

# BACKGAMMON

**Spielregel**

**Règles du jeu**

**Regole del gioco**

  
**Carlit**

[www.carlit.ch](http://www.carlit.ch)

# BACKGAMMON



## Backgammon

Würfelspiel für 2 Spieler ab 8 Jahren

## Spielmaterial

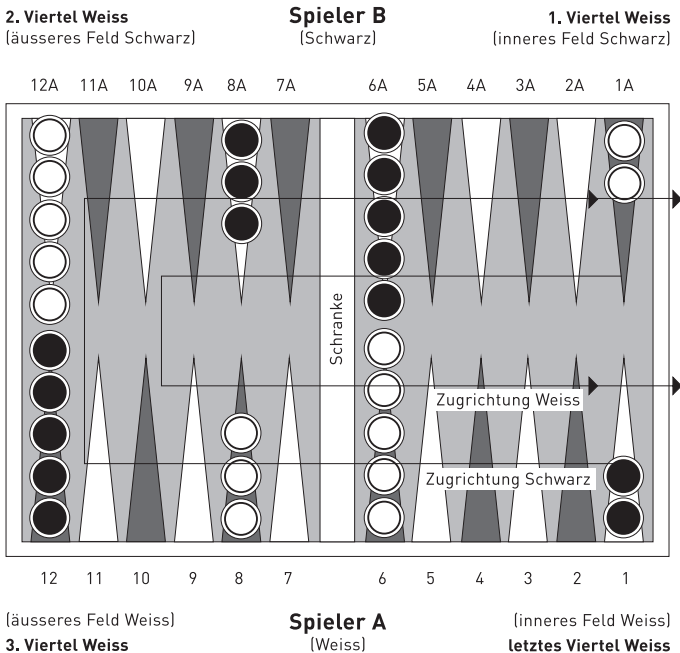
Spielplan, je 15 Steine in 2 Farben, 4 Würfel und 1 Dopplerwürfel

## Steine, Würfel und Backgammonplan

Jeder Spieler erhält 15 Steine einer Farbe und 2 Würfel.

Für die spezielle Art, in der bei Backgammon auch um Einsätze gespielt wird, verwendet man einen mit Zahlen versehenen Würfel, den sogenannten Dopplerwürfel. Das Spielbrett zeigt 24 Spitzen, sogenannte Zungen, die abwechselnd verschieden gefärbt sind. Um einen besseren Überblick zu ermöglichen, sind sie von 1-12 und von 1A-12A nummeriert. Die Färbung der Zungen hat mit dem Spielverlauf nichts zu tun; sie soll das Auszählen der Spielzüge erleichtern. Das Brett ist durch die sogenannte Schranke in 2 Hälften geteilt; auch dies dient der Übersichtlichkeit. Die Schranke teilt die Spielbahn in Abschnitte von je 6 Zungen. Wir nennen diese Abschnitte in Zugrichtung des betreffenden Spielers „1. Viertel“, „2. Viertel“, „3. Viertel“ und „letztes Viertel“ – siehe Abbildung 1.

### Abbildung 1



## **Ziel des Spiels**

Ausgehend von der Grundaufstellung versucht jeder Spieler seine 15 Steine durch geschicktes Ausnutzen der Würfelzahlen so schnell wie möglich in sein letztes Viertel zu bringen und dann alle Steine aus dem Brett herauszuwürfeln. Gewinner ist, wem dies als Erstes gelingt. Die Spieler ziehen ihre Steine gegenläufig und versuchen, sich gegenseitig durch Blockieren von Zungen und durch Schlagen zu behindern.

## **Aufstellung und Zugrichtung**

Die Grundaufstellung ist in der Abbildung 1 gezeigt.

**Spieler A** spielt WEISS. Seine allgemeine Zugrichtung ist von 1A über 12A, 12 bis 1. Für Spieler A sind die Zungen 1A-6A sein 1. Viertel und die Zungen 6-1 sein letztes Viertel. Die beiden Steine auf 1A müssen den gesamten Weg über alle 24 Zungen – bis ins letzte Viertel, dann aus dem Brett heraus – zurücklegen. Die 5 Steine auf 12A ziehen von dort über Zunge 12 bis ins letzte Viertel von Spieler A und von dort aus dem Brett heraus. Die restlichen Steine ziehen entsprechend.

