

# Backgammon: regole ufficiali complete

Di Patrick / 21 Febbraio 2024



Il backgammon è un gioco da tavolo a duello. L'obiettivo è far uscire i propri pezzi dalla scacchiera muovendoli secondo regole precise ma semplici.

**Contenus** [masquer](#)

[1 Contenuto del gioco](#)

[2 Prima di iniziare](#)

[2.1 Direzione di gioco](#)

[3 Inizio del gioco](#)

[4 Fine del gioco](#)

## Contenuto del gioco

Il backgammon si gioca su una tavola speciale. È composto da 24 frecce di colori alternati. Queste frecce sono raggruppate in 4 zone da 6 chiamate "Jan". Il tabellone è diviso in due da una barra, che è essa stessa parte del gioco. Essa costituisce la "prigione".

Ogni giocatore dispone di 15 pedine colorate, per un totale di 30 pedine (bianche e nere, bianche e rosse, ecc.).

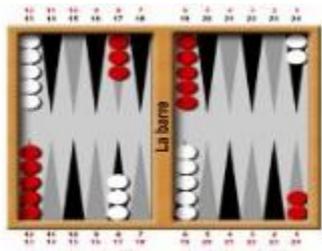
Per giocare a backgammon, avrete bisogno di :

- **il tabellone**
- **15 segnalini per giocatore**
- **4 dadi con 6 facce numerate.**

Un ultimo accessorio, il dado, è utilizzato dai professionisti. Si tratta di un grande dado utilizzato per moltiplicare le puntate. Se siete alle prime armi, non c'è bisogno di usarlo.

## Prima di iniziare

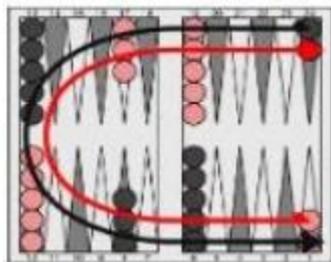
Dispiegare il tabellone e **posizionare i pezzi nelle seguenti posizioni di partenza:**



Il giocatore bianco si posiziona in modo che i suoi 2 pezzi bianchi siano di fronte a lui. Allo stesso modo, il giocatore nero (o rosso, come mostrato nell'immagine) si posizionerà in modo che i suoi 2 pezzi siano di fronte a lui.

Quindi, come nell'immagine, il giocatore bianco si troverà in basso e l'altro in alto.

### Direzione di gioco



La direzione di gioco nel backgammon è un po' insolita. Se consideriamo l'immagine precedente, il giocatore bianco deve muovere le sue pedine dal punto nero 24 alla sua tavola bianca. Pertanto, le due pedine bianche sul punto 24 dovranno spostarsi dal punto 24 al punto 1 nella direzione 24 – 23 – 22 – e così via.

Il giocatore rosso, invece, deve muovere i suoi pezzi dalla freccia 1 nero in direzione 1 nero – 2 nero – 3 nero – e così via.

Seguendo questa regola, i giocatori dovrebbero quindi avere i rispettivi pezzi nel corrispondente Jan interno (direttamente di fronte a loro).

### Inizio del gioco

Viene allestita la postazione di partenza e i giocatori vengono fatti sedere. Il gioco può iniziare

**Ogni giocatore prende 1 dado ed entrambi i giocatori lanciano i loro dadi contemporaneamente, ognuno in una diversa metà del tabellone. Il giocatore che inizia la partita è quello con il punteggio più alto sui dadi.** In caso di parità, i giocatori tirano di nuovo.

Una volta stabilito quale giocatore inizia, quel giocatore deve giocare il risultato del lancio che lo ha reso il primo giocatore. Ad esempio, se il Bianco tira un 3 e il Nero tira un 5, il Nero inizia la partita e deve giocare 3+5. Può quindi muovere i suoi pezzi di 3+5 caselle. Può quindi muovere i suoi pezzi di 3+5 caselle. Per farlo, deve seguire alcune regole:

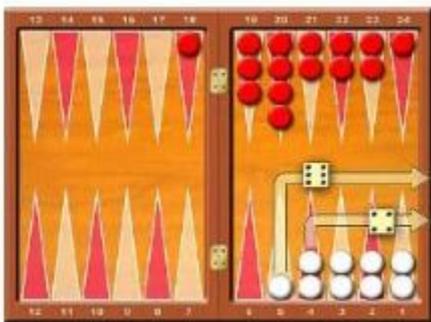
- Ogni giocatore muove le proprie pedine nella direzione che gli è stata assegnata (vedi sezione precedente).

