2

LE COUP D'OUVERTURE

Jouer le coup d'ouverture est un avantage certain. Savoir le jouer peut avoir une importance critique. Nous commencerons ce chapitre avec une liste des coups d'ouverture recommandés pour tous les jets de dés.

On pourrait penser que, pour chaque jet de dés, il y ait un coup d'ouverture standard qui soit le meilleur. Mais pour plusieurs jets il n'y a pas de standard défini, pas plus qu'il n'y a de coups d'ouverture standard aux échecs.

Vous remarquerez que plusieurs coups de la liste sont marqués d'un ou deux astérisques. Quand il n'y a aucun astérisque le coup recommandé est de loin le meilleur. Un astérisque signifie qu'il y a d'autres coups presque aussi bons que ceux recommandés (quoique légèrement inférieurs). Deux astérisques indiquent qu'il existe une autre solution qui est de valeur pratiquement égale. A la suite de cette liste nous justifierons nos recommandations et examinerons les coups secondaires les plus intéressants.

Bien entendu vous comprendrez les explications de ce chapitre et des suivants plus rapidement et plus facilement si vous suivez chaque coup sur un tablier de backgammon placé en face de vous. Rappelez-vous que vous avez les dames blanches et que vous avez le coup d'ouverture.

LA LISTE DES COUPS D'OUVERTURE

6-5	Jouez une dame arrière du talon noir (N 1) à votre coin de repos (N 12).
6-4 *	Jouez une dame arrière du talon noir à la case onze noire (N 11).
6-3 **	Jouez une dame arrière du talon noir à la case de barre noire (N 7) et abattez une dame du coin de repos (N 12) à votre case dix (B 10).
6-2 **	Jouez une dame arrière du talon noir à la case de barre noire (N 7) et abattez une dame du coin de repos (N 12) à votre case onze (B 11).
6-1	Faites votre case de barre (B 7) en y abattant une dame du coin de repos et une dame de votre case huit (B 8).

5-4	Abattez deux dames du coin de repos à vos case huit (B 8) et neuf (B 9).
5-3 **	Faites votre case trois (B 3) en y abattant une dame de votre case six (B 6) et une de votre case huit (B 8).
5-2	Abattez deux dames du coin de repos à vos cases huit (B 8) et onze (B 11).
5-1*	Abattez une dame du coin de repos à votre case huit (B 8) et dédoublez une dame arrière du talon noir à la case deux noire (N 2).
4-3	Abattez deux dames du coin de repos à vos cases neuf (B 9) et dix (B 10).
4-2	Faites votre case quatre (B 4) en y abattant une dame de la case huit (B 8) et une autre de la case six (B 6).
4-1 *	Abattez une dame du coin de repos à votre case neuf (B 9) et dédoublez une dame arrière du talon noir à la case deux noire (N 2).
3-2 *	Abattez deux dames du coin de repos à vos cases dix (B 10) et onze (B 11).
3-1	Faites votre case cinq (B 5) en y abattant une dame de votre case huit (B 8) et une de votre case six (B 6).
2-1 *	Abattez une dame du coin de repos à votre case onze (B 11) et dédoublez une dame arrière du talon noir à la case deux noire (N 2).

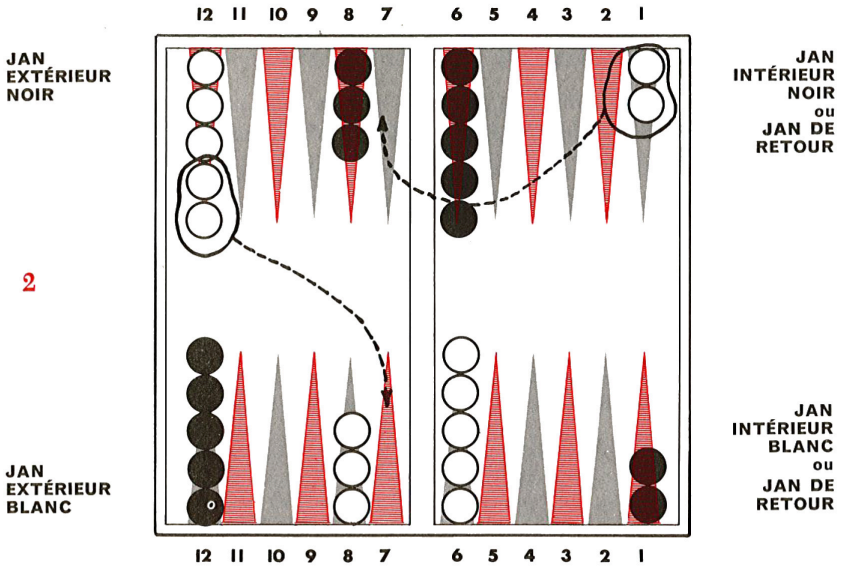
LA LISTE DES COUPS D'OUVERTURE DES DOUBLETS

Double 6	Faites les deux cases de barre (N 7 et B 7) en jouant les deux dames arrière du talon à la case de barre noire (N 7) et en abattant deux dames du coin de repos à votre case de barre (B 7).
Double 5	Abattez deux dames du coin de repos à votre case trois (B 3).
Double 4 **	Jouez vos deux dames arrière à la case cinq noire (N 5) et abattez deux dames du coin de repos à votre case neuf (B 9).
Double 3 *	Faites vos cases cinq (B 5) et trois (B 3) en abattant deux dames de votre case huit (B 8) à votre case cinq (B 5) et deux dames de votre case six (B 6) à votre case trois (B 3).
Double 2 *	Faites vos cases onze (B 11) et quatre (B 4) en abattant deux dames du coin de repos et deux dames de votre case six (B 6).
Double 1	Faites votre case de barre (B 7) et votre case cinq (B 5) avec deux dames de vos cases huit (B 8) et six (B 6).

DISCUSSION

Rappelez-vous que lorsqu'il n'y a *pas* d'astérisque le coup recommandé est si bon qu'aucun autre ne lui est comparable. *Un* astérisque indique qu'il y a au moins un autre coup (légèrement moins bon) à considérer. *Deux* astérisques indiquent qu'il y a un autre coup possible qui est de valeur *pratiquement égale* à celle du coup recommandé.

Voici les coups pris les uns après les autres :

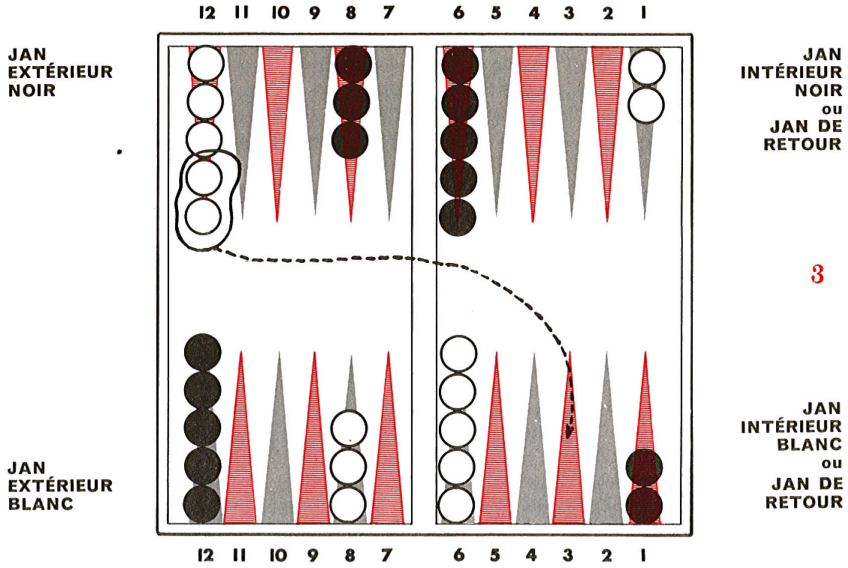


COMPTE DE COURSE : BLANCS, 167. NOIRS, 167.