**Spieler B** spielt SCHWARZ. Seine allgemeine Zugrichtung ist von 1 über 12, 12A bis 1A. Die Zungen 1-6 sind sein 1. Viertel und die Zungen 6A-1A sein letztes Viertel. Die Spieler ziehen also ihre Steine aus der jeweiligen Anfangsstellung in gegenläufiger Richtung. WEISS zieht im Gegenuhrzeigersinn und SCHWARZ im Uhrzeigersinn. Man sollte sich mit dieser Aufstellung auch bei vertauschten Sitzplätzen vertraut machen. Folgende Faustregel gilt immer: Die dem Spieler gegenüberliegenden 2 letzten Steine sind immer Steine seiner Farbe. Die Zugrichtung für den Spieler ergibt sich daraus, dass dies die 2 am weitesten von seinem letzten Viertel entfernten Steine sind.

Dem Anfänger empfehlen wir, die Beispiele auf dem Brett nachzusetzen und die Züge nachzuspielen.

## **Spielbeginn**

Zunächst wird ausgewürfelt, wer das Spiel eröffnet. Dabei würfeln beide Spieler mit 1 Würfel. Wer die höhere Zahl wirft, beginnt. Werfen beide Spieler dieselbe Augenzahl – man nennt dies einen Pasch – müssen beide nochmals würfeln.

## **Ziehen**

Grundsätzlich führen die Spieler abwechselnd jeweils 2 Züge aus, die sich nach den Würfelzahlen richten müssen. Für die 2 Züge des eröffnenden Spielers gelten die von beiden einzeln erwürfelten Zahlen. Für alle weiteren Züge würfelt jeder Spieler mit 2 Würfeln zugleich. Bei allen Zügen werden die von gegnerischen oder eigenen Steinen besetzten Zungen mitgezählt. Spielfeld ist die ganze Zunge. Es ist jedoch üblich, die Steine an den Brettrand zu rücken.

Die beiden Züge können mit 2 verschiedenen Steinen durchgeführt werden oder als fortgesetzter Zug mit einem Stein. Auch bei einem fortgesetzten Zug werden die Würfelzahlen nie als Summe verwendet; vielmehr handelt es sich um 2 einzelne Züge. Ist der 1. Zug nicht möglich, kann der gesamte fortgesetzte Zug nicht ausgeführt werden.

Der Spieler kann frei entscheiden, in welcher Reihenfolge er die Würfelzahlen verwendet. Kann er jeweils nur einen der beiden Würfe verwenden, muss es der höhere Wurf sein. Ist dies nicht möglich, darf kein Zug ausgeführt werden und der Gegenspieler kommt an die Reihe. Jede Zunge darf nur von Steinen einer Farbe besetzt sein. Deshalb darf ein Stein nur dann gezogen werden, wenn die Zunge, auf der er ankommt, unbesetzt bzw. von Steinen der eigenen Farbe besetzt ist. Ein Zug ist ausserdem möglich, wenn dadurch ein einzelner gegnerischer Stein geschlagen werden kann (siehe Schlagen).

### **Beispiele:**

WEISS eröffnet und ihm steht dafür der Wurf 6/4 zur Verfügung. Neben vielen anderen sind dann beispielsweise folgende Züge möglich (Grundaufstellung siehe Abbildung 1, Seite 2):

Ein Stein von 1A auf 7A (= 6er-Wurf) und ein Stein von 1A auf 5A (= 4er-Wurf).  
Kurznotierung W 6/4 = 1A-7A und 1A-5A.

Oder: ein Stein von 6 auf 2 (= 4er-Wurf) und ein Stein von 8 auf 2 (= 6er-Wurf).  
Kurznotierung W 6/4 = 6-2 und 8-2

Oder: ein Stein von 12A auf 9 und derselbe Stein von 9 weiter auf 3.  
Kurznotierung W 6/4 = 12A-9-3.

### **Züge bei Pasch**

Bei einem Paschwurf darf der Spieler die Augenzahl 4-mal ziehen. So können z.B. bei einem 3er-Pasch folgende Züge ausgeführt werden:

- ein Stein in 4-mal fortgesetztem Zug insgesamt 12 Zungen weiter.
  - 4 Steine je 3 Zungen weiter; kommen mehrere Steine vom selben Ausgangspunkt, werden sie praktisch zusammen 3 Zungen weitergezogen.
  - 2 Steine jeweils in einem fortgesetzten Zug 6 Zungen weiter.
  - ein Stein in einmal fortgesetztem Zug 6 Zungen weiter und 2 weitere Steine je 3 Zungen weiter.
  - ein Stein in 2-mal fortgesetztem Zug 9 Zungen weiter und ein Stein 3 Zungen weiter.
- Wenn bei einem Pasch nicht alle 4 Züge gezogen werden können, müssen jedenfalls alle möglichen Züge gezogen werden; die verbleibenden Zugmöglichkeiten verfallen. Nach einem Pasch wird nicht nochmals gewürfelt.

