANANA SPLIT</p>	<p>➤ Coup Tactique Suicidaire consistant à Casser volontairement une Porte de sa Maison tout en Frappant à Découvert un Blot adverse.</p>
<p>INVERSION (Switch)</p>	<p>➤ Coup Tactique consistant à décaler une ou deux Portes de sa Maison vers l'avant, avec un petit Double aux dés.</p>
<p>DANSER (Dance /Fan)</p>	<p>➤ 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).</p>
<p>TRAPPER (Trap Play)</p>	<p>➤ Coup Suicidaire visant à inciter l'adversaire à quitter un Point important (généralement une Ancre), pour qu'il fragilise sa Position.</p>
<p>FRAPPE RENTRANTE (Return Shot)</p>	<p>➤ Frappe Directe en Rentrant de la Barre.</p>
<p>FRAPPE DIRECTE (Direct Shot)</p>	<p>➤ Frappe qui vise un Blot adverse situé de 1 à 6 PIPS de distance (La Frappe à 6 PIPS est la plus fréquente du Jeu avec une probabilité de 17/36 chances).</p>

<p>FRAPPE INDIRECTE (Flying Shot)</p>	<p>➤ Frappe (appelé aussi Frappe Volante) qui doit utiliser les deux dés pour Frapper un Blot adverse situé de 7 à 12 PIPS (les Frappes Indirectes à 7 ou 8 PIPS ont la plus forte probabilité avec 6/36 chances).</p>
<p>FRAPPE AVEUGLE (Blind Hit)</p>	<p>➤ Frappe Rentrante Indirecte.</p>
<p>FRAPPE PASSANTE (Pick and Pass)</p>	<p>➤ Frapper un pion adverse tout en continuant son déplacement, pour se mettre à l’abri sur un Point</p>
<p>RACLER (Wash)</p>	<p>➤ Coup Tactique puissant consistant à Frapper un Blot adverse en décalant un Point de sa Maison vers l’avant à l’aide d’un petit double aux dés.</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 parle aussi de Bain de Sang).</p>
<p>SURJOUER (Overplay)</p>	<p>➤ Effectuer un Coup risqué inutilement, alors qu’un Coup plus prudent était préférable.</p>
<p>JOKER</p>	<p>➤ Jet de dés très favorable améliorant considérablement vos chances de Gagner.</p>
<p>SYDNEY</p>	<p>➤ Joker correspondant au 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 votre seul Point 24 resté Ouvert.</p>

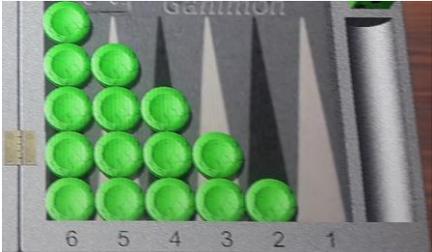
BARADINO	➤ Joker correspondant au Tirage 5-4 aux dés, portant le nom du Joueur Nick Baradino qui avait l'habitude d'annuler la menace d'un Blitz adverse, en Rentrant de la Barre tout en faisant une Ancre Avancée sur son Point 20.
ANTI-JOKER	➤ Jet de dés très défavorable réduisant considérablement vos chances de Gagner.
FAIRE UNE PORTE	➤ Coup Tactique Offensif très important consistant à Faire un Point dans sa Maison (on dit aussi Fermer une Porte).
GELER UN CONSTRUCTEUR (Freeze a Builder)	➤ Coup Tactique visant à se placer à distance de Frappe(s) Directe(s) d'un Point Dénudé adverse situé son Allée Extérieure.
CONTRE-JEU (Counter Play)	➤ Technique permettant de passer d'une Position Défensive à une Position d'Attaque, en recherchant du Contact avec les pions adverses afin de provoquer un échange en votre faveur.
SLOT	➤ Coup Tactique consistant à placer un pion Isolé sur un Point, en vue de le Couvrir au prochain jet de dés.
DOUBLE FAUCON	➤ Double Slot Tactique dans l'Allée Extérieure adverse.
SAMOURAI	➤ Slot dans votre Maison.
DOUBLE SAMOURAI	➤ Double Slot dans votre Maison.
COUVRIR UN POINT (Cover a Point)	➤ Coup Tactique Défensif primordial visant à protéger un Blot, en y plaçant un 2 ^{ème} pion.

