

BACKGAMMON

Regole del backgammon moderno

Gennaio 2015

Indice

- 1. Storia del gioco del Backgammon
- 2. Introduzione
- 3. Lo scopo del gioco
- 4. Il movimento delle pedine
- 5. Mangiare e rientrare
- 6. Portare fuori le pedine
- 7, Il raddoppio
- 8. Gammon e Backgammon
- 9. Il Match Play
- 10. Regole facoltative
- 11. Irregolarità
- 12. Varianti
- 13. Bibliografia

1. Storia del Backgammon

Storia

L'origine del backgammon viene comunemente fatta risalire a circa 5000 anni fa al **Gioco reale di Ur** ritrovato nella tomba di un re sumero durante gli scavi nell'antica città mesopotamica di Ur, nell'attuale **Iraq**.

Una successiva scoperta, però, sembra poter anticipare la data di nascita di circa 100-200 anni e trasferire il luogo di nascita nell'attuale **Iran** a causa del ritrovamento di una tavola durante gli scavi archeologici della città di Shahr nella provincia sud-orientale del Sistan-Baluchistan.

È probabile che successive migrazioni ne abbiano permesso una diffusione estensiva **sia verso Occidente che verso Oriente** favorendo la nascita di numerose varianti.

Vista la sua antichissima origine è facile comprendere come siano potute nascere col tempo anche numerose leggende sulla sua paternità. Una di queste attribuisce l'invenzione al re di **Persia** Ardashir Babakan, della dinastia dei Sasanidi; un'altra ad un antico saggio indiano di nome Qaflan.

Una variante di nome Senet si doveva giocare anche nell'antico **Egitto**. Sono state trovate delle tavole risalenti al 1500 a.C. nella tomba di Tutankhamen così come degli affreschi raffiguranti delle tavole simili a quella attuale.

La diffusione della tavola, nelle sue diverse varianti, non si arresta e raggiunge la **Grecia**: Platone accenna alla popolarità di cui un gioco simile godeva tra i Greci. Sofocle ne attribuisce l'invenzione a Palamede che in tal modo passava il tempo durante il lungo assedio alla città di Troia. Omero lo menziona nell'Odissea.

Un gioco costituito da una tavola e tre dadi si conquista il suo posto d'onore anche **nell'antica Roma**; era conosciuto come *Ludus Duodecim Scriptorum* ("gioco delle dodici linee"), che successivamente prese il nome, probabilmente anche subendo delle modifiche, di *Alea* ("dado") o *Tabula* ("tavola").

Il gioco doveva essere molto diffuso in tutte le classi sociali. Svetonio, nelle sue *Vite di dodici Cesari*, descrive così l'interesse maniacale che l'imperatore Claudio nutriva per quel gioco:

«Con gran passione giocava ai dadi, su la quale arte mise fuori anche un libro; e soleva giocare anche in viaggio, facendo adattare il cocchio e il tavoliere in modo che il giuoco non si scompigliasse».

Invece gli scavi di **Pompei** riportarono alla luce dei dipinti murali all'interno di una taverna che raffigurano lo svolgimento di una partita a *tabula*, terminata tra reciproci insulti.

Le legioni romane permisero una certa diffusione del gioco (in **Britannia** era appunto conosciuto col nome di *Tables*), ma probabilmente esso seguì le sorti della caduta dell'Impero, perdendo via via di popolarità.

In **Asia** veniva giocata una versione chiamata *Nard* già prima del IX secolo che differiva dalla *Tabula* principalmente per l'uso di due soli dadi. In **Cina** si diffuse col nome di *T'shu-p'u*, in Giappone era invece chiamato *Sugoroku*.

Una rinascita del gioco in **Europa** si ebbe durante le Crociate, quando i soldati conobbero la versione del *tawla* dagli **Arabi** (*takht-e nard*, o semplicemente *Nard*, in persiano).

Nonostante i numerosi tentativi da parte della **Chiesa di bandire il gioco** perché ritenuto d'azzardo, la sua diffusione nel Medioevo fu tale che gli storici contano diverse varianti allora in voga, come:

- *Tavola Reale* in Italia,
- *Tablas Reales* in Spagna,
- *Tavli* in Grecia,
- *Tavla* in Turchia,
- *Tric Trac* in Francia e in Italia,
- *Backgammon* o *Tables* in Gran Bretagna,
- *Puff* in Germania,
- *Vrhcaby* in Cecoslovacchia,
- *Swan-liu* in Cina,
- *Golaka-Krida* in India.

Bisogna però attendere il **1743**, con la pubblicazione del breve trattato ad opera di Edmond Hoyle, per avere una **prima organica codifica delle regole** del backgammon.

Il **dado del raddoppio** invece fu inventato negli **Stati Uniti solo nel 1928**.

È raffigurato nella tela di Caravaggio, *I bari*, del 1594 circa.

In **Italia** non è un gioco molto conosciuto ma si svolgono tornei europei e internazionali.

Per numero di vittorie del titolo italiano si distingue il forlivese Guido Flamigni, che ne collezionò tre (1994, 1997, 1999).

Origine del nome

Il nome popolare italiano (e francese) del gioco **Tric-Trac** verosimilmente è la traslitterazione approssimativa del greco **τρεις τραχον**, ovvero *Tris Tracon* epiteto greco del gioco che significa *tre volte giro tortuoso*, con l'accezione di **gioco con un giro molto tortuoso, difficile**.

Per la dizione all'inglese **Backgammon** l'ipotesi più accreditata è quella che fa risalire il nome *backgammon* al sassone **baec ("dietro", "ritorno") e gamen (game = gioco)**.

Le più antiche versioni prevedevano di iniziare con le pedine ancora fuori della tavola, perciò il gioco consisteva nell'introdurre le pedine all'interno della tavola (questa fase non è più presente nel gioco moderno) per farle tornare indietro alla casa e poi nuovamente fuori della tavola. Inoltre le pedine mangiate sono costrette a tornare indietro e rifare tutto il percorso.

Alcuni però ipotizzano anche che l'origine del nome possa risalire al Gallese dove **bach significa piccolo e cammun battaglia**; perciò il gioco è una riproduzione in piccolo di una battaglia.

Un'altra ipotesi spiega l'origine dal fatto che molto spesso la tavola del backgammon era disegnata sul retro (*back* in inglese) di quelle per gli scacchi.

Simbolismo

Gli storici hanno spiegato come, nel backgammon, sia stato rappresentato il ciclo annuale e giornaliero della vita umana:

- le **24 punte rappresentano le 12 ore del giorno e le 12 della notte**,
- ma anche i **12 mesi dell'anno, suddivisi in 24 quindicine**,
- le **30 pedine i giorni del mese**.

Anche i **due dadi possono rappresentare il giorno e la notte**, la **somma dei punti ai lati opposti di un dado può far riferimento ai giorni della settimana** ma probabilmente anche ai pianeti allora conosciuti.

La compresenza di **elementi cromatici discordanti** (le punte della tavola, le pedine) **sembrano rappresentare la visione dualistica del mondo** nella antica cultura indoeuropea caratterizzabile dal **conflitto tra il bene e il male, la vita e la morte**.

Il backgammon, nella sua capacità di **miscelare componenti di abilità e fortuna, simboleggia perciò una certa visione dell'esistenza umana**.

L'esito di una partita non può essere pianificato a priori così come il successo nella vita.

La sorte è importante quanto l'ingegno (infatti molti giocatori esperti concordano con l'idea che il backgammon sia un gioco in cui la fortuna occupi un ruolo parziale; molti di essi infatti sostengono che un giocatore bravo vince più spesso perché sa ottimizzare i lanci più fortunati, minimizzando al contempo i danni di quelli meno favorevoli).