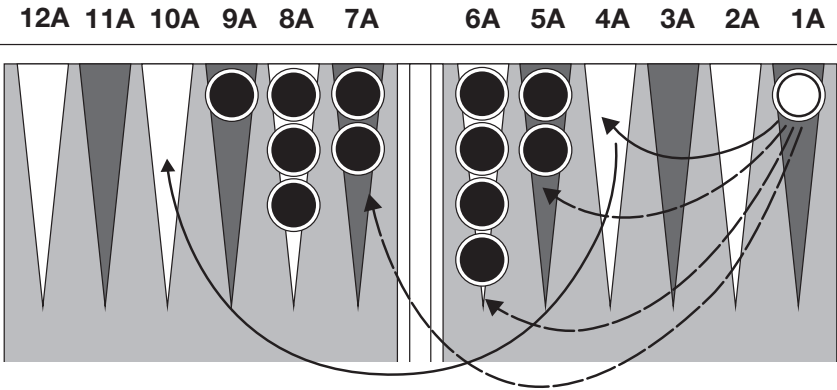
### **Bänder**

Ist eine Zunge mit 2 oder mehr Steinen besetzt, bilden diese Steine ein sogenanntes Band. Als Band sind die Steine vor dem Geschlagenwerden sicher; die Zunge ist für den Gegenspieler blockiert. Hierzu folgendes Beispiel (siehe Abbildung 2): WEISS will seinen Stein von 1A ziehen; er wirft 5/4. WEISS dürfte zwar  $5 + 4 = 9$  Zungen weiter auf 10A ankommen, darf aber weder auf 5A noch auf 6A ziehen. Könnte er mit anderen Steinen ebenfalls keinen Zug ausführen, müsste er aussetzen und SCHWARZ käme an die Reihe.

Wenn WEISS in der gleichen Situation 6/3 wirft (ebenfalls = 9), darf er zunächst auf 4A und dann auf 10A ziehen. In umgekehrter Reihenfolge ist der Zug nicht möglich, da 7A blockiert ist. Gelingt es einem Spieler mehrere Bänder auf nebeneinander liegenden Zungen zu machen, nennt man dies eine Brücke. Im Gegensatz zum üblichen Zweck einer Brücke ist eine solche Stellung ein grosses Hindernis für das Fortkommen des Gegenspielers. Eine Brücke über 6 Zungen kann vom Gegenspieler über-

haupt nicht überwunden werden. Er kann die Steine, die so festgehalten werden, erst weiterziehen, wenn die Brücke im Verlauf des Spiels wieder aufgelöst wird.

**Abbildung 2**



### **Schlagen**

Wird ein Stein so gezogen, dass er einzeln auf einer Zunge steht, ist er für den Gegner schlagbar. Endet ein Zug auf einer Zunge, die von einem einzelnen gegnerischen Stein besetzt ist, wird dieser Stein geschlagen. In einem fortgesetzten Zug können mehrere Steine geschlagen werden (bis zu 4 Steine bei Pasch).

Beispiel: In der Situation von Abbildung 2 kann WEISS mit dem Wurf 5/3 den einzelnen schwarzen Stein auf 9A schlagen; er zieht von 1A auf 4A und von dort auf 9A. Geschlagene Steine werden vom Brett genommen und auf die Schranke gelegt. Diese Steine müssen anschliessend den gesamten Durchlauf neu beginnen.

### **Einsetzen**

Befinden sich geschlagene Steine eines Spielers auf der Schranke, muss er zunächst seine Würfe dafür verwenden, diese Steine wieder ins Brett einzusetzen. Solange ein Spieler noch Steine auf der Schranke hat, darf er mit seinen übrigen Steinen im Brett keinen Zug ausführen. Das Einsetzen geschieht im 1. Viertel des betreffenden Spielers und muss sich nach den Würfelzahlen richten.