<p>CACHER UN PION (Book a Checker)</p>	<p>➤ Coup Tactique Défensif 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 pions ennemis.</p>
<p>VIDER UN POINT (Clean a Point)</p>	<p>➤ Coup Tactique consistant à enlever tous ses pions d'un même Point, en les plaçant en sécurité sur un ou plusieurs Points.</p>
<p>PRE-VIDER UN POINT (Preclear a Point)</p>	<p>➤ Coup Tactique consistant à enlever tous les pions d'un Point Haut de votre Maison, avant que tous vos pions ne soient encore Rentrés.</p>
<p>FAIRE UN POINT SUR TETE (Point on Head)</p>	<p>➤ Coup Tactique Offensif surpuissant consistant à Frapper un Blot adverse dans sa Maison, tout en Fermant une Porte.</p>
<p>EQUITE</p>	<p>➤ Valeur de 0 à 1 calculée par Extrêmegammon² (XG^2) représentant un nombre moyen de points de score que rapporte un Coup (une valeur positive signifie que vous êtes Favori alors qu'une valeur négative exprime une situation défavorable).</p>
<p>CHANCES DE VICTOIRE (Cubeless Equity)</p>	<p>➤ Equité ne tenant pas compte de l'utilisation du Cube, calculé par XG^2, s'exprimant en pourcentage de Victoire dans les 3 différentes issues d'un Match (victoires Simples, Gammon et Backgammon).</p>

<p>EQUITE DU CUBE (Cubeful Equity)</p>	<p>➤ Valeur de 0 à 1 calculée par XG^2, que rapporte une Position, en fonction des diverses utilisations du Cube (cette Equité évalue exclusivement les bonnes ou mauvaises décisions de Cube).</p>																		
<p>PR (Performance Rating)</p>	<p>➤ Note de Performance allant de 0 à 100 calculé par XG^2 traduisant la perte moyenne d'Equité des coups joués sur un Match (Une Note de 0 représentant la perfection absolue jouée par XG^2).</p> <table border="1" data-bbox="1046 470 1648 839"> <thead> <tr> <th>PR</th> <th>Type de Joueur</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>de 0 à 2,5</td> <td>Champion du Monde</td> </tr> <tr> <td>de 2,6 à 5,0</td> <td>Classe Mondiale</td> </tr> <tr> <td>de 5,1 à 7,5</td> <td>Joueur Expert</td> </tr> <tr> <td>de 7,6 à 12,5</td> <td>Joueur Avancé</td> </tr> <tr> <td>de 12,6 à 17,5</td> <td>Joueur Intermédiaire</td> </tr> <tr> <td>de 17,6 à 22,5</td> <td>Joueur Occasionnel</td> </tr> <tr> <td>de 22,6 à 30,0</td> <td>Joueur Débutant</td> </tr> <tr> <td>> 30</td> <td>Joueur Distrait</td> </tr> </tbody> </table>	PR	Type de Joueur	de 0 à 2,5	Champion du Monde	de 2,6 à 5,0	Classe Mondiale	de 5,1 à 7,5	Joueur Expert	de 7,6 à 12,5	Joueur Avancé	de 12,6 à 17,5	Joueur Intermédiaire	de 17,6 à 22,5	Joueur Occasionnel	de 22,6 à 30,0	Joueur Débutant	> 30	Joueur Distrait
PR	Type de Joueur																		
de 0 à 2,5	Champion du Monde																		
de 2,6 à 5,0	Classe Mondiale																		
de 5,1 à 7,5	Joueur Expert																		
de 7,6 à 12,5	Joueur Avancé																		
de 12,6 à 17,5	Joueur Intermédiaire																		
de 17,6 à 22,5	Joueur Occasionnel																		
de 22,6 à 30,0	Joueur Débutant																		
> 30	Joueur Distrait																		
<p>BEVUE (Blunder)</p>	<p>➤ Enorme erreur, en termes d'Equité (calculé par XG^2) de mouvements de pions ou de décision de Cube, réduisant fortement vos chances de Victoire d'environ 4%.</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 un de ses 2 Pions-Arrières (Coureurs) du Point 24 au Point 13 (Midpoint).</p>																		