Backgammon giocato al computer

Il primo forte avversario creato al computer fu BKG 9.8. Fu sviluppato, verso la fine degli anni settanta, da Hans Berliner, all'epoca impiegato presso il dipartimento di scienze informatiche della Carnegie Mellon University e campione mondiale di scacchi per corrispondenza, su un PDP-10 come esperimento sulla valutazione delle posizioni nella tavola.

Le prime versioni di BKG giocavano male persino contro i giocatori più scarsi, ma Berliner notò che il programma commetteva gli errori critici sempre in corrispondenza dei cambiamenti di fase del gioco.

In seguito applicò i principi di base della logica fuzzy per appianare la transizione tra le fasi del gioco. Gli diede una mano il famoso giocatore Paul Magriel che lo aiutò a rifinire alcuni algoritmi e a migliorare le prestazioni complessive del programma.

Così, per il luglio del 1979, BKG 9.8 fu pronto a giocare con il campione mondiale dell'epoca, l'italiano Luigi Villa, in un incontro svoltosi a Montecarlo dove erano in palio 5000\$. BKG vinse l'incontro, 7-1, diventando così il primo programma per computer in grado di battere un campione mondiale in un gioco dove è richiesta intelligenza.

Per stessa ammissione di Berliner, il computer fu però più fortunato nel lancio dei dadi rispetto al suo avversario umano.

Verso la fine degli anni 1980 i creatori di versioni software del backgammon iniziarono a riscuotere successo grazie all'applicazione nei loro programmi dei principi delle reti neurali.

TD-Gammon, sviluppato per OS/2 da Gerald Tesauro, al tempo ricercatore in IBM, fu il primo programma per computer che giocasse ad un livello uguale a quello di un vero esperto. La rete neurale di questo programma fu addestrata usando algoritmi chiamati "a differenza temporale" (*Time Difference*, da cui il prefisso TD) applicati ai dati generati giocando con sé stesso.

Tesauro, in una sua pubblicazione, descrive infatti *TD-Gammon* come «una rete neurale che allena sé stessa per essere una funzione di valutazione del backgammon, giocando contro sé stessa ed apprendendo dai risultati».

Questa linea di ricerche ha portato allo sviluppo di altre versioni software del backgammon dalle prestazioni eccellenti.

I più conosciuti sono i programmi commerciali *Jellyfish* e *Snowie* per Windows, lo shareware *BGBLitz* implementato in Java e, tra i programmi open source, **GNU Backgammon**, sviluppato per Linux ma disponibile anche per altri sistemi operativi.

Essi giocano ormai alla pari dei migliori giocatori "umani" al mondo tanto che sono sempre più spesso usati per analizzare nel dettaglio le partite dei professionisti e per verificare la validità delle strategie presentate nei libri di settore.

Come per gli scacchi, al momento non è chiaro se il migliore giocatore in assoluto sia il miglior computer o il miglior giocatore umano; per la maggior parte degli altri giochi o l'uno o l'altro è, senza ambiguità, il più forte. Ma nonostante questa coincidenza, vi sono enormi differenze tra i software per backgammon e quelli per gli scacchi.

La differenza principale sta nel fatto che, per il backgammon, la valutazione delle mosse tramite reti neurali finora funziona meglio di altri metodi. Per gli scacchi, la ricerca tramite forza bruta, supportata da sofisticate riduzioni ed altri raffinamenti, funziona meglio delle reti neurali. Di conseguenza, qualsiasi avanzamento nella potenza dell'hardware dei computer ha significativamente migliorato anche la forza dei programmi di scacchi, mentre questo avviene solo marginalmente nel caso del backgammon.

Quando vengono usati come strumenti di analisi, tuttavia, anche i programmi per il backgammon possono sfruttare appieno la potenza di calcolo del calcolatore. A questo scopo essi non esaminano in profondità l'albero del gioco come negli scacchi, ma giocano invece migliaia di partite diverse partendo dalla stessa posizione. Il grande numero di partite giocate elimina la componente casuale data dal lancio dei dadi. Questo metodo di analisi, detto *rollout*, si è dimostrato talmente efficace da avere influenzato il modo consigliato per effettuare alcuni tiri di apertura (ad esempio 2-1 e 4-1).

2. Introduzione

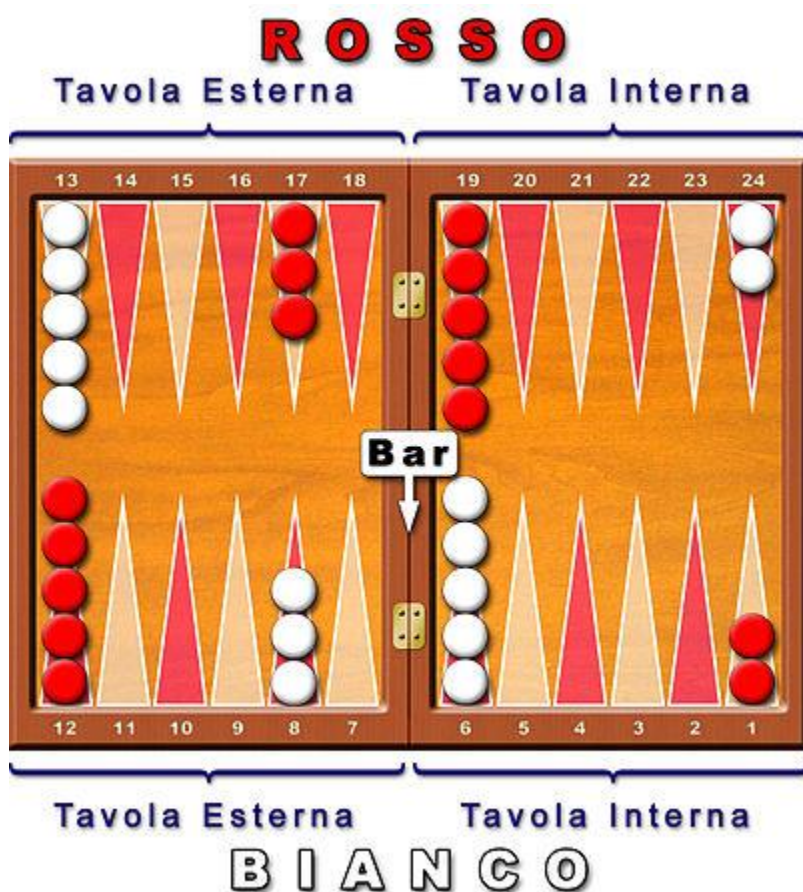
Il **backgammon** è un gioco per due persone.

Si utilizza una tavola su cui sono disegnati **ventiquattro triangoli**, chiamati **punte** (*points*).

I triangoli, a colori alterni, sono raggruppati in **quattro quadranti**, composti da **sei punte ognuno**.

I quadranti sono chiamati **tavola interna** o casa (*home board*) e **tavola esterna** (*outer board*) del giocatore e del suo avversario.

Le tavole interne e quelle esterne sono separate, al centro della tavola, da una striscia chiamata **bar**.



In figura, una tavola da backgammon con le pedine nella loro disposizione iniziale. È indicata la numerazione delle punte per il solo giocatore Bianco. Una disposizione alternativa consentita è quella simmetrica a questa, cioè con le tavole interne a sinistra e quelle esterne a destra.

Per ciascun giocatore le **punte sono numerate a partire dalla propria tavola interna**.

Il **punto più lontano** per ogni giocatore è quindi **il ventiquattro**, che **equivale alla punta uno dell'avversario**.