(Fig. 2) *Double 6. Faites les deux cases de barre.* Ce coup vous permet de bénéficier pleinement des vingt-quatre « pips » dont ce jet très fort vous permet d'avancer; il bloque les deux dames arrière de votre adversaire (puisque l'occupation de votre case de barre vous donne le bloc de trois cases de suite) et amène vos dames arrière à une case stratégique. La seule faiblesse de ce coup est qu'il vous fait avancer très vite. Il vous faudra ensuite mouvoir vos deux dames posées sur la case de barre noire, ce qui risque de vous obliger à exposer un blot malgré vous. Mais c'est en somme un jet excellent, qui vous donne une avance décisive dans la course, que nous discuterons au chapitre 5.

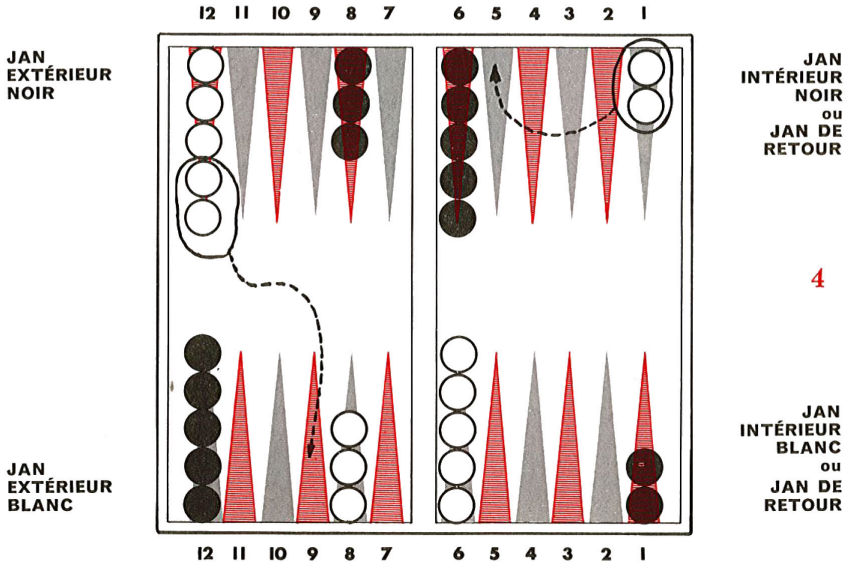
(Fig. 3) *Double 5. Abattez deux dames du coin de repos à votre case trois (B 3).* C'est le seul doublet d'ouverture qui soit un coup faible. Le coup recommandé n'offre aucun avantage, mais c'est la seule façon de jouer ce doublet.

(Fig. 4) *Double 4 **. Jouez vos deux dames arrière du talon noir à la case cinq noire (N 5) et abattez deux dames du coin de repos à votre case neuf (B 9).* Nous avons marqué le double 4 de deux astérisques parce qu'il y a un autre coup aussi bon que



COMPTE DE COURSE : BLANCS, 167. NOIRS, 167.

COMPTE DE COURSE : BLANCS, 167. NOIRS, 167.



celui qui est recommandé : faire votre case cinq (B 5) avec deux dames abattues du coin de repos. Le coup recommandé donne à votre jeu une plus grande mobilité. Vos dames arrière occupent une des cases les plus importantes du jan intérieur de votre adversaire, d'où elles portent directement dans le jan extérieur noir et indirectement dans votre jan extérieur. Les dames qui sont sur votre case neuf (B 9) portent directement sur la case de barre, et les cases cinq, quatre et trois (B 7, B 5, B 4 et B 3).

L'autre coup vous donne votre case cinq (B 5) faite d'emblée. Et plus vous aurez d'expérience au backgammon, plus vous apprécierez l'importance fondamentale de cette case.

On a prétendu qu'il est impossible de mal jouer le double 4. C'est une exagération. Comme exemple vous pourriez avancer quatre dames abattues de votre case six (B 6) à votre case deux (B 2). Mais il y a deux autres façons acceptables de jouer ce coup.

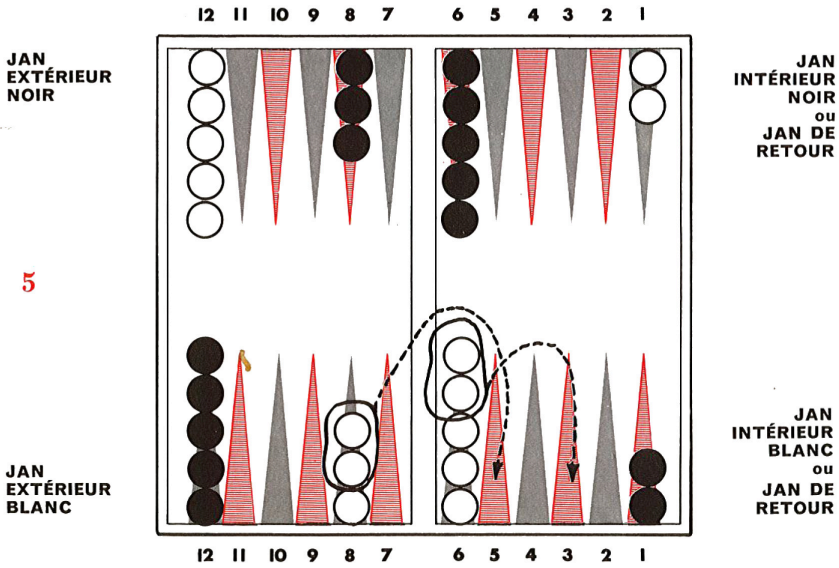
L'une est de faire vos cases quatre (B 4) et deux (B 2) en abattant deux dames de vos cases huit (B 8) et six (B 6). Ce coup vous donne trois cases faites dans votre jan intérieur. Mais l'une d'elles est la case deux, qu'il est préférable de ne pas faire trop tôt. Il vaut beaucoup mieux chercher à faire vos cases intérieures élevées (cinq, quatre et trois) puisqu'elles sont plus efficaces dans le blocage des dames arrière adverses. Les deux dames sur votre case deux (B 2) ne peuvent plus porter sur vos cases cinq (B 5) ou trois (B 3). (Elles sont « passées » pour ces cases.)

L'autre façon est de jouer tout d'une vos deux dames arrière jusqu'à la case neuf noire (N 9). Ce coup donne à votre jeu l'allure d'une course.

Ces deux derniers coups sont acceptables, mais bien moins bons que ceux que nous recommandons.

(Fig. 5) *Double 3 *. Faites vos cases cinq (B 5) et trois (B 3).* Le double 3 est

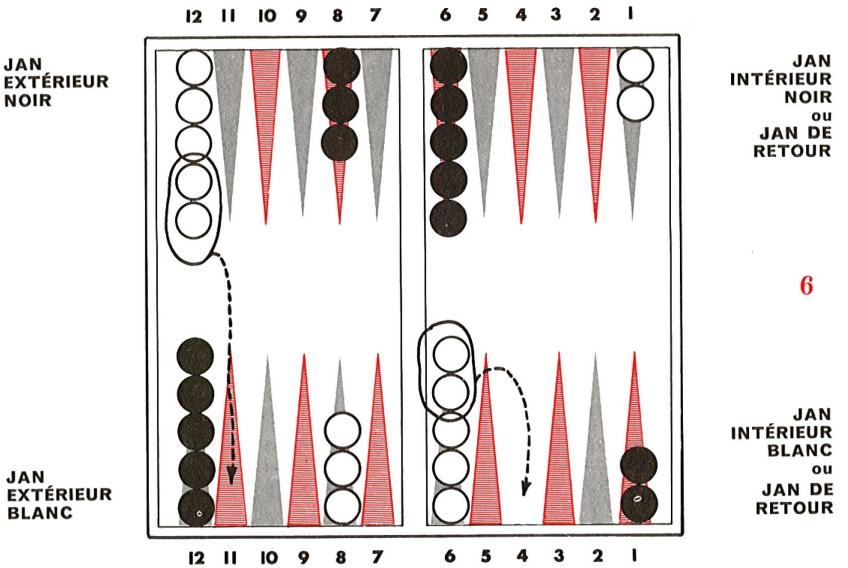
COMPTE DE COURSE : BLANCS, 167. NOIRS, 167.



encore un coup qu'il est difficile de mal jouer. Nous n'avons marqué ce coup que d'un astérisque pour indiquer sa grande force. Il fait faire un bond énorme à votre tactique de blocage des dames arrière adverses.