WAGONS (Boxcars)	➤ Doubles 6.
PATTES DE CHIOTS (Puppy Paws)	➤ Doubles 5.
CARRES (Square Pairs)	➤ Doubles 4.
BROOKLYN (Brooklyn Forest)	➤ Doubles 3.
BALLERINES (Ballerinas)	➤ Doubles 2.
YEUX DE SERPENT (Snake Eyes)	➤ Doubles As.
VOIR LE JOUR (Daylight)	➤ Possibilités de fuite pour un Pion-Arrière situé dans la Maison adverse, avec des 6 aux Dés.
CONTACT	➤ Position où les pions de chacun des adversaires sont toujours à distance de Frappes l'un de l'autre.
ECRASER SA MAISON (Crunch)	➤ Regrouper par obligation de nombreux pions sur ses Points 3, 2 et 1 de sa Maison (On dit aussi Cruncher sa Maison).
FERMER SA MAISON (Close the Board)	➤ Action Offensive consistant à Fermer tous les Points Ouverts (Portes) de sa Maison.

<p>CONFINEMENT (Close Out)</p>	<p>➤ Posséder un ou plusieurs pions bloqués à la Barre, alors que l'adversaire a Fermé complètement sa Maison.</p>
<p>LA RENTREE (Bear In)</p>	<p>➤ Phase d'Approche des pions entrant dans leur Maison.</p>
<p>LA SORTIE (Bear Off)</p>	<p>➤ Phase Finale, consistant à faire Sortir tous ses pions du Jeu, il y a 2 cas :</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Sortie sans Contact</u> : Phase où la Sortie des pions se fait sans présence adverse. • <u>Sortie avec Contact</u> : Phase où la Sortie des pions s'effectue sous la Menace de Frappes de l'adversaire.
<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>SAUT (Cross Over)</p>	<p>➤ Déplacement d'un pion d'un Secteur à un autre.</p>
<p>METHODE DES DEMI-SAUTS (Half CrossOver)</p>	<p>➤ Méthode simplifiée permettant de calculer le Compte de Course rapidement de manière approximative.</p>

<p>MAISON RAPIDE (Speed Board)</p>	<p>➤ Ensemble des pions en phase de Sortie pions positionnés sur les Points 3, 2 et As d'une Maison.</p>
<p>MAISON LENTE (Slow Board)</p>	<p>➤ Ensemble de pions en phase de Sortie positionnés sur les Points 4, 5 et 6 d'une Maison.</p>
<p>TRIANGLE D'OR</p>	<p>➤ Agencement idéal dans une Maison en phase de Sortie des 15 pions (compte de Course de 70 PIPS).</p> 
<p>POSITION ZERO</p>	<p>➤ Arrangement dans une Maison en phase de Sortie des pions, ne laissant aucune Frappes.</p>
<p>BUS (Double Decker Bus)</p>	<p>➤ Arrangement dans une Maison de 12 pions en phase de Sortie, disposés équitablement sur chacun des 6 Points, ne générant aucun risque (cette Position tire son nom du célèbre Bus anglais à 2 étages).</p>
<p>ENTERRER DES PIONS (Buried Checkers)</p>	<p>➤ Placer des Extra-Pions pions sur vos Points Profonds 2 et As.</p>

<p>PRIME</p>	<p>➤ Formation d'Attaque par Blocage très importante, constitué de plusieurs Points contigus.</p>
<p>BLOCUS (Full Prime)</p>	<p>➤ Formation d'Attaque par Blocage la plus puissante du Jeu, car Infranchissable se composant de 6 voire 7 Points contigus.</p>
<p>PRIME TROUEE</p>	<p>➤ Prime comportant un Point Ouvert.</p>
<p>PRIME SQUELETTE (Skeleton Prime)</p>	<p>➤ Prime comportant plusieurs Points Ouverts.</p>
<p>PIED DE PRIME (Edge of the Prime)</p>	<p>➤ Point Stratégique situé à l'avant d'une Prime.</p>
<p>FAIRE ROULER SA PRIME (Roll The Prime)</p>	<p>➤ Technique consistant à faire avancer sa Prime vers l'avant, en Slottant ou en Frappant sur le Pied de Prime.</p>
<p>CASSER UNE PRIME (Crunch a Prime)</p>	<p>➤ Coup libérant un des Points d'une Prime.</p>
<p>ZONE D'ATTAQUE (Blitz Zone)</p>	<p>➤ Zone importante de votre Camp allant de votre Point 11 à votre point As (posséder 10 pions dans cette Zone est considéré comme très puissant pour mener une Stratégie de Blitz).</p>