Ciascun giocatore possiede **quindici pedine** di un proprio colore.

Il posizionamento iniziale delle pedine è:

- 2 pedine sulla punta ventiquattro,
- 5 pedine sulla punta tredici,
- 3 pedine sulla punta otto,
- 5 pedine sulla punta sei.

Moltiplicando il valore delle punte dove risiedono le pedine per la quantità delle pedine si ottiene un totale di 167: questo è il totale del valore dei tiri dei dadi che si dovrà accumulare per mettere fuori tutte le 15 pedine.

- $24 \times 2 = 49$
- $13 \times 5 = 65$
- $8 \times 3 = 24$
- $6 \times 5 = 30$
- TOTALE 167

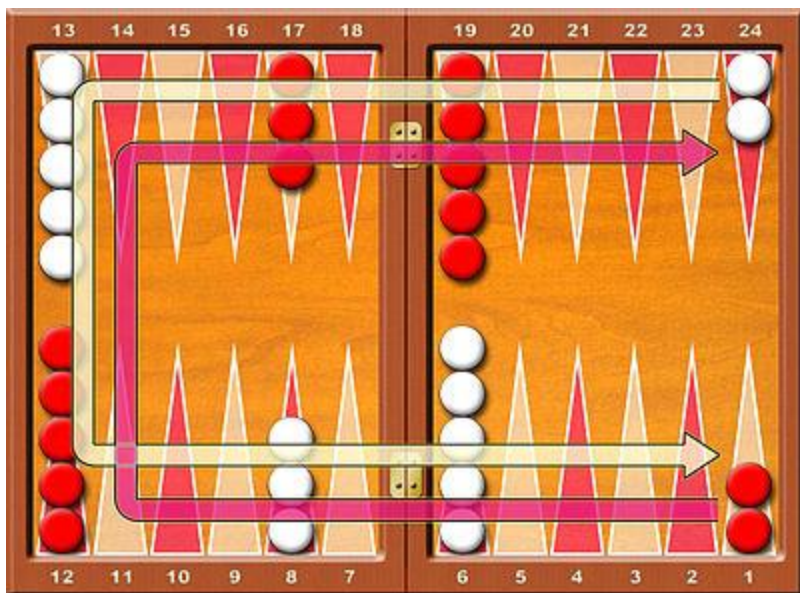
Entrambi i giocatori possiedono **una coppia di dadi** e per tirarli utilizzano un **bussolotto gettandoli nella mezza tavola alla loro destra**.

Esiste anche un ulteriore dado: è il **dado (o cubo) del raddoppio** (*doubling cube*), con i numeri 2, 4, 8, 16, 32 e 64 riportati sulle facce, è utilizzato per tener traccia della puntata corrente e per aumentarla durante lo svolgimento della partita.

3. Lo scopo del gioco

Lo scopo del gioco, per ogni giocatore, è quello di portare tutte le proprie pedine nella propria casa (tavola interna) e successivamente di portarle fuori (*bear off*).

Il primo giocatore che le ha portate fuori tutte vince la partita.



In figura, il Bianco ed il Rosso muoveranno le pedine nei due sensi opposti come indicato dalle frecce.

4. Il movimento delle pedine

Per iniziare la partita, **ogni giocatore lancia un singolo dado**.

Chi ha ottenuto il numero più alto parte per primo ed i numeri da utilizzare per la prima mossa sono proprio quelli che si sono ottenuti con i due dadi appena lanciati.

Se entrambi i giocatori hanno ottenuto lo stesso numero, allora i dadi devono essere tirati nuovamente fino a quando i numeri ottenuti saranno diversi.

Dopo questo lancio di partenza, i giocatori tireranno la propria coppia di dadi a turni alterni.

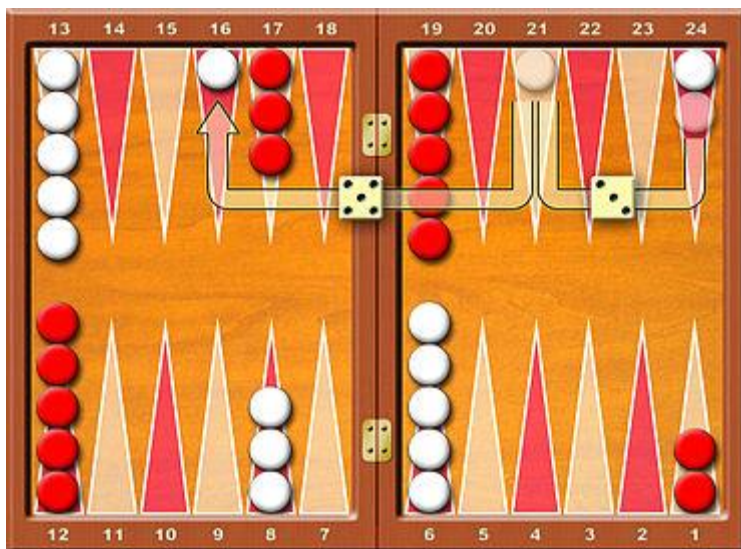
Per evitare contestazioni, **un lancio è considerato valido solo se entrambi i dadi si fermano in piano sulla propria mezza tavola.**

I numeri ottenuti con i dadi indicano di quante punte (*pips*), il giocatore deve muovere le proprie pedine.

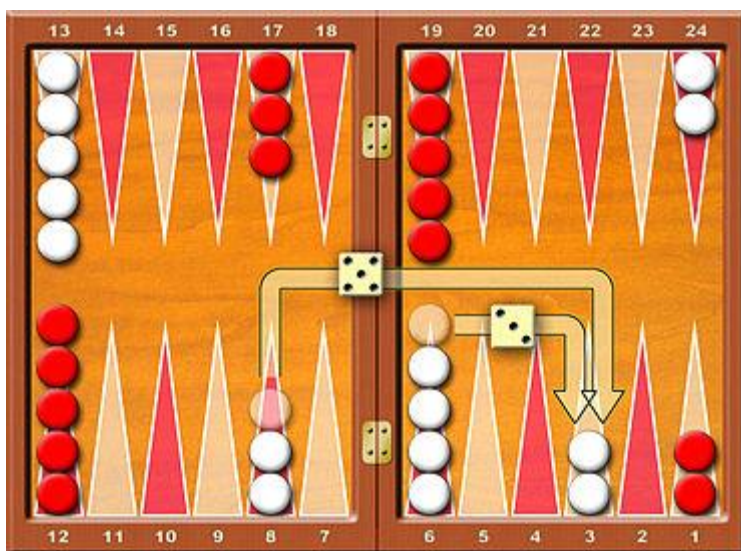
Le pedine devono sempre essere mosse in avanti, verso le punte corrispondenti a numeri più bassi. Non sono ammesse mosse all'indietro.

Le regole per il movimento delle pedine sono le seguenti:

- **Una pedina può essere mossa solo su una punta aperta**, ovvero una punta che non sia occupata da due o più pedine avversarie (che è detta anche "casa").
- **Una pedina può essere mossa anche su una punta già occupata da altre proprie pedine.**
- **I numeri sui due dadi costituiscono sempre due mosse separate.**
Per esempio, se un giocatore ha ottenuto 5 e 3, può decidere...
 - se muovere una pedina di cinque punte su una punta aperta ed un'altra pedina di tre punte sempre su una punta aperta,
 - se muovere un'unica pedina di otto spazi su una punta aperta, ma solo se almeno uno dei punti intermedi (a distanza tre o cinque dal punto di partenza) è aperto.



In figura, un modo di giocare 5 e 3. Il Bianco avanza di 3 punti con una pedina e successivamente di 5 con la stessa pedina.