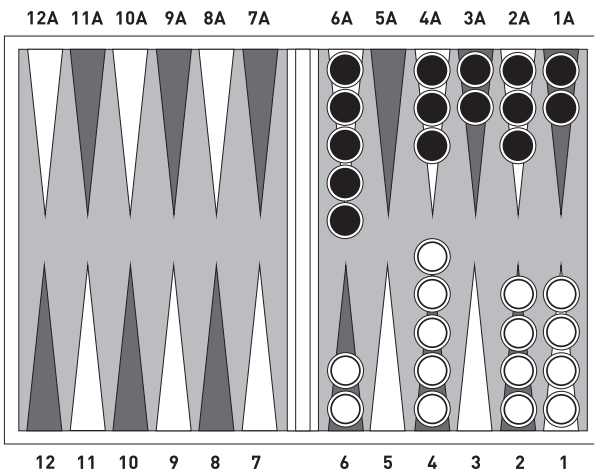
Beispiel: WEISS hat 2 Steine auf der Schranke; er wirft 6/3. Ein Stein muss nun auf 6A und der 2. auf 3A eingesetzt werden. Ist 3A blockiert, kann nur ein Stein (auf 6A) eingesetzt werden; der 3er-Wurf verfällt und kann nicht für Züge im Brett verwendet werden. Ist die Zunge 6A durch ein Band blockiert, kann WEISS keinen der beiden Steine einsetzen, da der höhere Wurf gezogen werden muss, wenn nicht beide Würfe gezogen werden können. Gelingt es SCHWARZ, alle Zungen seines letzten Viertels durch eine Brücke zu blockieren, während WEISS einen Stein auf der Schranke hat, gibt es keinen Wurf, mit dem WEISS seinen Stein wieder ins Brett bringen könnte. Man nennt dies ein „Geschlossenes Brett“. WEISS braucht überhaupt nicht zu würfeln und setzt so lange aus, bis die Brücke von SCHWARZ wieder aufgelöst wird. Selbstverständlich kann beim Einsetzen auch geschlagen werden, wenn man mit dem eingesetzten Stein auf einen einzelnen gegnerischen Stein trifft.

## Ausspielen

Erst wenn ein Spieler alle 15 Steine in sein letztes Viertel gebracht hat, darf er mit dem Ausspielen der Steine beginnen. Hat er mit dem 1. seiner 2 Züge alle Steine ins letzte Viertel gebracht, darf er mit dem 2. Zug bereits mit dem Ausspielen beginnen. Das Ausspielen muss sich ebenfalls nach den Würfelzahlen richten. Die Steine werden von den Zungen aus dem Brett genommen, die dem Wurf entsprechen – bei einem Wurf 6/5 also ein Stein von Zunge 6 (WEISS) bzw. 6A (SCHWARZ) und ein Stein von 5 bzw. 5A. Auch beim Ausspielen zählt der Pasch doppelt. Ausgespielte Steine werden neben dem Brett abgelegt. Das Ausspielen ist kein Zwang; man zieht es manchmal vor, Steine nachzurücken, z.B. mit einer 5 von 6 auf 1.

Es wird sich häufig ergeben, dass auf den Zungen, die dem Wurf entsprechen, kein Stein steht. Stehen auch auf den höheren Zungen keine Steine mehr, werden Steine von der nächstniedereren Zunge ausgespielt. Stehen aber auf einer noch höheren Zunge Steine, muss der Wurf dafür benützt werden, diese Steine „nachzurücken“. Hierzu folgendes Beispiel (siehe Abbildung 3):

**Abbildung 3**



WEISS beginnt mit dem Ausspielen. Würfelt WEISS 6/4, spielt er einen Stein von Zunge 6 und einen von Zunge 4 aus. Würfelt er 6/5, spielt er einen Stein von Zunge 6 aus, kann aber von Zunge 5 keinen Stein ausspielen, da diese nicht besetzt ist. Stattdessen muss er den auf 6 verbleibenden Stein um 5 Zungen auf 1 nachrücken. Würfelt WEISS 5/3, muss er 2 Steine nachrücken, da diese beiden Zungen unbesetzt sind.

Wir nehmen nun an, dass in der hier gezeigten Situation die Steine auf Zunge 6 bereits ausgespielt wurden. Würfelt WEISS nun 5/4, spielt er einen Stein von Zunge 4 aus, da auf seinen höheren Zungen keine Steine mehr stehen. Ausserdem spielt WEISS entsprechend dem 2. Wurf einen weiteren Stein von 4 aus. Bei einem 6er-Pasch oder 5er-Pasch würde WEISS in diesem Fall 4 Steine von Zunge 4 ausspielen. Wenn ein weisser Stein geschlagen wird, während WEISS bereits am Ausspielen ist, muss WEISS diesen Stein erst wieder einsetzen und bis zum letzten Viertel vorrücken, bevor er das Ausspielen fortsetzen kann.

## **Ende des Spiels**

Hat WEISS alle Steine ausgespielt, SCHWARZ aber nur einige, erringt WEISS einen einfachen Sieg. Beim Spielen um Einsätze wird damit der einfache Einsatz gewonnen. Der Gewinn zählt doppelt (Gammon), wenn der Gegner noch keinen seiner Steine ausgespielt hat und dreifach (Backgammon), wenn sich noch Steine des Gegners in seinem 1. Viertel befinden oder gar auf der Schranke.