Néanmoins la prise de votre case de barre (B 7) avec deux dames du coin de repos est presque aussi bonne. Et il y a toutes sortes de combinaisons de jeu très fortes, comme la prise de votre case cinq (B 5) avec deux dames de votre case huit (B 8) et la prise de la case quatre noire (N 4) avec vos deux dames arrière.

(Fig. 6) *Double 2 *. Faites vos cases onze (B 11) et quatre (B 4).* L'autre coup consisterait à faire la case cinq noire (N 5) avec vos deux dames arrière. C'est un coup défensif très solide. Mais pourquoi commencer la partie par un coup de défense

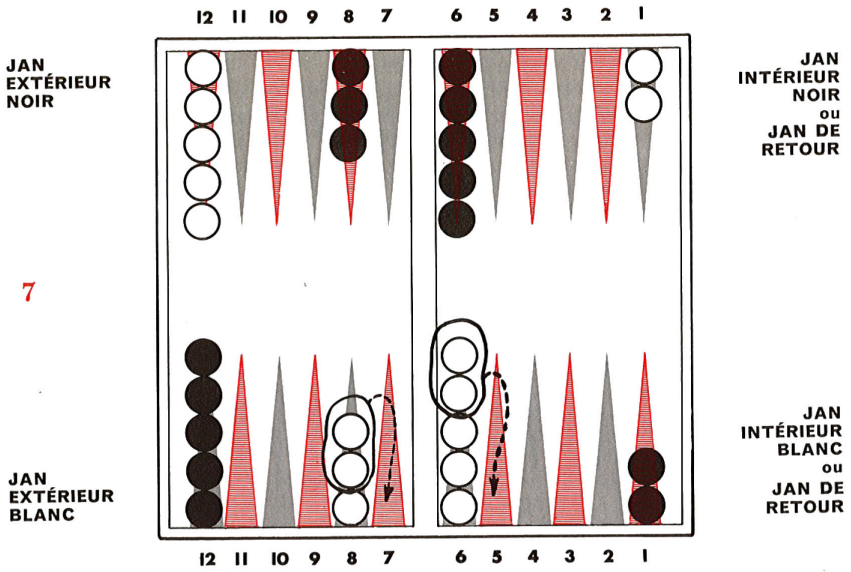


COMPTE DE COURSE : BLANCS, 167. NOIRS, 167.

quand vous pouvez commencer par un puissant coup d'attaque ? Le coup recommandé est un coup de blocage excellent, et il vous donne une bonne chance de faire une case de blocage supplémentaire au coup suivant.

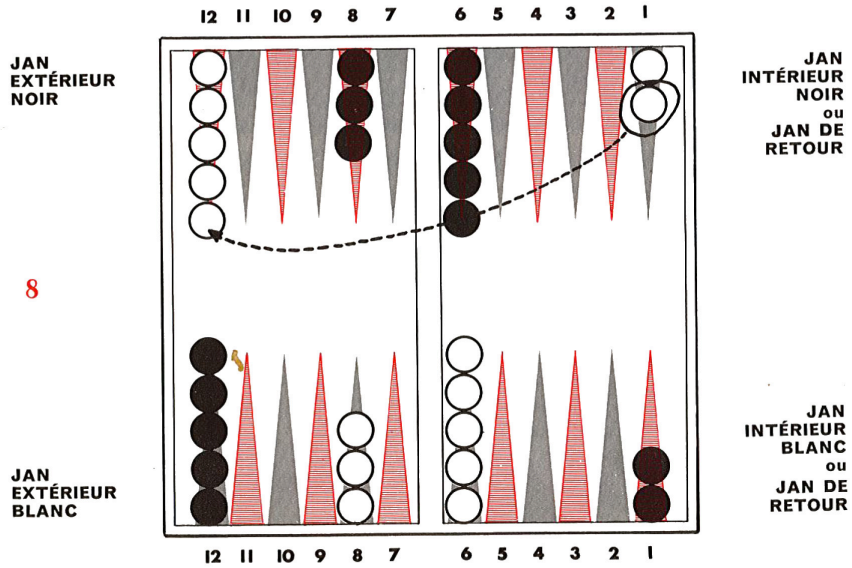
(Fig. 7) *Double 1. Faites votre case de barre et votre case cinq (B 5).* Ce coup est aussi puissant que celui recommandé par le double 3, et pour la même raison : il bloque les dames arrière adverses. Vous détenez d'emblée un bloc de trois cases de suite; et si vous amenez un 5 à votre prochain jet de dés, vous avez immédiatement un bloc de quatre cases de suite, en abattant une dame de votre coin de repos à votre case huit (B 8) pour couvrir votre blot.

(Fig. 8) *6-5. Jouez une dame arrière tout d'une du talon noir à votre coin de repos.* Ce coup est si évident qu'il n'a besoin d'aucune explication. Vous avez avancé une de vos dames arrière à mi-chemin *en sécurité*, et votre jeu prend l'allure d'une course excellente. Dans les milieux de backgammon ce coup s'appelle « le saut de l'amour » « lover's leap ».



COMPTE DE COURSE : BLANCS, 167. NOIRS, 167.

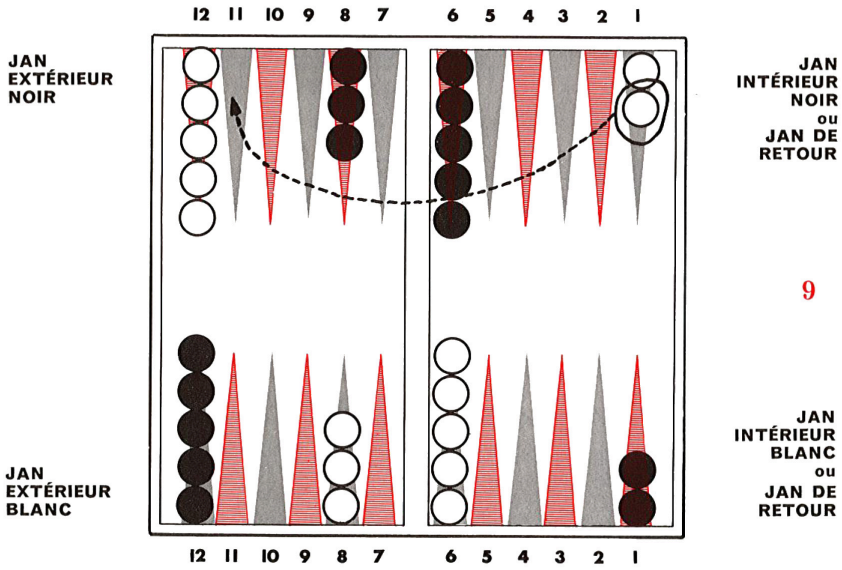
COMPTE DE COURSE : BLANCS, 167. NOIRS, 167.