In figura, un altro modo di muovere il 5 e 3. Il Bianco muove una pedina dal suo punto 8 ed un'altra dal punto 6 per costruire una "casa" nel punto 3.

- **Un giocatore che ottiene due numeri uguali, muove il doppio delle mosse.** Per esempio, un giocatore che ottiene 6 e 6, ha quattro mosse da sei spazi a disposizione, che può completare con la combinazione di pedine che lui ritiene più appropriata.
- **Un giocatore deve utilizzare entrambi i numeri che ottiene** (o quattro se ha ottenuto un doppio), **ammesso che questo sia possibile.**
- **Quando può essere giocato solo un numero, tale numero deve essere giocato.**

- Se entrambi i numeri sono possibili, ma l'utilizzazione di uno di essi non rende più possibile l'utilizzazione del secondo, allora il giocatore deve muovere il numero più grande.
- Se nessun numero può essere utilizzato, il giocatore perde il proprio turno.
- Nel caso di numeri doppi, quando non è possibile usarli tutti e quattro, devono essere giocati più numeri possibili.

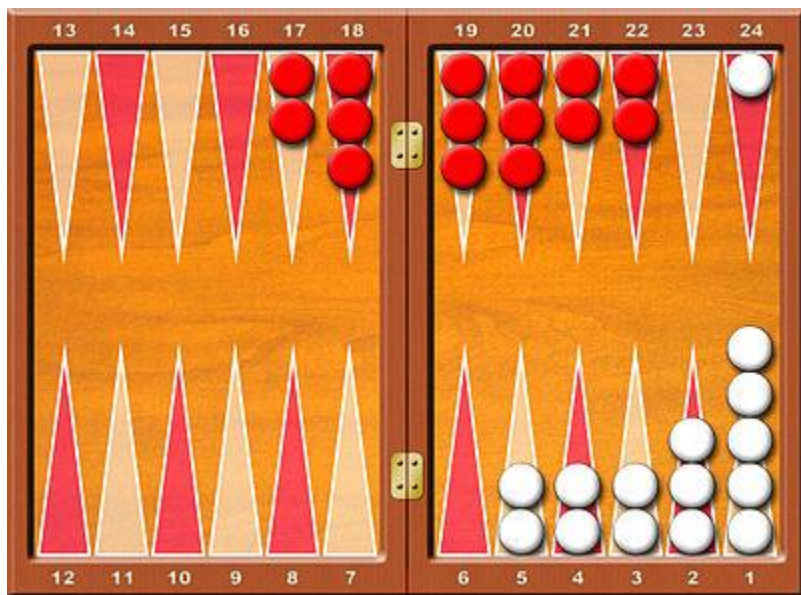
Domande frequenti

Cos'è un blocco?

Un blocco, o sbarramento (*prime*) è una sequenza di 6 punte consecutive ognuna delle quali è occupata da almeno due pedine di uno stesso colore (cioè da 6 "case" consecutive).

Quando si riesce a costruire un blocco, nessuna pedina avversaria potrà scavalcarlo fino a quando tale blocco resta intatto. Infatti una pedina non può fermarsi su un punto bloccato e non può nemmeno muovere più di sei punti in un solo balzo.

Nel seguente esempio, il Rosso ha costruito un blocco ed intrappolato la pedina più lontana del Bianco rimasta sul ventiquattro.

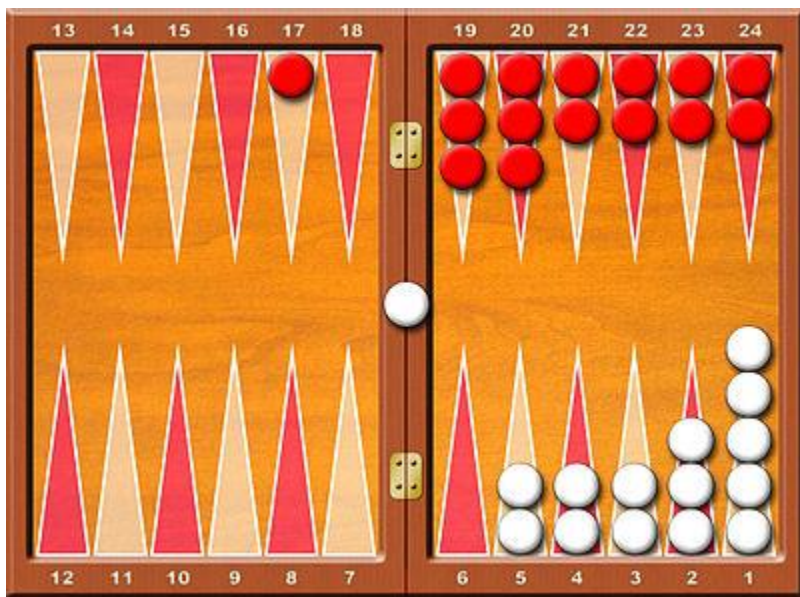


In figura, il Rosso ha creato un blocco con una sequenza di 6 punte occupate da almeno due delle sue pedine (perciò 6 "case" consecutive).

Cosa significa "essere chiusi"?

Quando un giocatore ha costruito un blocco contenuto completamente sulla sua tavola interna ed ha mangiato uno o più pedine scoperte del suo avversario, quest'ultimo "è chiuso" (*closed out*).

Le sue pedine mangiate rimarranno sul *bar*, quindi non potrà muovere fino a quando il suo avversario non aprirà uno dei punti della propria tavola interna.



In figura, un esempio di posizione in cui il Bianco è stato chiuso. Il Bianco ha una pedina sul bar e non ci sono punti aperti sulla tavola interna del Rosso.

Si può passare il turno se non mi piacciono i numeri che ho ottenuto con i dadi?

Se ci sono mosse legalmente consentite, è obbligatorio giocare i numeri ottenuti.

Se la combinazione dei dadi potrebbe risolvere una sola mossa questa deve essere fatta.

Se con una prima mossa una pedina si rende impossibile la seconda mossa, si deve verificare l'alternativa delle mosse, e nel caso fossero entrambi possibili saranno obbligate.

Non esiste nel *backgammon* la possibilità di passare il turno oppure di ritirare i dadi.

C'è un limite al numero di pedine che possono stare su una punta?

Non esiste un limite al numero di pedine che possono occupare un punto. Infatti, è possibile avere anche tutte le 15 pedine su una unica punta (anche se è molto raro). Quando si hanno più di 5 pedine su un punto, di solito è una buona idea impilare qualche pedina sopra le altre.

5. Mangiare e rientrare

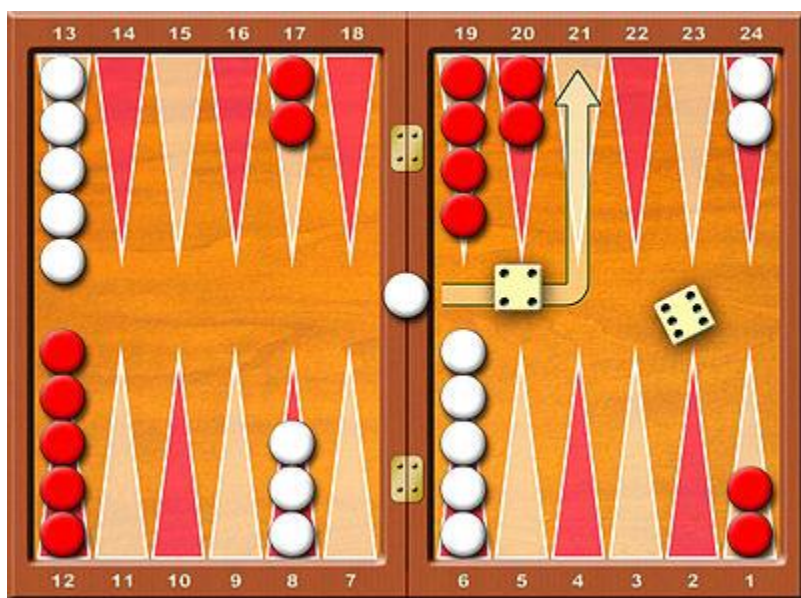
Una singola pedina, qualsiasi sia il colore, che occupi da sola una punta è detta "scoperta" (*blot*).