## **Verdoppeln**

Beim Spielen um Einsätze werden Spieler, die den Reiz eines erhöhten, aber wohl kalkulierten Risikos schätzen, zum Dopplerwürfel greifen. Zu Beginn liegt der Würfel mit der Zahl 64 obenauf neben dem Spielbrett. Nach der Eröffnung ist jeder der beiden Spieler berechtigt, die 1. Verdoppelung anzukündigen. Man wird dies tun, wenn man glaubt, gegenüber dem Partner im Vorteil zu sein. Eine Verdoppelung muss jeweils vor dem Würfeln angekündigt werden. Wenn WEISS die 1. Verdoppelung ankündigt, legt er den Dopplerwürfel mit der Zahl 2 obenauf neben die Brett Hälfte von SCHWARZ. SCHWARZ muss nun entweder die Verdoppelung annehmen oder das Spiel unverzüglich als verloren aufgeben. Im letzteren Fall gewinnt WEISS den einfachen Einsatz. Da sich bei Backgammon das Blatt rasch wenden kann, wird SCHWARZ die Verdoppelung annehmen, wenn er glaubt, dass WEISS nur geringfügig im Vorteil ist. SCHWARZ legt dann den Dopplerwürfel direkt vor sich. Das Spiel wird jetzt um den zweifachen Einsatz fortgesetzt. WEISS sollte im Auge behalten, dass das Recht zur nächsten Verdoppelung nun bei SCHWARZ liegt! Will SCHWARZ im Verlauf des Spiels die 2. Verdoppelung ankündigen, legt er WEISS den Dopplerwürfel mit der Zahl 4 obenauf vor. WEISS muss das Spiel entweder sofort aufgeben, wobei er aufgrund seiner eigenen Verdoppelung den doppelten Einsatz verliert, oder annehmen. In diesem Fall wird das Spiel um den vierfachen Einsatz fortgesetzt. Das Recht zur 3. Verdoppelung liegt nun wieder bei WEISS. Es ist besonders wichtig, immer wieder abzuschätzen, wie weit man gegenüber dem Gegenspieler im Vor- oder im Nachteil ist. Sollte der Gegenspieler eine Verdoppelung anbieten, muss man genau darüber im Bilde sein, ob man annehmen oder aufgeben sollte. Da die Einsätze enorm steigen, ist es selten ratsam, mehr als 2-mal zu verdoppeln.

## **Strategie**

Im Prinzip handelt es sich bei Backgammon um ein wohl organisiertes Rückzugsgefecht. Die am weitesten entfernten Steine auf 1A bzw. 1 sind am meisten gefährdet. Es ist wichtig, diese Steine in Sicherheit zu bringen und gleichzeitig Stellungen aufzubauen, die den Gegenspieler behindern. Man sollte kein einseitiges Risiko eingehen, wenn man Steine vereinzelt und damit dem Schlagen aussetzt. Ein solcher Zug ist nur sinnvoll, wenn er für die folgenden Züge wichtige Vorteile verspricht, und das Schlagen dieses Steines sollte dem Gegenspieler auf lange Sicht Nachteile bringen. Obwohl Backgammon mit Würfeln gespielt wird, ist es durchaus kein reines Glücksspiel. Der Erfolg hängt mindestens ebenso sehr von der geschickten Ausführung der Züge ab.

Die Eröffnungszüge werden bei völlig gleichverteilten Chancen durchgeführt. Es hängt deshalb vom Geschick des Spielers ab, ob er den vorliegenden Wurf richtig nützt. Wir geben im Folgenden eine Liste der empfehlenswerten Eröffnungszüge. (Für Paschzüge können Empfehlungen nur bedingt gegeben werden, da immer die Eröffnungszüge vorausgegangen sind):