*6-4 **, *6-3 **, *6-2 **. Ces trois coups forment un groupe. Il n'est pas possible de les jouer sans mettre une dame à découvert à portée d'un coup direct (une dame est à portée d'un coup direct, « direct shot », lorsqu'il suffit de jouer le point d'un seul dé pour atteindre ce blot. Un blot est à portée d'un coup indirect, « combination shot », lorsqu'il faut jouer la combinaison de deux dés pour l'atteindre).

L'ancienne façon de jouer ces trois coups était de « courir », c'est-à-dire d'utiliser le coup entier pour placer une dame arrière dans le jan extérieur des noirs. Si cette dame était atteinte, vous ne perdiez que votre premier coup. Si elle survivait, elle était en position de passer dans votre jan extérieur au coup suivant.

La façon moderne de jouer ces coups est d'utiliser le 6 pour jouer une dame arrière à la case de barre noire, et l'autre point pour abattre une de vos dames du coin de repos dans votre jan extérieur. La dame sur la case de barre noire est exposée à un 6 ou à un 1 direct, plus quelques coups de combinaison. Il y a deux chances contre une qu'elle soit frappée. Mais si elle n'est pas frappée par une combinaison qui fait la case (dans ce cas 6-1, double 6, double 3, ou double 1), vous avez un certain nombre de coups de représailles menaçant le blot vulnérable de votre adversaire, et vous n'avez pas perdu beaucoup de distance de toute façon. Si votre blot n'est pas atteint, votre position devient excellente.



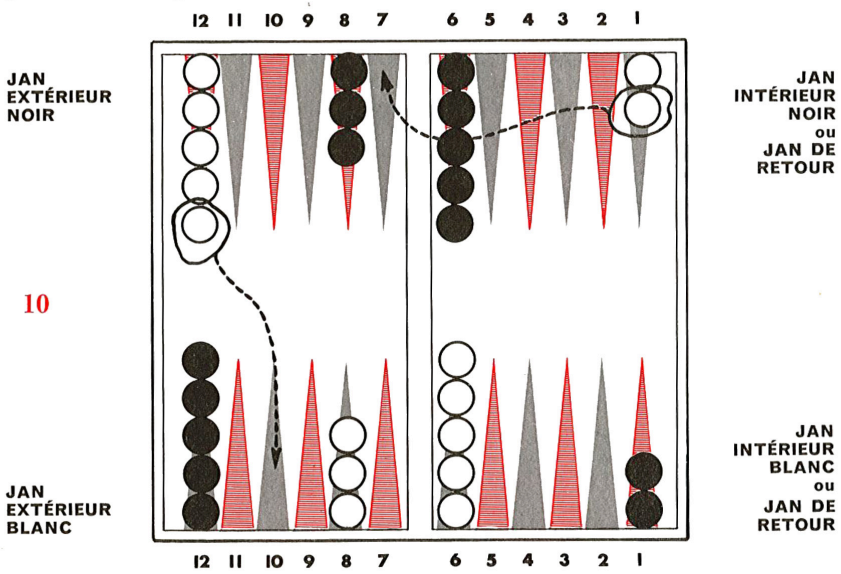
COMPTE DE COURSE : BLANCS, 167. NOIRS, 167.

(Fig. 9) *6-4 **. *Jouez une dame arrière tout d'une du talon noir à la case onze noire (N 11)*. Remarquez que nous recommandons le coup classique pour 6-4. Nous considérons le coup moderne moins bon pour deux raisons. La première est que le coup « de course » que nous recommandons n'expose votre blot qu'à un 2 direct, de l'une des dames noires qui se trouvent au coin de repos noir. La probabilité que votre adversaire amène ce point est de onze contre trente-six jets possibles. La deuxième est que, si vous abattez une dame de quatre cases de votre coin de repos

à la façon moderne, elle va être placée sur votre case neuf (B 9) et exposée à un coup indirect d'une dame arrière adverse de votre talon si votre adversaire amène un 8.

Une note de précaution : ne soyez pas tenté d'utiliser le coup d'ouverture 6-4 pour faire votre case deux (en abattant une dame de votre case huit (B 8) et l'une de votre case six (B 6)). *Une case faite dans votre jan intérieur est toujours de grande valeur, mais celles que vous devez essayer de faire au début sont les cases cinq (B 5) et quatre (B 4).*

Tout d'abord ce sont les meilleures cases de blocage des dames arrière adverses, de plus elles vous donnent d'excellentes cases d'atterrissage pour d'autres surcases qui vous permettront de faire les cases de fond de votre jan intérieur (trois et deux) plus tard dans la partie.



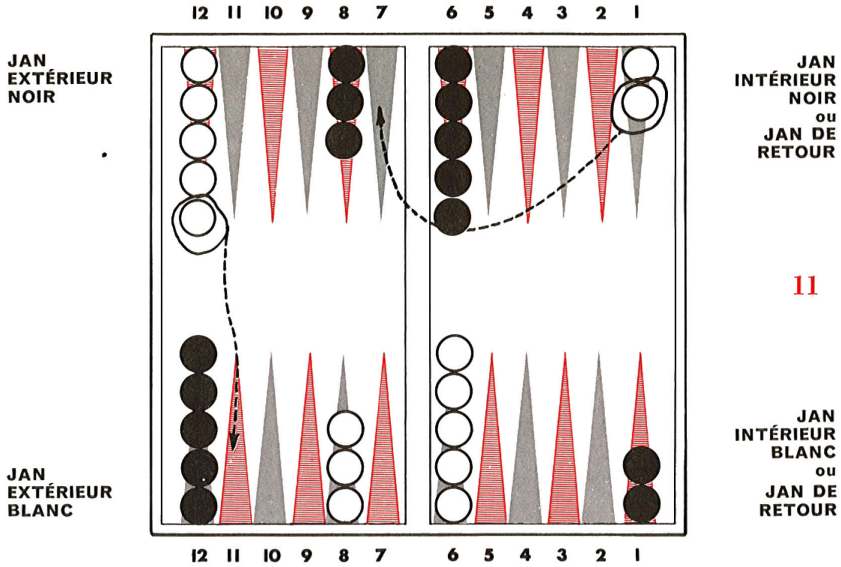
COMPTE DE COURSE : BLANCS, 167. NOIRS, 167.

(Fig. 10) *6-3* **. *Jouez une dame arrière à la case de barre noire et abattez une dame du coin de repos à votre case dix (B 10).*

Nous recommandons le coup moderne, mais avec deux astérisques, pour indiquer que le coup classique est presque aussi bon (une dame arrière jouée tout d'une du talon à la case dix noire N 10). Mais pas tout à fait. Lorsque vous « courez » avec un 6-3 votre blot est exposé à un 3 direct et à la combinaison 2-1 de l'une des dames du coin de repos noir. Cette vulnérabilité rend ce coup légèrement moins intéressant que celui que nous recommandons.

(Fig. 11) *6-2* **. *Jouez une dame arrière du talon noir à la case de barre noire et abattez une dame du coin de repos à votre case onze (B 11).*

Nous avons mis deux astérisques à cette recommandation. Mais l'autre coup que nous suggérons n'est pas le coup de course classique. C'est un troisième coup : jouez tout d'une une dame du coin de repos à votre case cinq (B 5). Si elle est atteinte vous allez certainement le regretter, mais si elle survit vous avez amorcé considérablement la prise de votre case cinq (B 5).



COMPTE DE COURSE : BLANCS, 167. NOIRS, 167.