<p style="text-align: center;">PLAN DE JEU (Game Plan)</p>	<p>➤ Le Plan de jeu correspond à une Stratégie, il en existe 5 grandes :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le Jeu d'Attaque • Le Jeu de Contact • Le Jeu de Blocage • Le jeu de Course • Le Backgame
<p style="text-align: center;">JEU D'ATTAQUE (Blitz Game)</p>	<p>➤ <u>Le Blitz</u> est une Stratégie d'Attaque consistant à paralyser l'adversaire en le Confinant à la Barre rapidement par des Frappes répétées, tout en Fermant votre Maison.</p> <p>➤ <u>Jeu d'Interception</u> (<i>Containment Game</i>), est une Stratégie d'Attaque de fin de Partie, qui consiste à empêcher la Fuite du Traînard adverse, en étalant des Snippers dans son Allée Extérieure.</p> <p>➤ <u>Blitz contre Prime</u> (Blitz versus Prime) oppose 2 Stratégies d'Attaque.</p>
<p style="text-align: center;">JEU DE CONTACT (Holding Game)</p>	<p>➤ <u>Le jeu d'Ancre</u> (Holding Game) est la Stratégie de Défense la plus courante qui consiste à attendre les pions adverses en approches vers leur Maison, positionné sur une Ancre de préférence Avancée afin d'obtenir une Frappe.</p> <p>➤ <u>Le Jeu du Point As</u> (Ace Point Game) est une Stratégie de Défense où l'Ancre du Joueur se situe sur le point As de l'adversaire.</p> <p>➤ <u>Le Jeu d'Anchres Mutuelles</u> (<i>Mutual Holding Game</i>) est une Stratégie de Défense où les deux Joueurs sont Ancrés dans la Maison adverse et attendent chacun une opportunité de Frappes.</p> <p>➤ <u>Le Jeu de l'Arrière-Garde</u> (One Man Back) est une Stratégie de Défense risquée où un Garde est posté dans la Maison adverse jouant le rôle d'Ancre.</p>

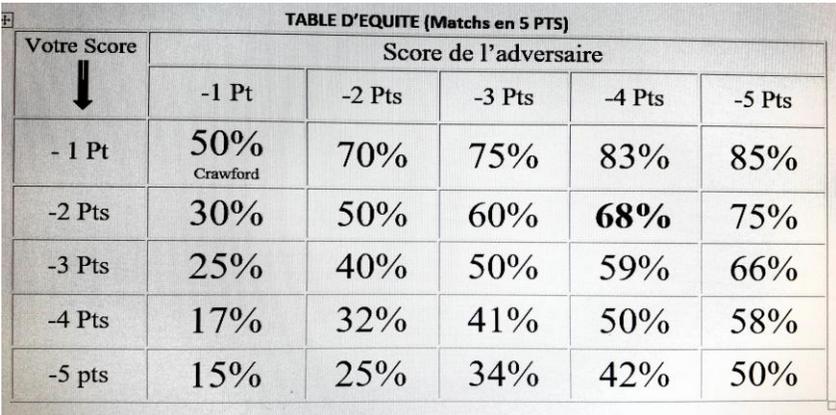
<p>JEU DE BLOCAGE (Priming Game)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Jeu de Prime</u> (Priming Game) est une Stratégie d'Attaque consistant à Bloquer les Pions-Arrières adverses, derrière une Prime la plus grande possible. ➤ <u>Jeu de Bataille de Primes</u> (Prime versus Prime) est une Stratégie compliquée où les 2 Joueurs se bloquent mutuellement derrière une Prime, espérant maintenir leurs Blocages plus longtemps que l'adversaire. ➤ <u>Jeu de Prime contre Blitz</u> (Prime versus Blitz) oppose 2 Stratégies d'Attaque différentes. ➤ <u>Jeu du Blocus</u> (Full Prime) est la Stratégie d'Attaque la plus puissante du Jeu, où le Joueur en Défense se retrouve bloqué derrière une Prime infranchissable de 6 ou 7 cases contigües.
<p>JEU DE COURSE (Running Game)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Jeu de Course</u> (Running Game) est la Stratégie de base consistant à profiter de bons Tirages de dés pour Rentrer au plus vite dans sa Maison, en rompant dès que possible le Contact avec les pions adverses.
<p>BACKGAME</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Backgame</u> est la Stratégie de Défense la plus risquée et la plus compliquée, nécessitant une maîtrise parfaite du Timing. Elle consiste 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, pour renverser une situation catastrophique.
<p>COUP CLASSIQUE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Tactique de la dernière chance, visant à maintenir une Arrière-Garde le plus longtemps possible sur le Point As adverse, afin d'obtenir une double Frappe Rentrante, sur un des pions encore restants sur son Point 2, en cas de tirage d'un 1 aux dés.
<p>RECIRCULATION</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Technique impliquées dans les Stratégies de Prime contre Prime et de Backgame, visant à jouer volontairement des Coups Suicidaires pour réajuster son Timing, afin de ralentir sa propre progression, pour conserver une Position Forte le plus longtemps possible.
<p>PARTIE CRAWFORD</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Partie spéciale unique ou le Cube est inaccessible aux deux Joueurs, car l'un des deux est à 1 point de Score de la Victoire.