$$6/6 = 2 \times 1A-7A \text{ und } 2 \times 12A-7$$

$$5/5 = 2 \times 12A-8-3$$

$$4/4 = 2 \times 1A-5A \text{ und } 2 \times 12A-9$$

$$3/3 = 2 \times 1A-4A \text{ und } 2 \times 8-5$$

$$2/2 = 2 \times 1A-3A-5A$$

$$1/1 = 2 \times 8-7 \text{ und } 2 \times 6-5$$

$$6/5 = 1A-7A-12A$$

$$6/4 = 1A-5A \text{ und } 1A-7A$$

$$6/3 = 1A-4A \text{ und } 1A-7A$$

$$6/2 = 1A-3A \text{ und } 1A-7A$$

$$6/1 = 12A-7 \text{ und } 8-7$$

$$5/4 = 1A-5A \text{ und } 12A-8$$

$$5/3 = 8-3 \text{ und } 6-3$$

$$5/2 = 12A-8 \text{ und } 12A-11$$

$$5/1 = 1A-2A-7A$$

$$4/3 = 12A-10 \text{ und } 12A-9$$

$$4/2 = 8-4 \text{ und } 6-4$$

$$4/1 = 1A-2A \text{ und } 12A-9$$

$$3/2 = 12A-10 \text{ und } 12A-11$$

$$3/1 = 8-5 \text{ und } 6-5$$

$$2/1 = 1A-3A-4A$$

$$\text{oder } 12A-11 \text{ und } 6-5$$

Obwohl vom Gegner blockierte Zungen immer neue Situationen schaffen, ist es nützlich, sich mit der mathematischen Wahrscheinlichkeit der erzielbaren Würfe vertraut zu machen. Die Möglichkeiten zum gezielten Ausbau von Stellungen und die Gefahr, geschlagen zu werden, hängen weniger vom Gesamtwert der Würfe ab, als von der durchschnittlichen Häufigkeit der möglichen Einzelzüge.

Die folgende Aufstellung zeigt diese Möglichkeiten.

Entfernung von einer bestimmten Zunge:

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

Mögliche passende Würfe:

11 12 14 15 15 17 6 6 5 3 2 3

Häufigkeit in %:

31 33 39 42 42 47 17 17 14 8 6 8



# BACKGAMMON



## Backgammon

Jeu de dés pour 2 joueurs à partir de 8 ans

### Matériel de jeu:

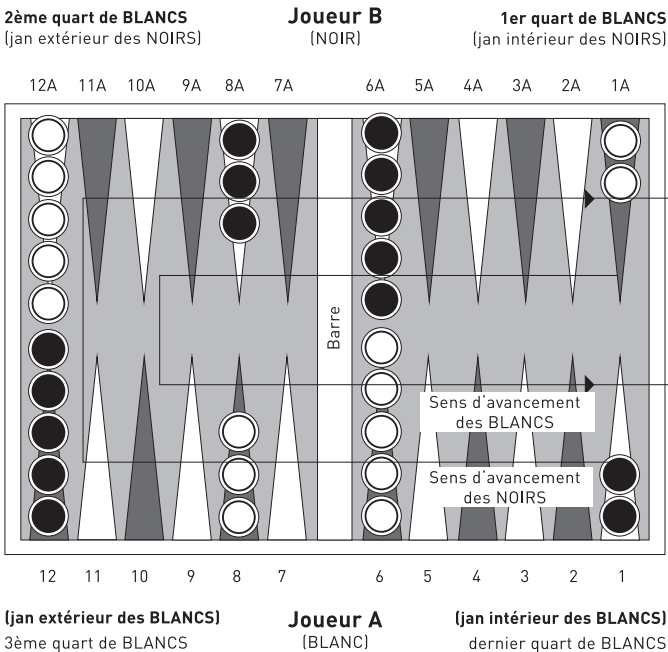
1 plan de jeu, 15 pions blancs et 15 pions noirs, 4 dés et 1 videau (dé à chiffres)

### Pions, dés et plan backgammon

Chaque joueur reçoit 15 pions d'une couleur et 2 dés.

Pour la version spéciale de backgammon, où l'on joue avec des enjeux, on a recours à un dé doté de chiffres, le videau. Le plateau comporte 24 pointes, les «Flèches» de couleurs alternées. Pour garantir une meilleure vue d'ensemble, les flèches sont numérotées de 1 à 12 et de 1A à 12A. La couleur des flèches n'a rien à voir avec le déroulement de la partie. Elle facilite le comptage des tirages. Le plateau est divisé en 2 parties par la «Barre» qui sert également à rendre la représentation plus claire. La barre divise le plateau en sections de 6 flèches chaque fois. Dans la direction d'avancement du joueur respectif, nous appelons ces sections «1er quart», «2ème quart», «3ème quart» et «dernier quart» – voir figure 1.

Figure 1



## But du jeu

A partir de la position de départ, chaque joueur essaye de déplacer le plus rapidement possible ses 15 pions dans son «dernier quart» en exploitant au maximum les chiffres sur le dé et de sortir ensuite tous les pions du plateau. Le gagnant est celui qui y parvient le premier. Les joueurs avancent leurs pions en sens opposé, s'empêchant mutuellement de progresser en bloquant les flèches ou en frappant des pions.