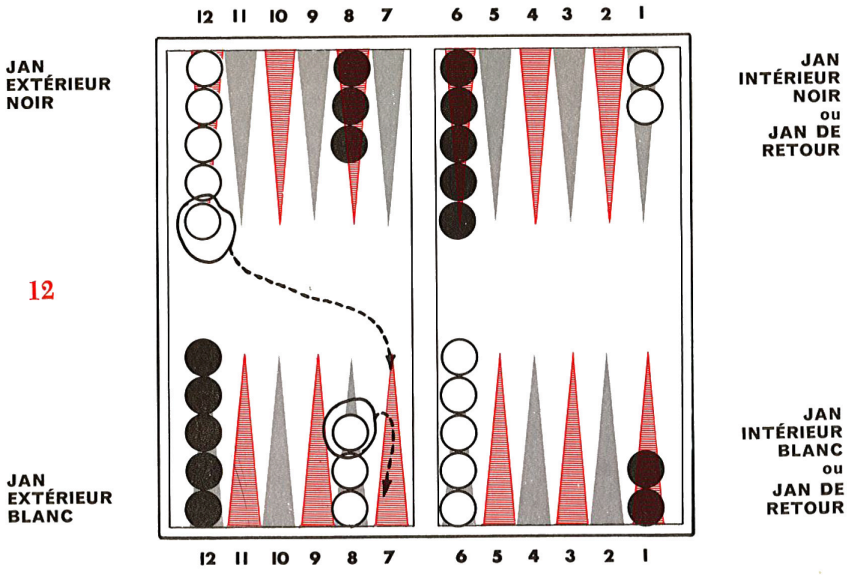
Avec un coup d'ouverture de 6-2 nous n'aimons pas courir du tout avec une dame arrière du talon noir à la case neuf noire (N 9), puisque cela expose notre blot à un 3 direct plus la combinaison 3-1, et le double 2 (un total de quatorze jets sur trente-six possibles).

(Fig. 12) *6-1. Faites votre case de barre.* Un des meilleurs coups d'ouverture. Vous faites votre case de barre et vous avez un puissant bloc de trois cases de suite : votre six (B 6), votre barre, et votre case huit (B 8).

(Fig. 13) *5-4. Abattez deux dames du coin de repos à vos cases huit (B 8) et neuf (B 9).* Tout d'abord notre recommandation. Vous exposez un blot sur votre case neuf (B 9). Votre adversaire peut frapper votre blot avec l'une de ses dames arrière s'il amène 6-2, 5-3 ou double 4. Cela va vous donner trois dames arrière dans le jan de départ au lieu de deux. Mais il est inutile de s'en inquiéter si tôt dans la partie. Cela ne vous donne qu'un très léger désavantage. (Il pourrait aussi atteindre votre blot avec l'une de ses dames arrière s'il amène un double 2. Mais il gagnerait un avantage tellement insignifiant qu'il serait maladroit de ne pas jouer ce coup excellent de façon traditionnelle.)

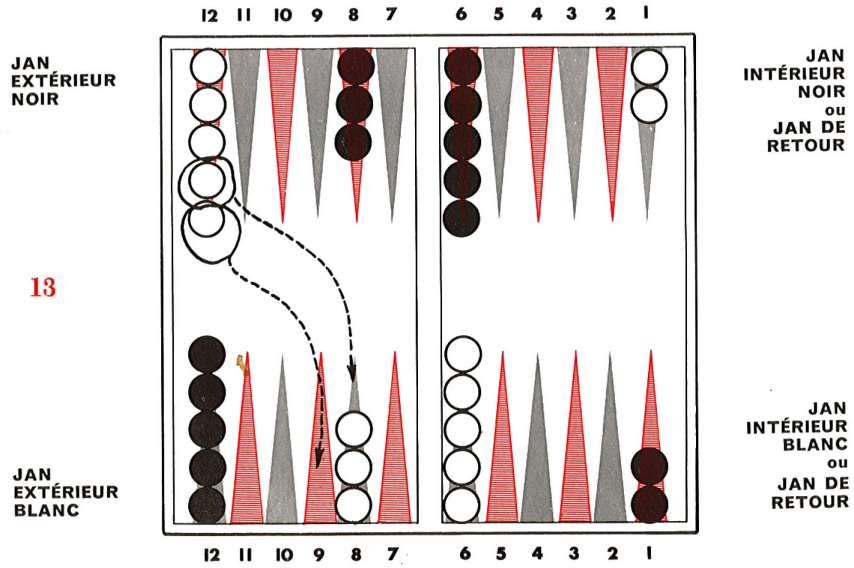
S'il jette l'un des trente autres jets possibles (sur trente-six) il ne pourra atteindre votre blot, qui devient alors un élément de force dans votre jeu. Ce blot devient une dame supplémentaire (« builder ») portant sur votre case de barre, et les cases importantes de votre jan intérieur (cinq, quatre, trois), augmentant ainsi considérablement vos chances de faire l'une de ces cases. Et, si vous amenez un 4 au coup suivant, vous pourrez couvrir cette dame avec une autre abattue du coin de repos, ce qui vous donnera la case neuf (B 9). De plus la dame supplémentaire que vous avez abattue sur votre case huit (B 8) s'avérera d'une grande valeur dans la partie.

Il y a deux autres façons moins bonnes de jouer ce coup. La première est d'abattre une dame du coin de repos à votre case huit (B 8), et de dédoubler une dame arrière

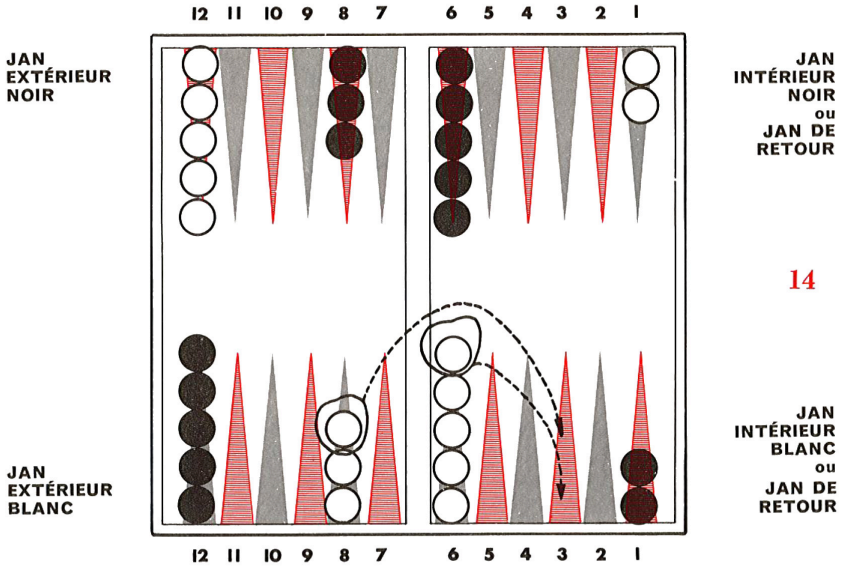


COMPTE DE COURSE : BLANCS, 167. NOIRS, 167.

COMPTE DE COURSE : BLANCS, 167. NOIRS, 167.



du talon noir à la case cinq noire (N 5). La valeur de ce coup n'est qu'apparente. Mais l'expérience a prouvé qu'il n'est pas recommandé de dédoubler *une seule dame* à la case cinq noire (N 5) *à votre premier coup*. Si votre adversaire amène des points qui lui permettent de faire sa case cinq (N 5), il aura tout avantage à le faire. S'il amène un 3 ou un 1, il est probable qu'il frappera votre blot. Naturellement vous aurez de bonnes chances de frapper son blot sur sa case cinq (N 5) à la rentrée de barre mais vous n'y gagnerez que peu. Et si vous manquez son blot, il sera en mesure de le couvrir et de faire sa case cinq (N 5).