<p>PARTIES POST-CRAWFORD</p>	<p>➤ Parties se jouant après la Partie Crawford, où le Cube est de nouveau accessible au 2 Joueurs.</p>
<p>GIN</p>	<p>➤ Position de Fin de Partie où la victoire d'un joueur est certaine à 100%.</p>
<p>MAP (PRAT)</p>	<p>➤ Méthode permettant d'évaluer approximativement une Situation sur le Plateau, afin de proposer le Cube correctement selon 3 critères :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menaces (pouvez-vous améliorer votre position ou dégrader celle de votre adversaire de manière significative, au prochain Coup ?) • Avance (êtes-vous en avance à la course d'au moins 10-15 PIPS ?) • Position (possédez-vous la Position la plus Flexible et la Maison la plus forte ?)
<p>CUBE</p>	<p>➤ Dés particulier (appelé aussi Videau) possédant des valeurs allant de 2 à 64, permettant de Doubler l'enjeu de la partie (au début du jeu ce Dé est placé par convention, sur le côté avec la face 64 visible).</p>
<p>CUBER</p>	<p>➤ Action avant de lancer les Dés, de Placer le Cube situé à l'extérieur du Plateau, sur la valeur 2 de façon visible devant votre adversaire, pour lui signifier votre intention de Doubler les Enjeux de la Partie (Toucher le Cube est considéré comme une action de Double).</p>
<p>RECUBER</p>	<p>➤ Action avant de lancer les Dés, de Placer le Cube en votre possession, sur une valeur immédiatement supérieure devant votre adversaire, pour lui signifier votre intention de Redoubler les Enjeux de la Partie (Toucher le Cube est considéré comme une Action de Redouble).</p>
<p>DMP (Double Match Point)</p>	<p>➤ Partie où les 2 Joueurs sont chacun en position de gagner le Match (exemple dans un Match en 5pts où le score est de 3 à 3 avec un Cube déjà à 2 chez un Joueur).</p>

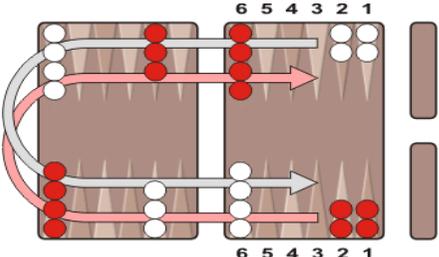
CUBE GELE (Frozen Cube)	➤ Cube dont l'utilisation est inutile ou impossible (en DMP ou en partie Crawford).
PARTIE SIMPLE	➤ Partie où la Victoire ne vaut qu'1 point de score (le Joueur perdant ayant sorti au moins 1 pion).
GAMMON	➤ Partie où la Victoire vaut 2 points de score (le joueur perdant n'ayant 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 dans la Maison adverse ou à la Barre).
VOLATILITE	➤ Concept faisant référence à une Position susceptible de changer dans les 2 prochains Coups, en faveur de l'un ou l'autre Joueur (on parle alors de Position Volatile).
GAMMON-GO	➤ Situation de score où la victoire par Gammon est en votre faveur.
GAMMON-SAVE	➤ Situation de score où la victoire par Gammon est en faveur de votre adversaire.
PREND (Take)	➤ Accepter un Cube.
PASSE (Pass / Drop)	➤ Refuser un Cube.