## Position de départ et direction d'avancement des pions

Vous trouvez la position de départ sur la figure 1.

**Le joueur A** joue BLANC. Sa direction d'avancement générale est de 1A en passant par 12A, 12 jusqu'à 1. Pour le joueur A, les flèches 1A à 6A sont son 1er quart et les flèches 6 à 1 son dernier quart. Les deux pions sur 1A doivent parcourir l'ensemble de la trajectoire en passant par les 24 flèches, jusque dans le dernier quart, pour finalement sortir du tableau. Avancer les 5 pions sur 12A. Ensuite par la flèche 12 jusqu'au dernier quart du joueur A et de là le pion sort du plateau. Avancer les pions restant en conséquence.

**Joueur B** joue NOIR. Sa direction d'avancement générale est de 1 en passant par 12, 12A jusqu'à 1A. Les flèches 1 à 6 sont son 1er quart et les flèche 6A à 1A son dernier quart. Les joueurs avancent donc leurs pions depuis la position de départ respective en sens opposé. BLANC se déplace dans le sens antihoraire et NOIR dans le sens horaire. On devrait se familiariser avec ces positions et avancements même lorsqu'on change de place. La règle générale suivante s'applique toujours: les 2 derniers pions situés en face du joueur sont toujours des pions de sa couleur. Le sens d'avancement pour chaque joueur résulte du fait que ce sont les 2 pions les plus éloignés de son dernier quart. Aux débutants, nous recommandons, d'imiter les exemples cités ci-après et d'avancer les pions comme décrits.

## Début de la partie

D'abord on jette les dés pour savoir qui commence. Pour ce faire, les deux joueurs lancent un seul dé. Celui qui lance le nombre le plus élevé commence. Si des nombres égaux sont tirés – c'est ce qu'on appelle «Pasch» – les deux joueurs relancent jusqu'à ce qu'ils obtiennent un nombre différent.

## Mouvements des pions

En principe, les joueurs effectuent à tour de rôle 2 tirages selon les chiffres indiqués par les dés. Pour les 2 tirages du joueur qui joue en premier, celui-ci joue la combinaison formée par les 2 dés. Pour tous les autres tirages, chaque joueur jette 2 dés à la fois. Pour tous les tirages, les flèches occupées par des pions adverses ou propres sont comptées. C'est toute la flèche qui est le «terrain» de jeu. Il est tout de même d'usage de pousser les pions contre le bord du plateau. Les deux tirages peuvent être effectués avec 2 pions différents ou en tant que tirage consécutif avec un pion. Même dans le cas d'un tirage consécutif, les chiffres sur les dés ne sont jamais utilisés comme somme; il s'agit plutôt de 2 tirages isolés. Si le 1er tirage n'est pas possible, il est impossible de réaliser l'ensemble du tirage consécutif.

Le joueur est libre de décider dans quel ordre il utilise les nombres figurant sur les dés. S'il ne peut utiliser qu'un seul des deux lancers, celui-ci doit être le lancer avec le nombre le plus élevé. Si ceci n'est pas possible, il est interdit de faire un tirage et

c'est au tour de l'adversaire. Chaque flèche peut uniquement être occupée par des pions d'une couleur. C'est pourquoi un pion peut uniquement être déplacé lorsque la flèche sur laquelle il arrive est inoccupée, respectivement occupée que par des pions de sa propre couleur. Un tirage est également possible s'il permet de frapper ainsi un seul pion adverse (voir «Frapper»).

### Exemples:

BLANC joue en premier et il a le jet 6/4 à sa disposition. En plus de nombreux autres tirages, les tirages suivants sont possibles (position de départ, voir figure 1, page 9): Un pion de 1A sur 7A (= jet 6) et un pion de 1A sur 5A (= jet 4).

Notation Jet 6/4 = 1A-7A et 1A-5A.

Ou bien: un pion de 6 sur 2 (= jet 4) et un pion de 8 sur 2 (= jet 6).

Notation Jet 6/4 = 6-2 et 8-2.

Ou bien: un pion de 12A sur 9 et le même pion de 9 sur 3.

Notation Jet 6/4 = 12A-9-3.