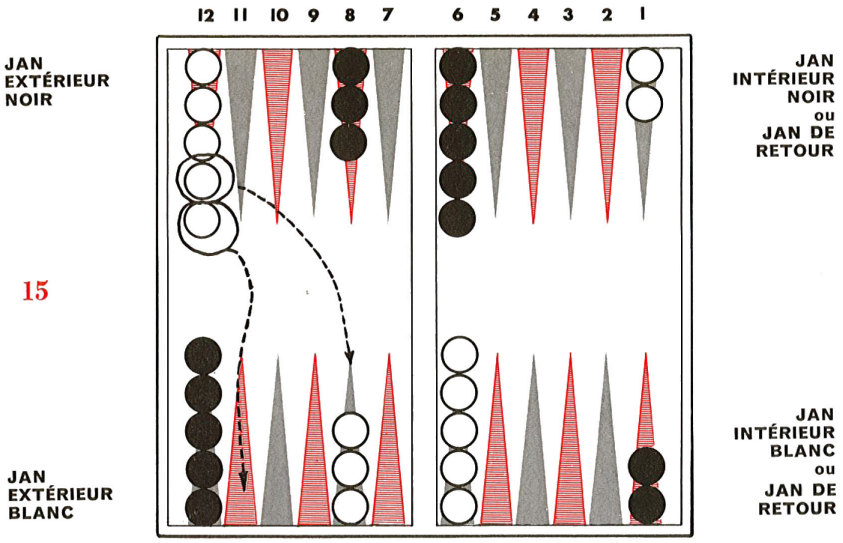
COMPTE DE COURSE : BLANCS, 167. NOIRS, 167.

L'autre façon est de « courir » avec l'une des dames arrière du talon noir à la case dix noire (N 10). Cette dame sera exposée à un 3 direct et à 2-1 (treize jets sur trente-six). Votre perte sera faible si elle est atteinte, mais votre avantage le sera également si elle survit.

(Fig. 14) *5-3* **. *Faites votre case trois*. Les grands joueurs jouent de plus en plus un autre coup. Il s'agit simplement d'abattre deux dames du coin de repos à vos cases dix (B 10) et huit (B 8). Cela revient à prendre des risques tôt dans la partie pour augmenter considérablement vos chances de faire votre case de barre, ou votre cinq (B 5), ou votre case quatre (B 4) au coup suivant. La théorie moderne du jeu soutient que la case trois (B 3) ne devient réellement effective qu'après avoir fait la case cinq (B 5) ou quatre (B 4).

Nous avons marqué notre recommandation de deux astérisques parce que nous considérons que le coup moderne est aussi bon.

(Fig. 15) *5-2. Abattez deux dames du coin de repos à vos cases huit (B 8) et onze (B 11)*. C'est de loin le meilleur coup puisque vous amorcez une forte action de blocage sans trop grands risques. Il y a deux autres façons moins bonnes de jouer ce coup : la première est de jouer tout d'une une dame du coin de repos à votre case six (B 6). Vous ne risquez rien, mais ne gagnez aucun avantage non plus. Vous



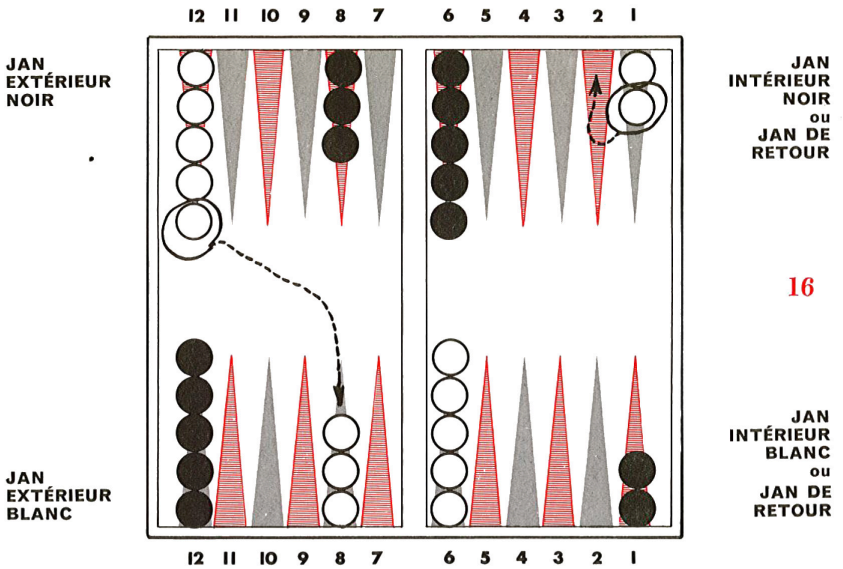
COMPTE DE COURSE : BLANCS, 167. NOIRS, 167.

êtes à l'abri, mais n'avez rien fait pour améliorer votre position. Il est possible de jouer de la même façon avec le jet de 4-3, ou de jouer de la même façon sotte et sûre en jouant tout d'une du coin de repos à votre case huit (B 8) avec 4-1 ou 3-2, et nous réglons une fois pour toutes la question de tous ces coups sûrs et sots : qui reste au lit sagement ne risque pas de tomber de haut, mais ne va guère loin non plus.

Un très mauvais coup avec 5-2 est d'utiliser le 2 pour dédoubler vos dames arrière en jouant l'une d'elles du talon noir à la case trois noire (N 3). Le dédoublement des dames de talon sur la case trois adverse (N 3) est le plus dangereux à faire, pour une raison importante. Si votre adversaire jette double 5, il fait à la fois son talon et sa case trois (N 3) en envoyant vos deux dames à la barre. Dans une partie à enjeu, à moins que vous ne rentriez dans le jan de départ immédiatement avec ces deux dames, votre adversaire a une position assez forte pour terminer la partie en vous doublant.

(Fig. 16) *5-1 *. Abattez une dame du coin de repos à votre case huit (B 8) et dédoublez une dame arrière du talon noir à la case deux noire (N 2).* Pour le jet de 5-1 nous recommandons fortement le dédoublement des dames arrière. Le dédoublement sur la case deux, par contre, est excellent. Votre adversaire peut frapper vos deux dames à la fois avec 4-1, mais il n'en tirerait qu'un faible avantage. Tout d'abord vous pouvez jeter une combinaison de dés avec un as et renvoyer son blot à la barre. Si vous ne jetez pas d'as, la dame qu'il a placée sur son talon va être hors-jeu (« dame passée ») le reste de la partie. S'il s'empresse de la couvrir pour prendre son talon, il va avoir une deuxième dame hors-jeu (dames « passées » ou « mortes »). Les grands joueurs font parfois cette case, mais en général ils préfèrent n'avoir à la faire que s'ils ont déjà fait au moins une case élevée.

Si, au lieu de 4-1, votre adversaire jette 6-4, il va pouvoir frapper votre dame sur sa case deux tout en faisant cette case. Mais ce coup non plus ne représente aucun



COMPTE DE COURSE : BLANCS, 167. NOIRS, 167.

avantage réel. Il y a de bien meilleurs coups sur le tablier pour son jet de 6-4. Comme nous l'avons indiqué, à ce stade de la partie, la case deux est de faible valeur.