Se una pedina finisce su una pedina scoperta dell'avversario, quest'ultima viene mangiata o colpita (*hit*) e posta sul *bar*.

Ogni volta che un giocatore ha una o più pedine sul *bar*, è obbligato, come prima mossa, a far rientrare *tutte* le proprie pedine nella tavola interna dell'avversario.

Ciò consiste nel prelevarla dal *bar* e porla su una punta aperta, il cui numero corrisponde ad uno dei due dadi lanciati.

Ad esempio, se un giocatore ottiene 4 e 6, può far rientrare una pedina sul punto 4 o sul 6 dell'avversario, a meno che una o entrambe le punte siano già occupati da due o più pedine avversarie.



In figura, se il Bianco ottiene 6 e 4 dai dadi ed ha una pedina sul *bar*, deve far entrare quella pedina sul punto 4 del Rosso in quanto il punto 6 del Rosso (19 del Bianco) è bloccato.

Se nessuna punta è aperta, il giocatore perde il suo turno.

Se un giocatore può sfruttare solo parzialmente i numeri che ha ottenuto per il rientro, è obbligato a far rientrare più pedine possibili e deve rinunciare alle mosse rimanenti.

Dopo che l'ultima pedina è rientrata dal *bar*, il giocatore deve usare gli eventuali numeri non utilizzati dei dadi muovendo quella stessa pedina oppure una qualsiasi altra.

Domande frequenti

C'è un numero massimo di pedine che possono stare contemporaneamente sul *bar*?

Non c'è nessun limite. Anche se raramente, può succedere di vedere più di 6 pedine contemporaneamente sul *bar*.

Posso muovere altre pedine durante un turno in cui devo far rientrare una pedina dal *bar*?

Se non si hanno altre pedine sul *bar*, allora è obbligatorio utilizzare il numero del dado non sfruttato per muovere o la stessa pedina che è rientrata dal *bar* oppure una diversa.

Se invece non è possibile far rientrare tutte le tue pedine dal *bar*, allora è obbligatorio farne rientrare il maggior numero possibile e rinunciare al resto dei numeri ottenuti dai dadi.

È possibile raggiungere una posizione di stallo nel *backgammon*?

Con posizione di stallo si intende una posizione in cui nessuno dei due giocatori può più muovere. È possibile immaginare una situazione del genere se entrambi i giocatori hanno pedine nel *bar* e tavole interne chiuse. Nessun giocatore in questo caso può rientrare e quindi nessuno potrà più muovere ed il gioco sarebbe bloccato.

Ma una tale situazione non può essere raggiunta attraverso mosse consentite dal regolamento. Ecco il perché.

Supponiamo una situazione con entrambe le tavole interne chiuse. Qualcuno tra i due avversari avrà chiuso la propria tavola interna per primo; supponiamo sia stato il Bianco:

- il Bianco non può chiudere la sua tavola interna se ha una pedina sul *bar*. Quindi il suo avversario, il Rosso, deve mangiargli una pedina solo dopo che il Bianco sia riuscito a chiudere la propria tavola interna.
- Il Rosso non può mangiare, mentre resta chiusa la tavola interna del Bianco, se possiede ancora una pedina sul *bar*. Quindi, dopo che lui avrà mangiato una pedina al Bianco, quest'ultimo dovrà mangiarne una al Rosso.

- Ma il Bianco non può mangiare una pedina del suo avversario finché ha una pedina sul *bar* e la tavola interna del Rosso è chiusa. Quindi il Rosso ha presumibilmente chiuso la sua tavola interna dopo che il Bianco gli ha mangiato una pedina.
- Ma se il Bianco mangiasse, il suo avversario si ritroverebbe una pedina nel *bar* con la tavola interna del Bianco chiusa e non sarebbe quindi in grado di chiudere la propria tavola interna.

Quindi una situazione di doppia chiusura non potrà mai essere raggiunta.

6. Portare fuori le pedine

Una volta che un giocatore ha portato tutte le sue 15 pedine sulla propria tavola interna, può iniziare a portarle fuori dalla tavola (*bear off*).

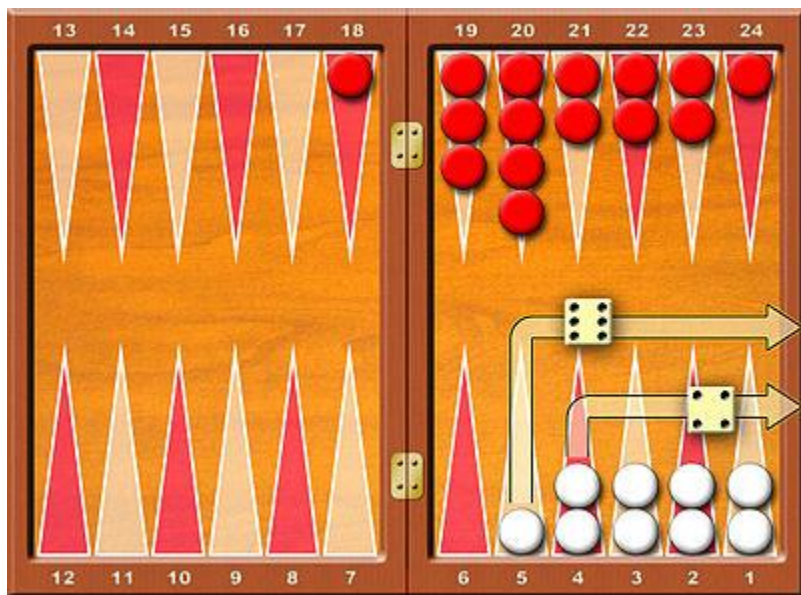
Un giocatore porta fuori una pedina tirando un numero corrispondente alla punta in cui si trova la pedina e rimuovendo tale pedina dalla tavola.

Quindi, tirando un 6, il giocatore può portare fuori una pedina che si trova sulla punta sei.

Se non ci sono pedine su uno dei punti indicati dai dadi, il giocatore deve muovere in maniera legale una pedina che si trova su un punto corrispondente ad un numero più alto.

Se non ci sono pedine neppure su un punto più alto, allora il giocatore deve rimuovere una pedina dal punto più alto che è ancora occupato da una qualche sua rimanente pedina.

Il giocatore non è però obbligato a portare fuori una pedina nel caso ci siano altre mosse consentite.



In figura, il Bianco ottiene 6 e 4 dai dadi e porta fuori una pedina dal punto 5 ed un'altra dal punto 4.

Per far uscire una qualsiasi pedina, un giocatore deve avere tutte le sue pedine ancora in gioco sulla sua tavola interna.

Se una pedina viene mangiata mentre è in corso il processo per portarle fuori, prima di riprendere tale processo, la pedina mangiata deve essere riportata sulla propria tavola interna.

Il primo giocatore che porta fuori tutte e 15 le pedine ha vinto la partita.