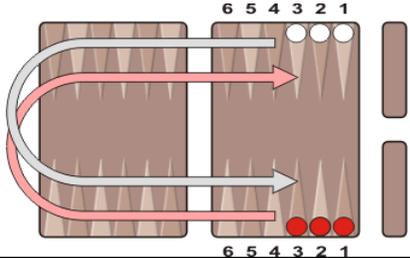
<p style="text-align: center;">ABANDON (Resign)</p>	<p>➤ Arrêter la Partie en cours en acceptant la défaite avant la fin, il doit être accepté par votre adversaire (en compétition, cet abandon est interdit tant que les pions des 2 Joueurs sont encore en Contact).</p>
<p style="text-align: center;">DOUBLE AUTOMATIQUE</p>	<p>➤ 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.</p>
<p style="text-align: center;">TROP BON (Too Good To Double)</p>	<p>➤ Position trop favorable avec des chances de victoire par Gammon très élevées pour proposer le Cube (en refusant de votre Cube votre adversaire ne concède qu'1 seul point de score, alors que si la partie est menée jusqu'à son terme, la défaite par Gammon lui fera perdre 2 points).</p>
<p style="text-align: center;">TOUR GRATUIT (Free Drop)</p>	<p>➤ Situation regroupant certain paramètres favorables vous permettant de refuser facilement un Double automatique de votre adversaire, sans diminuer vos Chances de Victoires.</p>
<p style="text-align: center;">DOUBLE SPECULATIF (Action Double)</p>	<p>➤ Cuber au Bluff avec espoir d'un tirage de dés favorable au prochain Coup.</p>
<p style="text-align: center;">BANQUER (Cash)</p>	<p>➤ Proposer un Cube, à votre adversaire, dans une situation, où vous êtes certain qu'il va Refuser (<u>Attention</u> : cette Position favorable n'a pas de certitude de Victoire par Gammon et attendre pour Cuber pensant être Trop Bon est une grave une erreur).</p>
<p style="text-align: center;">FENETRE DE DOUBLE (Market)</p>	<p>➤ Situation idéale ou votre adversaire est en mesure d'accepter votre Cube.</p>

<p>MOMENTUMS (Market Loser)</p>	<p>➤ Jokers modifiant au prochain Coup votre Fenêtre de Double, transformant votre Cube acceptable (Double/Prend) en Cube inacceptable (Double/ Passe).</p>
<p>PAYER OU REPORTER (Pay Now or Later)</p>	<p>➤ Position particulière proposant un choix entre Risques à courts ou longs termes :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Accepter un Risque immédiat (Payer) ou • Attendre 2 ou 3 Coups avec un Risque plus grave (Reporter)
<p>COUPS PASSIFS (Passive Play)</p>	<p>➤ Coups sans Risque ne faisant pas évoluer votre Position.</p>
<p>JOUER PUR (Pure Play)</p>	<p>➤ Manière de jouer tous ses Coups avec pour objectif principal de Faire une Prime, il existe différentes façons de jouer Pur :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Slotter des Points Clefs de sa Maison • Rester devant les pions adverses • Faire Recirculer ses pions en se les faisant Frapper, pour éviter d'Avancer • Descendre des Constructeurs dans son Allée Extérieure
<p>BYE</p>	<p>➤ Se dit d'un Joueur accédant au tour suivant d'un Tournoi, sans jouer par manque d'adversaire.</p>