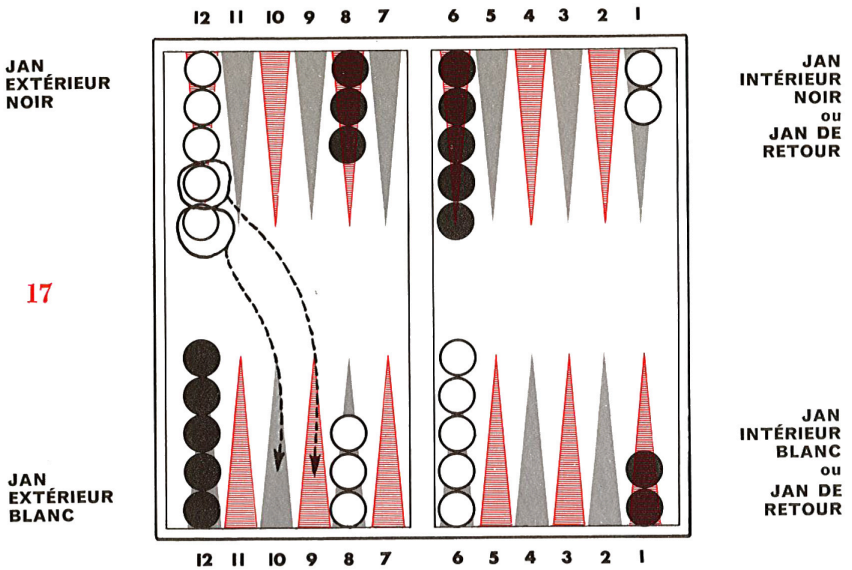
Si votre adversaire ne frappe aucune de vos deux dames sur ses cases un (N 1) et deux (N 2) vous allez être en mesure de faire l'une des cases élevées de son jan intérieur, ou sa case de barre, par toutes sortes de combinaisons. De plus vous avez doublé la portée indirecte que vous avez sur son jan extérieur : s'il décide d'y abattre une dame, vous avez deux fois plus de chances de l'atteindre.

Il y a deux autres coups pour le jet de 5-1 qui se sont imposés, et ont un mérite réel. L'un d'eux est de jouer tout d'une une dame arrière à la case de barre noire. C'est un gambit intéressant. Vous ne perdez que peu si votre adversaire mord à l'appât et frappe votre blot. De plus vous avez une bonne chance de le frapper de retour à votre rentrée de barre. L'autre coup consiste à abattre une dame du coin de repos à votre case huit (B 8), mais en utilisant l'as pour abattre une dame prise à votre case six (B 6) sur votre case cinq (B 5). Votre perte est réelle si votre dame est atteinte, mais si elle survit votre avantage est énorme.

(Fig. 17) *4-3. Abattez deux dames du coin de repos à vos cases neuf (B 9) et dix (B 10).* Vous placez deux blots dans votre jan extérieur. Mais votre adversaire ne peut les atteindre tous les deux à la fois. S'il ne peut en frapper aucun, ils se trouvent en excellente position pour prendre une de vos bonnes cases, case de barre, case cinq (B 5) et case quatre (B 4). De plus vous pouvez aussi couvrir l'un d'eux, ceci vous assurant la prise de votre case neuf (B 9) ou dix (B 10).

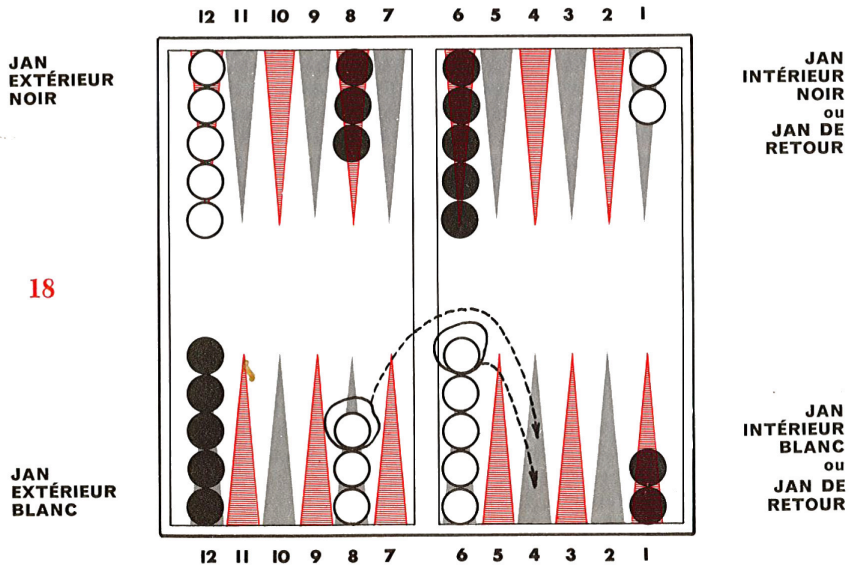
L'autre coup consiste à dédoubler vos dames arrière et à n'abattre qu'une seule dame du coin de repos dans votre jan extérieur. Le meilleur dédoublement est celui qui amène une dame du talon noir à la case quatre noire (N 4), et non celui qui l'amène à la case cinq noire (N 5), comme le recommandent certains stratèges.

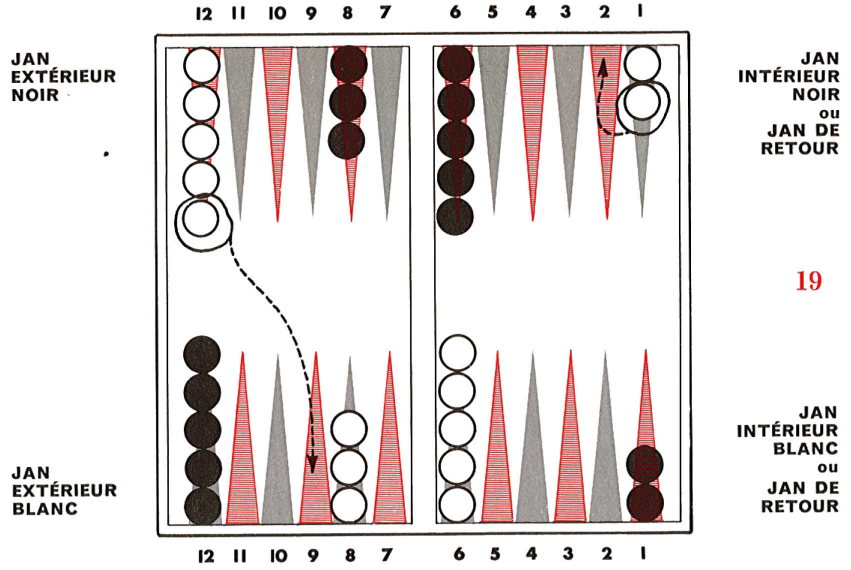
Un coup qui n'est plus en vogue consistait à jouer les deux dames arrière aux



COMPTE DE COURSE : BLANCS, 167. NOIRS, 167.

COMPTE DE COURSE : BLANCS, 167. NOIRS, 167.





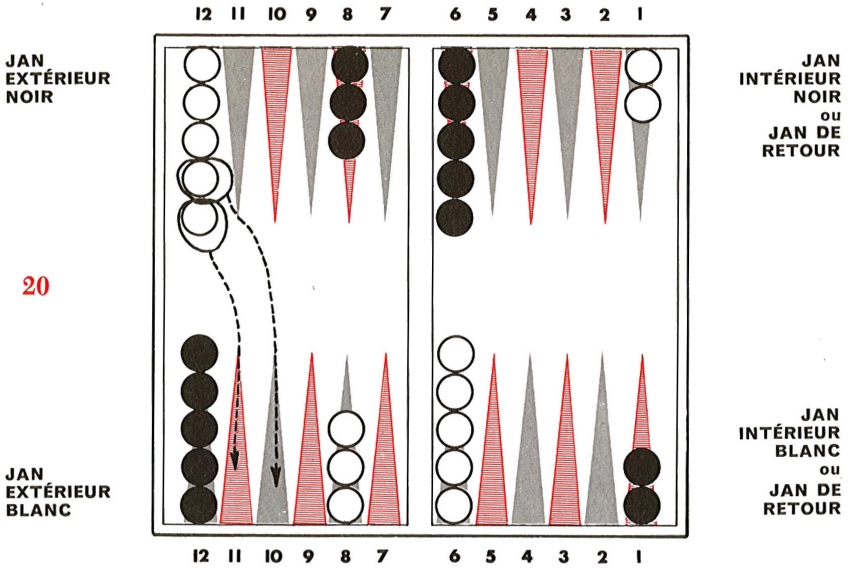
COMPTE DE COURSE : BLANCS, 167. NOIRS, 167.

cases noires quatre (N 4) et cinq (N 5). Ne jouez jamais ce coup contre un adversaire qui a une assez bonne expérience du jeu : il frappera l'un de ces deux blots si les points de ses dés le lui permettent. Vous pourrez vous dégager de cette situation. Mais il est plus probable que votre situation s'aggrave immédiatement. (Voyez aussi notre discussion du jet de 5-2.)