Domande frequenti

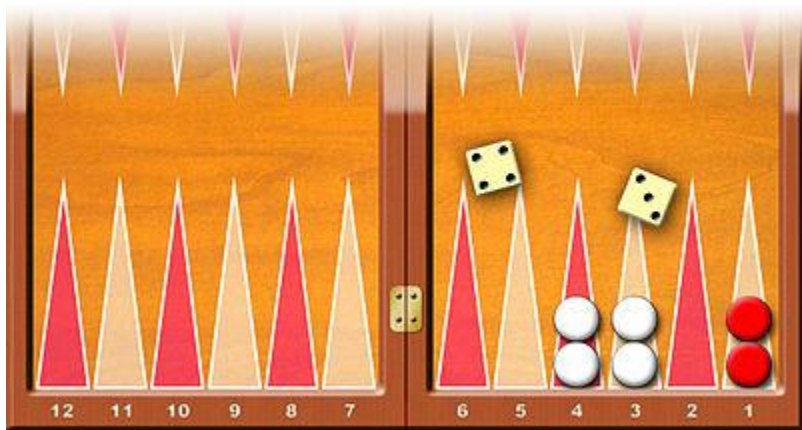
Sono obbligato a portare fuori una pedina anche se non voglio?

Le regole richiedono che vengano utilizzati entrambi i numeri ottenuti dai dadi (quattro se esce un doppio) se ciò è possibile.

Se si possono giocare delle mosse che non coinvolgano l'uscita delle pedine, è lecito giocare.

Se invece l'unica mossa consentita è quella di portare fuori una pedina, allora tale mossa deve essere giocata.

Qui è rappresentato un esempio in cui è obbligatorio portare fuori le pedine. Il Bianco ha ottenuto 4 e 3. In questa posizione, è obbligato a portare fuori una pedina dal punto 3 ed un'altra dal punto 4. È infatti l'unica mossa legale che consente al Bianco di sfruttare entrambi i numeri.



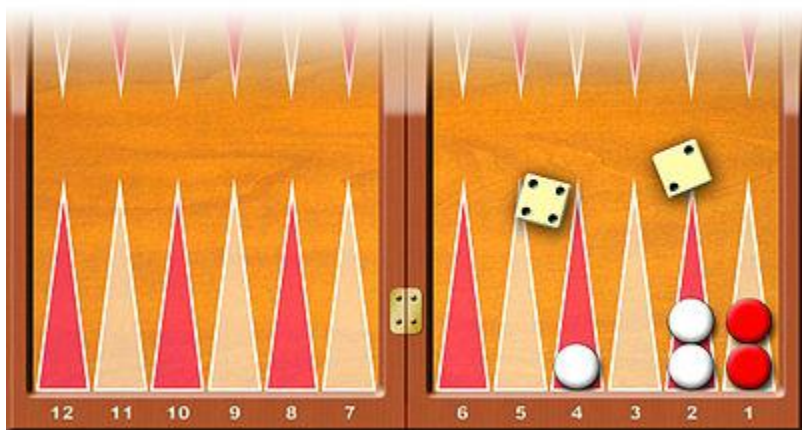
In figura, il Bianco deve giocare 4 e 3. È obbligato a portare fuori due pedine.

Nella figura successiva c'è un esempio in cui il Bianco può portare fuori una oppure due pedine.

Se il bianco porta fuori due pedine, lascia una pedina scoperta. Ma ciò non è necessario. Il Bianco può utilizzare il 2 per muovere una pedina dal punto

quattro al punto due e poi può usare il 4 per portare fuori una pedina dal punto due.

Il risultato è di aver portato fuori una pedina senza lasciarne una scoperta.



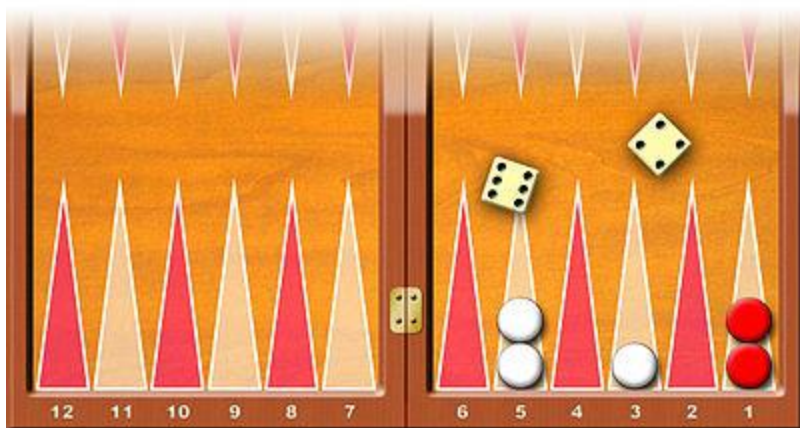
In figura, il Bianco deve giocare 4 e 2. Non è obbligato a portare fuori due pedine.

Posso portare fuori una pedina da una punta il cui numero è minore di quelli ottenuti con i dadi?

L'unico caso in cui si può portare fuori una pedina da una punta più bassa è quando non ci sono altre pedine sulle punte più alte.

Si può utilizzare un 5 per portare fuori una pedina dal punto tre solo se non ci sono altre pedine sul quattro, sul cinque e sul sei (e naturalmente non si hanno pedine fuori dalla casa).

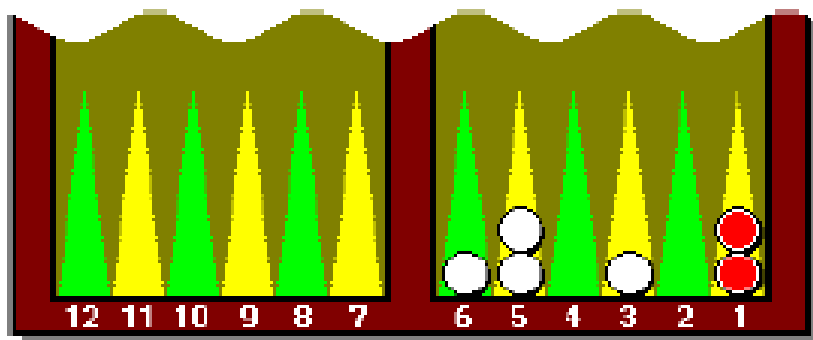
Nella seguente posizione, il Bianco può (e deve) utilizzare il 6 per portare fuori una pedina dal punto cinque, ma non ha modo di giocare il 4. Non è consentito utilizzare il 4 per portare fuori una pedina dal punto tre in quanto vi sono ancora pedine bianche sul punto cinque. Ed il Bianco non può neppure muovere una pedina dal punto cinque in quanto la mossa è bloccata dalle due pedine del Rosso nel punto uno.



In figura, il Bianco deve giocare 6 e 4. Ma può portare fuori solo una pedina direttamente dal punto 6.

Qui c'è un altro esempio.

Questa volta al Bianco non è consentito portare fuori una pedina dal punto sei. Il motivo è che l'unico modo di utilizzare entrambi i numeri ottenuti con i dadi è di muovere dal sei al due (usando il 4) e poi portare fuori una pedina dal punto cinque (usando il 6).



In figura, il Bianco deve giocare 6 e 4. Non può uscire direttamente dalla punta 6, come spiegato sopra.

7. Il raddoppio

Il *backgammon* viene giocato concordando un certo numero di punti per ogni punto partita; si comincia con il punto partita pari ad 1.

Durante il corso della partita, un giocatore che crede di avere un sufficiente vantaggio, può proporre il raddoppio (*double*) di questa posta.

La proposta può essere fatta solo all'inizio del suo turno e prima di tirare i dadi.

Un giocatore a cui è stato offerto un raddoppio può:

- rifiutare il raddoppio, nel qual caso concede la partita all'avversario e perde quindi un punto;
- accettare il raddoppio e giocare per la posta in palio raddoppiata.