- Il giocatore può muovere la sua pedina in base al risultato dei dadi, rispettando i numeri ottenuti su ciascun dado (ad esempio, se ottiene 3+5 sui dadi, deve muovere una pedina di 3 frecce e poi un'altra di 5 frecce, oppure muovere la stessa pedina di 3+5 frecce).
- Il giocatore può giocare i risultati dei dadi in qualsiasi ordine (sono ammessi 3 poi 5 o 5 poi 3, come nell'esempio precedente).
- Se un giocatore non può muovere i suoi pezzi in base al risultato dei dadi, salta il suo turno.
- È vietato posizionare il proprio pezzo su un punto in cui si trovano già almeno 2 pezzi dell'avversario. Tuttavia, è possibile incrociarli se il risultato del lancio dei dadi lo consente.
- Se un giocatore atterra su una freccia con un solo pezzo avversario, posiziona il pezzo avversario sulla barra centrale della scacchiera e prende il suo posto: questo si chiama "strike".
- Se il vostro pezzo si trova sulla barra, dovete prima spostarlo facendogli seguire il percorso dal punto 1 nella vostra direzione di gioco.
- Se il tiro non consente di spostare il pezzo dalla barra, si salta il turno anche se si può spostare un altro pezzo.
- Non c'è limite al numero di pedine che possono essere presenti sulla barra.
- Non c'è limite al numero di pedine dello stesso colore che possono trovarsi su una freccia.
- Se un giocatore tira un doppio al suo turno, deve spostare le sue pedine di un valore pari a 2 volte il risultato del dado.

Ogni giocatore lancia 2 dadi a turno e deve seguire le varie regole.

## Fine del gioco

Una volta che tutte le pedine sono nel vostro Jan interno, potete iniziare a "toglierle" dal gioco, come in un gioco di cavalli.



In questo caso, solo il giocatore bianco ha il diritto di iniziare a muovere le sue pedine verso l'esterno. Il giocatore rosso deve prima spostare l'ultima pedina sulla sua tavola di casa prima di iniziare l'uscita.

Le regole per uscire sono semplici:

- Uscire da una pedina significa posizionarla nello spazio vuoto all'estremità della propria plancia.
- **Per uscire da una pedina, bisogna tirare un dado maggiore o uguale alla posizione della pedina rispetto all'uscita.**
- Se il vostro pezzo si trova sulla freccia 1, dovete tirare 1 o più sul dado per farlo uscire.
- Se la pedina si trova in posizione 5 rispetto all'uscita, è possibile farla uscire tirando 5 o 6 sul dado.

- Se il lancio non produce un dado, si possono muovere le pedine in avanti in base al risultato.

Dato che per eliminare una pedina è necessario un punteggio pari o superiore al valore richiesto, capirete che più la vostra pedina è vicina all'uscita, più sarà ovvio e facile eliminarla dal gioco.

La partita termina quando un giocatore riesce a eliminare tutte le sue pedine.

# Strategie per vincere a backgammon!

Di Patrick / 17 Febbraio 2024



Il **backgammon** è un **gioco di dadi, fortuna e strategia** per 2 giocatori dai 7 anni in su. Lo scopo del gioco è **spostare le pedine nella propria tavola e toglierle dalla tavola**. Il primo giocatore che ci riesce vince la partita. Ecco le strategie per vincere a backgammon.

**Contenus** [masquer](#)

[1 Strategie di base](#)

[1.1 Non farsi prendere](#)

[1.2 Non correre rischi](#)

[1.3 Minaccia all'avversario](#)

[2 Strategie avanzate](#)

[2.1 La corsa](#)

[2.2 L'attacco](#)

[2.3 Il bonus](#)

[2.4 La trappola](#)

## Strategie di base

Non farsi prendere

- Questa strategia consiste **nel non lasciare mai una pedina da sola in una casella**.
- Una pedina sola può essere colpita dall'avversario e fatta **prigioniera**.

Non correre rischi

- Quando i risultati del lancio dei dadi vi mettono in una posizione pericolosa, spostate le pedine che si trovano nella casa dell'avversario.
- Se vengono colpite, riprenderanno la partita quasi allo stesso livello.

*Esempio:*

*È più svantaggioso per le pedine sulle caselle 6, 8 e 13 spostarsi di due caselle che per la pedina sulla casella 24.*



- Allo stesso modo, se colpire l'avversario vi mette in una situazione di vulnerabilità, è meglio astenersi.
- Questo è particolarmente vero quando si colpisce una pedina avversaria che si trova nella propria scacchiera.
- Il vostro pedone è in una posizione vulnerabile e può essere rimandato all'inizio del percorso se il pedone dell'avversario finisce sul dado giusto.