(Fig. 18) *4-2. Faites votre case quatre (B 4).* C'est un bon jet, et il n'est pas besoin de considérer un autre coup. Votre case quatre (B 4) a une grande valeur, évidemment. Tout autre coup amène à exposer un blot sans raison.

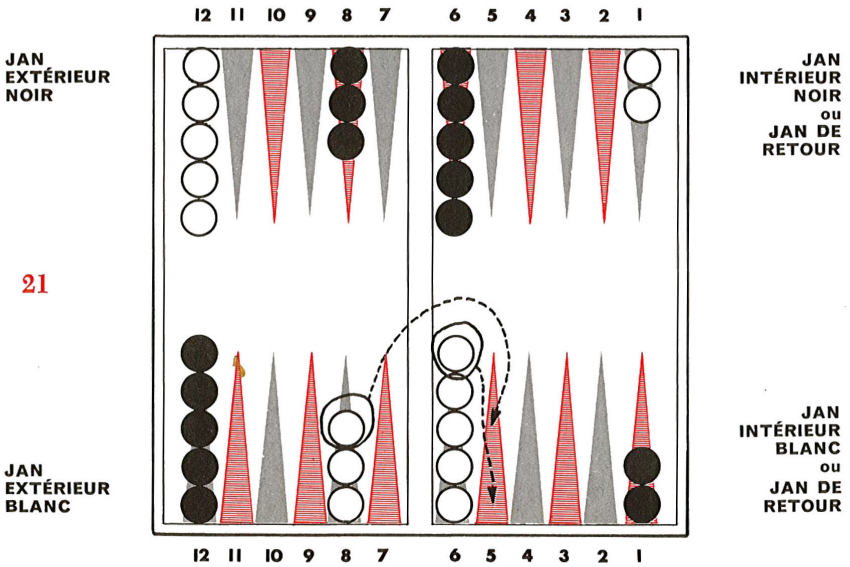
(Fig. 19) *4-1*. Abattez une dame du coin de repos à votre case neuf (B 9) et dédoublez une dame arrière du talon noir à la case deux noire (N 2).* Ce n'est pas un bon jet. Et le coup que nous recommandons présente certains risques, comme la discussion précédente vous l'a appris. Un autre coup valable pour 4-1 est de mettre à bas une dame à votre case neuf (B 9) et une autre dame à votre case cinq (B 5). C'est un bon coup quand tout va bien, c'est-à-dire que les noirs n'atteignent aucun de vos blots, et que vous pouvez les couvrir au coup suivant. Mais le blot sur votre case cinq (B 5) est exposé à tout 4, plus 3-1, double 2 et double 1 (ou quinze jets), et de plus votre autre blot sur votre case neuf (B 9) est exposé à 6-2, 5-3 (soit quatre jets de plus). En particulier double 4 et double 2 atteignent *vos deux blots à la fois.* Dix-sept jets sur trente-six atteignent l'un de vos deux blots, plus deux qui les frappent tous les deux. Cela représente un grand risque. (Voyez aussi notre discussion du jet de 5-2.)

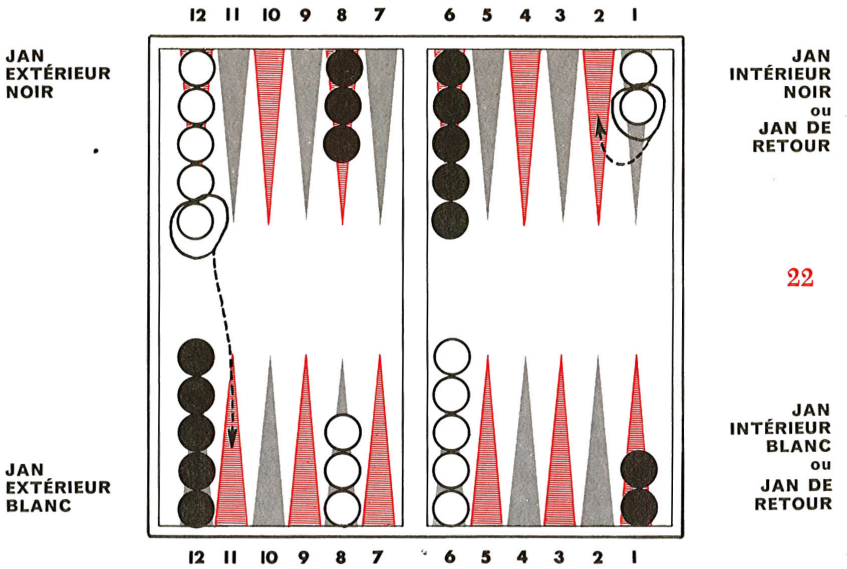
(Fig. 20) *3-2 *. Abattez deux dames du coin de repos à vos cases dix (B 10) et onze (B 11).* Le coup que nous recommandons place deux dames dans votre jan extérieur, une excellente amorce d'une stratégie de blocage. Vos blots ne sont exposés qu'à un 9 ou à un 10, et vous êtes dans une position excellente pour faire vos bonnes cases si votre adversaire ne vous atteint pas.



COMPTE DE COURSE : BLANCS, 167. NOIRS, 167.

COMPTE DE COURSE : BLANCS, 167. NOIRS, 167.





COMPTE DE COURSE : BLANCS, 167. NOIRS, 167.

La meilleure alternative consiste à dédoubler une de vos dames arrière du talon noir à la case quatre noire (B 4) et à abattre une dame du coin de repos à votre case onze (B 11). Un coup faible est d'abattre une dame du coin de repos à votre case dix (B 10) et de dédoubler une dame arrière du talon noir à la case trois noire (N 3). Rappelez-vous que le dédoublement de vos dames arrière le moins souhaitable est celui du talon à la case trois noire (N 3), puisque double 5 va permettre à votre adversaire de frapper vos deux blots. (Voyez aussi notre discussion de 5-2.)

(Fig. 21) *3-1. Faites votre case cinq (B 5).* Il est inutile de donner beaucoup d'explications pour ce coup. Lorsque vous ne pouvez commencer la partie avec un doublet, c'est votre meilleur coup d'ouverture. Vous avez fait la case la plus importante de votre jan intérieur et établi une nouvelle case de blocage contre votre adversaire.

(Fig. 22) *2-1*. Abattez une dame du coin de repos à votre case onze (B 11) et dédoublez une dame arrière du talon noir à la case deux noire (N 2).* Notre recommandation vous permet d'avancer une dame dans votre jan extérieur avec un certain degré de sécurité et d'opérer le dédoublement de vos dames arrière de la manière la plus efficace, comme nous l'avons déjà expliqué.

Un coup légèrement moins bon est d'abattre une dame à votre case onze (B 11) et une autre de votre case six (B 6) à votre case cinq (B 5) *. Comme nous l'avons noté à propos de 4-1, la dame sur votre case cinq (B 5) est exposée à tout 4, 3-1, double 2 et double 1 (ou quinze jets). De plus, 6-4 permet à votre adversaire d'atteindre vos deux blots à la fois.

Nous ne pouvons assez insister sur l'importance qu'il y a à bien comprendre le coup d'ouverture avant d'aller plus avant dans votre étude du backgammon.

* Le « drop » à votre case cinq (B 5). (N.D.T.)