Un giocatore che accetta il raddoppio diventa proprietario del cubo e solo lui potrà eventualmente proporre un ulteriore raddoppio (*redouble*).

Così se un giocatore rifiuta un nuovo raddoppio, egli concede all'avversario i punti che erano in palio prima del raddoppio.

Se invece accetta, diventa il nuovo proprietario del cubo e la partita continua con una posta raddoppiata rispetto a quella precedente.

Non esiste un limite per il numero di raddoppi in una partita (ma di solito, nelle sfide tra professionisti, non si supera il valore di 8, cioè tre raddoppi nella stessa partita).

Domande frequenti

Posso raddoppiare anche se ho una pedina sul *bar*?

È consentito raddoppiare ogni volta che è il proprio turno e i dadi non sono stati ancora lanciati.

È incluso anche il turno in cui i dadi non vengono lanciati in quanto si hanno pedine sul *bar* ed il proprio avversario ha la tavola interna chiusa.

C'è un limite al numero di volte che può essere offerto il raddoppio in una partita?

Non c'è limite. L'unica restrizione è che un giocatore non può raddoppiare due volte consecutivamente. Una volta offerto il raddoppio, infatti, il cubo passa in mano al giocatore che –eventualmente– lo ha accettato.

Cos'è un *raccoon*? Un *otter*?

Dopo l'inizio del gioco, se un giocatore (A) ritiene di avere un certo vantaggio nella partita in corso, può proporre di raddoppiare all'avversario (B). Se B accetta il raddoppio, il cubo vale ora 2. Questo è un raddoppio ordinario.

Esiste una regola facoltativa che dice che se B crede di essere il favorito accettando il raddoppio, può proporre di raddoppiare a 4 immediatamente senza rinunciare al possesso del cubo. Questa azione è chiamata *beaver* (castoro).

Alcune persone giocano con un'ulteriore regola che consente ad A, qualora A ritenga ancora di essere lui il favorito dopo il *beaver* di B, di girare immediatamente il cubo su 8. Questo è chiamato *raccoon* (procione).

Alcune persone giocano con un'ulteriore possibile "ri-raddoppio": se B crede di essere il favorito dopo il *raccoon* di A, può a sua volta raddoppiare a 16. Questo è chiamato *otter* (lontra) oppure con un nome di qualche altro animale simile.

Durante tutti questi raddoppi immediati (*beaver*, *raccoon* o *otter*), il cubo non cambia possessore. Solamente un raddoppio ordinario trasferisce tale possesso.

Tutti questi particolari raddoppi dai nomi di animale devono essere fatti immediatamente dopo che il raddoppio iniziale è stato accettato e senza che sia intervenuto un lancio di dadi o lo spostamento di pedine.

8. Gammon e Backgammon

Se alla fine della partita il giocatore sconfitto ha portato fuori almeno una pedina, allora egli perde soltanto il valore indicato dal cubo (un punto nel caso non ci siano stati raddoppi); questa è la vittoria semplice.

Se invece lo sconfitto *non* ha portato fuori alcuna pedina, allora ha subito un *gammon* e perde quindi il *doppio* del valore indicato dal cubo.

Se, nel caso peggiore, lo sconfitto non ha portato fuori alcuna pedina ed ha ancora una o più pedine sul *bar* o sulla tavola interna del vincitore, allora ha subito *backgammon* e perde perciò il *triplo* del valore indicato dal cubo.

9. Il Match Play

Quando viene disputato un torneo di *backgammon*, lo stile della competizione per decidere il vincitore è tipicamente l'organizzazione di incontri (*match play*).

I **partecipanti sono accoppiati**, ed ogni coppia **gioca una serie di partite** per decidere chi passerà al turno successivo del torneo. Questa serie di partite è chiamata appunto incontro (*match*).

Gli incontri vengono giocati su uno **specificato numero di punti**.

Il primo giocatore che accumula il numero richiesto di punti, vince l'incontro.

I punti sono assegnati come segue:

- **un punto** per la **vittoria semplice**,
- **due punti** per il **gammon**,
- **tre punti** per il **backgammon**.

Il cubo del raddoppio viene utilizzato e quindi i giocatori vincono il valore del gioco moltiplicato per il valore del cubo (per esempio, se un giocatore vince un *gammon* con il cubo a 2, ottiene 4 punti).

Gli incontri vengono normalmente giocati utilizzando la **regola di Crawford**. Tale regola stabilisce che **se un giocatore raggiunge un punteggio per cui gli manca un solo punto per vincere l'incontro, nessuno dei due giocatori può raddoppiare nella partita immediatamente seguente**. Questa partita senza raddoppio (*cubeless*) viene tipicamente chiamata **Crawford game**. Dopo di questa, se l'incontro non si è ancora concluso, il cubo del raddoppio torna ad essere utilizzabile.

Non esiste nessun bonus se si fanno più punti di quanti richiesti per vincere l'incontro. Poiché l'unico scopo è solo vincere l'incontro, la portata della vittoria non ha importanza.

Raddoppi automatici, *beavers* e la regola di *Jacoby* **non sono utilizzati** durante gli incontri.

Domande frequenti

Durante un incontro è consentito/morale raddoppiare al primo turno?

Supponiamo che io ed il mio avversario abbiamo appena finito il *Crawford game*. Sto inseguendo il mio avversario a cui serve solo un punto per vincere l'incontro. Faccio qualcosa di sbagliato se raddoppio al mio primo turno della prossima partita?

Raddoppiare alla prima possibilità quando si sta inseguendo l'avversario dopo il *Crawford game* è assolutamente accettabile. Infatti è una buona strategia perché se si perde la partita in ogni caso si perde anche l'incontro. Raddoppiare garantisce di conquistare almeno due punti nel caso si riesca a vincere la partita.

Non c'è ragione di sentirsi colpevoli di raddoppiare prima che si abbia un chiaro vantaggio sull'avversario. Non aver potuto raddoppiare durante il *Crawford game* è già di per sé un prezzo alto da pagare. Avendo finalmente ora la possibilità di raddoppiare, bisognerebbe farlo per avere il massimo vantaggio da questa azione.

Giusto per curiosità, un certo numero di anni fa, in alcuni tornei veniva utilizzata una regola chiamata *Holland rule*. Tale regola dice che dopo il *Crawford game*, il giocatore in svantaggio non può raddoppiare prima del suo terzo turno. Questa regola è utilizzata molto raramente oggi.

10. Regole facoltative

Le seguenti regole facoltative sono ampiamente utilizzate nelle partite dove in palio ci sia del denaro.

1. **Raddoppio automatico.** Se al lancio di dadi iniziale (per decidere chi compie la prima mossa) si ottengono due numeri uguali, la posta iniziale viene raddoppiata. Il cubo del raddoppio viene ruotato a mostrare il numero 2 e rimane nel mezzo. Normalmente i giocatori si accordano sul numero massimo di raddoppi automatici per partita.
2. **Beavers.** Se ad un giocatore viene proposto il raddoppio, egli può proporre immediatamente un ulteriore raddoppio (*beaver*) continuando però a possedere il cubo. A questo punto, il giocatore che ha raddoppiato per primo deve scegliere se accettare oppure no, seguendo le regole standard del raddoppio.
3. **La regola di Jacoby.** *Gammon* e *backgammon* non valgono per raddoppiare o triplicare la posta se nessuno dei due giocatori raddoppia nel corso della partita (vengono cioè pagati solo una volta la posta in palio). Questa regola rende più veloce il gioco in quanto elimina le situazioni in cui un giocatore non raddoppia perché sta tentando di vincere un *gammon*.