*Esempio:*

*Tutte le pedine sono state riportate sulla tavola di casa.*

*Tuttavia, avete colpito una pedina del vostro avversario.*

*Il vostro uomo sulla casella 2 è ora in pericolo.*

*Se il vostro avversario tira un 2, la vostra pedina verrà mandata al bar e dovrà ricominciare dalla casella 24, 23 o 20.*



Minaccia all'avversario

- L'avversario è minacciato se :
  - Avete un muro di diverse pedine.
  - Il vostro muro di pedine è di intralcio.
- A meno che il vostro avversario non faccia il doppio, non oserà avanzare sapendo che potete colpirlo in qualsiasi momento.

*Esempio:*

*Avete tre muri sul percorso del vostro avversario.  
Muovendo una pedina in avanti, mette in pericolo la seconda pedina.*



- **Al contrario, aspettate che un muro avversario si disperda e passi dall'altra parte prima di muovere i vostri pezzi.**

## Strategie avanzate

### La corsa

- Questa strategia consiste **nel riportare le pedine nella propria scacchiera il più rapidamente possibile.**
- Questa strategia è possibile solo **se si ottiene un lancio alto di dadi o un raddoppio.**



### L'attacco

- Non limitatevi a rimpatriare i vostri pedoni, ma **ritardate** anche il **vostro avversario.**
- Attaccare significa **colpire qualsiasi pedone vulnerabile sul lato avversario.**
- Una **pedina** è **vulnerabile** quando **si trova da sola in una casella.**
- Ogni pedina colpita viene **mandata in prigione** e deve **uscire dalla casa dell'avversario.**
- Tuttavia, **per poter partire, il lancio dei dadi deve permettere al giocatore di atterrare su una casella libera.**
- Questa strategia presenta **2 vantaggi:**
- Permette di **ritardare l'avversario, poiché la sua pedina riparte dall'inizio.**

*Esempio:*

*Il pezzo dell'avversario è sulla casella 5.*

*Se lo si colpisce, sarà mandato al bar e dovrà ricominciare dalla casella 24, 23, 22, 21 o 20.*



– Questo permette di **bloccare l'avversario se nessuna casella è libera.**

- Ma attenzione! **Se la pedina colpita si trova già nella vostra scacchiera, il ritardo è meno significativo**, poiché si sposterà solo di qualche casella.
- Questa strategia può essere **pericolosa se, colpendo un pezzo avversario, il vostro pezzo si ritrova da solo su una casella.**

Il bonus

- Il bonus consiste **nel costruire un muro alto 4 o 5 caselle.**
- Questa strategia presenta **2 vantaggi**:
  - Permette di **bloccare l'avversario, che deve ottenere un 5 o un 6 per attraversare il muro.**

*Esempio:*

*Per superare il muro, l'avversario deve ottenere un 5.*



– Crea una **zona di arrivo sicura per le altre pedine.**

*Esempio:*

*Rientrando nella tavola di casa, le pedine non finiscono da sole su una casella.*

- Attenzione! **Il bonus è utile solo se le pedine avversarie sono bloccate dall'altra parte.**
- L'ideale sarebbe **combinare il bonus con un attacco.**
- **Le pedine avversarie che devono tornare in pista sono bloccate dal muro.**

La trappola

- La trappola consiste **nel lasciare alcune pedine nella scacchiera avversaria.**
- Può essere una **strategia pericolosa**, ma presenta **due vantaggi**:
  - **I vostri pezzi colpiti dal nemico non saranno lasciati soli all'inizio del percorso.**

*Esempio:*

*Facendo un 5, permetterete al vostro pedone di unirsi a un muro di 2 pedoni.*



– Questo muro rappresenta **una minaccia per le pedine di casa dell'avversario**. Se i **pezzi avversari** vengono **colpiti** a questo livello, **arretreranno di diverse caselle**, mentre se voi venite colpiti, vi troverete quasi allo stesso livello di prima.

- Questa strategia può **anche essere combinata con la strategia del muro**.
- **In questo caso, alcune pedine vengono rimandate all'inizio del percorso**.
- In queste circostanze, si tratta soprattutto di **una strategia difensiva** che impedisce all'avversario di rimpatriare le sue pedine sulla tavola di casa.