<p style="text-align: center;">ELO</p>	<p>➤ Echelle d'évaluation mondiale en points ELO du niveau des Joueurs, du nom de l'inventeur Hongrois Arpad ELO (cette échelle varie selon 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 style="text-align: center;">DES DE PRECISION</p>	<p>➤ Dés parfaitement taillés avec des petits points imprimés (PIPS) et non creusés (ces dés plus couteux donnent des tirages plus équilibrés que les dés traditionnels).</p>																																									
<p style="text-align: center;">TOUR A DES (Baffle Box)</p>	<p>➤ Boite permettant un mélange incontestable des dés.</p>																																									
<p style="text-align: center;">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.</p> <div style="text-align: center;">  <table border="1" style="margin: auto;"> <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 <small>Crawford</small></td> <td>50%</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> <p>Exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dans un Match en 5pts vous menez au score 3 à 1 ce qui signifie que vous êtes à 2pts de la Victoire et que votre adversaire lui est à 4pts de la Victoire (noté -2Pts/-4Pts dans le tableau), vous avez donc 68% de chances de gagner le Match. 	Votre Score ↓	Score de l'adversaire					-1 Pt	-2 Pts	-3 Pts	-4 Pts	-5 Pts	- 1 Pt <small>Crawford</small>	50%	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 <small>Crawford</small>	50%	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 pour chaque Joueur.</p>
<p>SYSTEME BUSCHOLTZ-MEDIAN</p>	<p>➤ Système utilisé pour éviter les égalités lors des matchs en Tournoi Suisse qui alloue à chaque Joueur une valeur de départage égal au total des points obtenus par tous ses adversaires (afin d'obtenir une valeur moyenne, les Sores en points de classement de votre meilleur et de votre plus mauvais adversaire ne sont pas comptabilisés).</p>
<p>TOURNOI SIMPLE ELIMINATION</p>	<p>➤ Tournoi où l'élimination intervient dès la 1^{ère} défaite.</p>
<p>TOURNOI DOUBLE ELIMINATION</p>	<p>➤ Tournoi où l'élimination intervient après la 2^{ème} défaite.</p>
<p>TOURNOI A LA RONDE (Round Robin)</p>	<p>➤ Tournoi où tous les joueurs se rencontrent, sous forme de championnat.</p>
<p>HORLOGE BRONSTEIN</p>	<p>➤ Horloge spéciale adaptée au Backgammon, qui autorise un délai (12 secondes en compétition) avant le décompte du temps de jeu défini au début du Match (2 minutes par point de Match en compétition).</p>
<p>MATCHS LIBRES (Money Game)</p>	<p>➤ Type de Match sans score à atteindre, où les Joueurs jouent une ou plusieurs Parties et parient avec de l'argent, sur l'issue de chacune d'elles.</p>

<p>CASTOR (Beaver)</p>	<p>➤ Règle d'augmentation des Enchères utilisée uniquement dans les Matches Libres, permettant de quadrupler immédiatement la valeur du Cube proposé par l'adversaire, en conservant le contrôle de celui-ci.</p>
<p>RATON LAVEUR (Raccoon)</p>	<p>➤ Règle plus poussée d'augmentation des Enchères, utilisée uniquement dans les Matches Libres, permettant de Redoubler immédiatement la valeur du Castor effectué par votre adversaire, tout en lui laissant la Maîtrise du Cube.</p>
<p>REGLE DE JACOBY</p>	<p>➤ Règle obligeant une prise de Risques supplémentaires 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.</p>
<p>NACKGAMMON</p>	<p>➤ Variante très Technique de Nack Ballard, privilégiant toutes les Stratégies de Contact, utilisant les Règles Classiques, modifiant la Position de départ en positionnant 4 Pions-Arrières au lieu de 2 dans la version normale.</p> 
<p>SLOT GAMMON</p>	<p>➤ Variante limitant l'avantage du 1^{er} Joueur de Nack Ballard, imposant dès le jet d'ouverture de Slotter au choix un Point de sa Maison ou son Point 7.</p>

<p>REGLE SIMBORG</p>	<p>➤ Variante limitant d'une autre manière l'avantage du 1^{er} Joueur de Phil Simborg, interdisant dès le jet d'ouverture, de prendre un avantage avec les 5 meilleurs Jets possibles :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interdiction de Faire un Point avec les tirages 3-1 / 4-2 / 5-3 et 6-4 • Interdiction de Courir avec le tirage 6-5
<p>HYPER GAMMON</p>	<p>➤ Variante très rapide utilisant les règles classiques et la Règle de Jacoby modifiant la Position de départ et le nombre de pions.</p> 
<p>DOUBLE CONSULTATION</p>	<p>➤ Match avec les règles classiques, opposant 2 équipes de 2 Joueurs, pouvant se consulter sur chaque décision de Cube ou déplacement de pions.</p>
<p>MISERE</p>	<p>➤ Variante demandant une grande maîtrise dans la gestion des situations de Départ compliquées, utilisant les Règles Classiques et proposant d'inter-changer les Camps des Joueurs à partir du 7^{ème} Coup.</p>
<p>POKER GAMMON (Freeze Out)</p>	<p>➤ Variante se jouant en Match Libre sans la règle de Jacoby, simulant le stress d'une Partie de Poker, utilisant des jetons et consistant à dévaliser le stock de son adversaire.</p>
<p>CHOUETTE</p>	<p>➤ Variante célèbre en Match Libre se jouant de 3 à 6 Joueurs, où un l'un des Joueurs (la Boite), affronte seul un groupe dirigé par un Joueur (Le Capitaine) en charge du déplacement des pions (chaque Joueur possédant un Cube qui lui est propre et qu'il peut utiliser à sa guise avant le lancement des dés).</p>