11. Irregolarità

1. **I dadi devono essere lanciati contemporaneamente sulla parte destra della tavola** (rispetto al giocatore che lancia) **e giacere piani sulla tavola.** Se entrambe le situazioni non sono verificate (un dado finisce fuori dal lato destro della tavola, o sopra una qualsiasi pedina o non è completamente appoggiato di piatto) il giocatore è obbligato a rilanciare entrambi i dadi.
2. **Un turno è completo quando il giocatore raccoglie i propri dadi dalla tavola.** Se ciò è stato fatto e le mosse giocate sono incomplete o illegali, l'avversario può scegliere se accettare la mossa o chiedere al giocatore di effettuare la mossa legale. **La mossa dell'avversario viene implicitamente accettata quando si inizia il proprio turno lanciando i dadi oppure raddoppiando.**
3. **Se un giocatore tira i propri dadi prima che l'avversario abbia completato il proprio turno con la raccolta dei dadi, il lancio è valido ma il giocatore ancora di turno, può modificare la propria mossa in funzione del lancio anticipato del proprio avversario.** Dopo aver sfruttato al meglio la mossa conoscendo in anticipo il tiro dell'avversario, il giocatore raccoglierà i dadi permettendo all'avversario di muovere la combinazione del lancio anticipato.

12. Varianti

Se si ricorda la *storia millenaria* di questo gioco non può stupire il fatto che esista una moltitudine di altri giochi che condividono col *backgammon* l'uso della tavola a 24 punte. Di seguito sono presentate due varianti strettamente connesse al moderno *backgammon*.

La *chouette*

La *chouette* è un modo per giocare a *backgammon* in più di due giocatori. Rispetto alla classica partita uno contro uno, la *chouette* può offrire molti vantaggi quando ci si trovi all'interno di un club. È infatti molto divertente, socializzante ed avvincente. Inoltre, giocando una *chouette*, un giocatore può partecipare solo a qualche partita oppure prendersi una breve pausa quando lo desidera.

La seguente descrizione contiene le regole generali per le *chouette*. Vi sono però moltissime variazioni a queste regole, e i nuovi arrivati in un club dovrebbero prendersi del tempo per imparare le usanze locali prima di giocare.

Ordine di gioco

Per iniziare, ogni giocatore lancia un dado, e nel caso due o più dadi mostrino lo stesso numero, questi ultimi vengono rilanciati. Il giocatore che ha ottenuto il numero più alto diventa il *box* e gioca contro tutti gli altri, che costituiscono una squadra (*team*). Il giocatore che ha ottenuto il secondo numero più alto diventa il capitano della squadra. Il compito del capitano è quello di lanciare i dadi e di muovere le pedine per la propria squadra. Gli altri giocatori sono ordinati in base al punteggio dei loro lanci.

Quando il *box* vince una partita, riscuote la vincita da ogni membro della squadra. A questo punto il capitano passa in fondo alla coda, ed il successivo membro della squadra diviene il nuovo capitano. Quando è la squadra a vincere, il *box* deve pagare il debito ad ogni membro e passare in fondo alla coda; il nuovo *box* diviene a questo punto colui che era il capitano.

I giocatori possono lasciare una *chouette* o rientrarci in qualunque momento. Ogni nuovo giocatore entra partendo dall'ultima posizione della coda.

Consultazioni

Le abitudini di gioco possono essere diverse: in alcune *chouette*, è consentito consultarsi liberamente sulle mosse da compiere. In altre è proibito. Un compromesso popolare permette le consultazioni solo dopo che il cubo è stato girato (cioè, qualcuno ha raddoppiato).

Giocare con un solo cubo

Una *chouette* può essere giocata sia con un singolo cubo che con più cubi. In una partita a singolo cubo, l'unica decisione che i componenti della squadra possono prendere singolarmente riguarda l'accettare o meno un raddoppio. Se il *box* raddoppia, ogni giocatore della squadra può decidere da solo se giocare o rifiutare. Quelli che rifiutano perdono la loro posta, che viene incassata dal *box*, ed escono dal gioco potendo rientrare solo alla partita successiva e perdono qualsiasi diritto di consultazione. I giocatori che hanno accettato prendono il posto degli uscenti secondo l'ordine stabilito in partenza. Se il capitano rifiuta un raddoppio, mentre qualche altro membro della squadra accetta, allora diviene nuovo capitano il componente della squadra, rimasto ancora in gioco, meglio piazzato nella coda ed il precedente capitano finisce in fondo alla coda.

Se un solo giocatore accetta un cubo

Esiste una regola comunemente accettata nelle *chouette* con cinque o più partecipanti: se tutti i membri della squadra tranne uno rifiutano il raddoppio del *box*, allora anche colui che avrebbe accettato deve rifiutare. Questa regola previene situazioni in cui la maggior parte dei giocatori non ha interesse nella continuazione della partita.

Un'altra regola popolare è quella per cui, quando un singolo giocatore accetta il raddoppio iniziale del *box*, è obbligato ad accettare un cubo *extra* posto a 2 (2-*cube*) da un qualsiasi membro della squadra che desideri pagargli un punto partita. Colui che ha ricevuto il cubo *extra* possiede ora più cubi che può utilizzare individualmente per lanciare un raddoppio e per i quali dovrà pagare od incassare nel solito modo indicato dalle regole.

Giocare con più cubi

Moltissime *chouette* oggi utilizzano più cubi. Ogni giocatore possiede il proprio cubo del raddoppio. Il *box* può offrire il raddoppio ai singoli componenti della squadra e ciascuno di essi può decidere se e quando lanciare il raddoppio al *box*.

Con cubi multipli in gioco, diviene possibile per il *box* vincere contro alcuni giocatori e perdere contro altri. Sorge quindi il problema di quando un giocatore mantiene la propria posizione nel *box*. La regola comune che si utilizza in questo caso è che il giocatore continua a fare il *box* fin quando sconfigge il capitano, che nel caso contrario prende il suo posto.

Il compagno del *box*

Nelle *chouette* con otto o più giocatori, spesso viene permesso al *box* di avere un compagno. La collaborazione con il *box* viene offerta a rotazione, partendo dal capitano e proseguendo a ritroso lungo al coda. Se nessuno offre la propria collaborazione, il compagno del *box* sarà scelto a sorte tra tutti i componenti della squadra ad esclusione del capitano.

13. Bibliografia

Sono pochi i libri sul backgammon pubblicati in italiano, e ancor meno quelli che si trovano tuttora in commercio.

Della lista proposta di seguito, solo i *De Toffoli* ed il *Goren* dovrebbero ancora trovarsi nelle librerie.

- Dario De Toffoli con contributi di Carlo Melzi e Chiva Tafazzoli, *Il Grande libro del Backgammon. Storia, regole, tecniche, attualità*, Nuovi Equilibri, 2008, [ISBN 9788862220354](https://www.isbn.it/9788862220354)
- Dario De Toffoli, *Backgammon. Tutte le regole del gioco*, Nuovi Equilibri, 2002, [ISBN 8872267048](https://www.isbn.it/8872267048)
- Charles H. Goren, *Il backgammon: come imparare uno dei giochi più diffusi nel mondo da 5000 anni*, Mursia, 1997, [ISBN 8842503711](https://www.isbn.it/8842503711)
- Stefania Frascetta, *Come giocare e vincere al Backgammon*, De Vecchi, 1993, [ISBN 8841233567](https://www.isbn.it/8841233567)
- Oswald Jacoby, John R. Crawford, *Il libro del Backgammon*, Sperling & Kupfer, 1976

Sono invece numerosissimi i testi pubblicati in lingua inglese.