### Tirages en cas de «Double»

Dans le cas d'un jet «Double», le joueur peut avancer 4 fois le nombre figurant sur le dé. Ainsi, dans le cas d'un «Double 3» par exemple, on peut avancer les pions comme suit:

- un pion dans un tirage consécutif quadruple, donc au total 12 flèches.
- 4 pions avancent de 3 flèches chacun. Si plusieurs pions proviennent du même point de départ, ceux-ci sont pratiquement avancés ensemble de 3 flèches.
- 2 pions dans un tirage consécutif unique, donc 6 flèches.
- un pion dans un tirage consécutif unique, donc 6 flèches et 2 autres pions avancent de 3 flèches chacun.
- un pion dans un tirage consécutif double donc 9 flèches et un pion avance de 3 flèches.

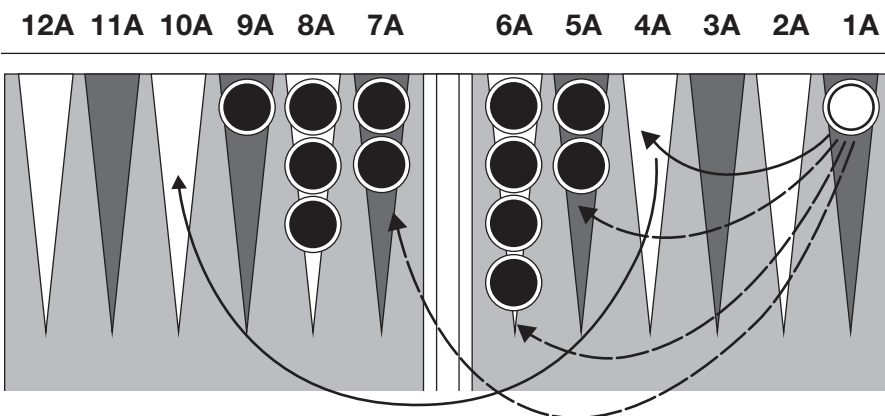
Si dans le cas d'un double, on ne peut pas avancer de l'ensemble des 4 tirages, il faut dans tous les cas avancer de tous les tirages possibles; les possibilités d'avancement restantes sont supprimées. C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer les dés.

### Les «blocs»

Si une flèche est occupée par 2 ou plusieurs pions, ces pions forment un bloc. Lorsqu'ils sont en bloc, les pions sont à l'abri de la frappe; la flèche est bloquée pour l'adversaire. Voici un exemple (voir figure 2): BLANC veut déplacer son pion de 1A; il jette 5/4. BLANC devrait normalement arriver de  $5 + 4 = 9$  flèches sur 10A, mais il ne peut ni avancer sur 5A, ni sur 6A. S'il n'est pas possible d'avancer d'autres pions, il devrait passer son tour et ce serait au tour de NOIR de jouer.

Si dans la même situation, BLANC jette 6/3 (également = 9), il peut d'abord avancer sur 4A et ensuite sur 10A. Le tirage est impossible dans l'ordre de suite inverse, vu que 7A est bloqué. Si un joueur réussit à faire plusieurs blocs sur des flèches adjacentes, on appelle ceci une prime. Contrairement à la fonction usuelle d'une prime, une telle position est un grand obstacle à la progression de l'adversaire. Il est impossible à l'adversaire de passer outre cette prime s'étendant sur 6 flèches. Il peut uniquement avancer les pions ainsi bloqués lorsque la prime est de nouveau supprimée au cours de la partie.

Figure 2



### Frapper

Lorsqu'un pion est déplacé de sorte qu'il se trouve isolé sur une flèche, l'adversaire peut le frapper. Si un tirage se termine sur une flèche occupée par un seul pion adverse, ce pion est frappé. Dans un tirage consécutif, il est possible de frapper plusieurs pions (jusqu'à 4 pions dans le cas d'un «Double»).

Exemple: dans la situation sur la figure 2, BLANC peut frapper le pion noir sur 9A avec le jet 5/3. Il se déplace de 1A sur 4A et de là sur 9A. Les pions frappés sont retirés du plateau et placés sur la barre. Ces pions doivent ensuite recommencer tout le parcours.

### Rentrer les pions

Si des pions frappés se trouvent sur la barre, le joueur doit d'abord utiliser ses jets pour faire entrer de nouveau ces pions sur le plateau. Aussi longtemps qu'un joueur a encore des pions sur la barre, il ne peut réaliser aucun tirage avec ses autres pions sur le plateau. La rentrée a lieu dans le 1er quart du joueur respectif et doit se faire selon les chiffres du dé.

Exemple: BLANC a 2 pions sur la barre. Il jette 6/3. Il doit maintenant avancer un pion sur 6A et le 2ème pion sur 3A. Si 3A est bloqué, il peut seulement rentrer 1 pion (sur 6A); le 3ème jet est annulé et ne peut plus être utilisé pour des tirages sur le plateau. Si la flèche 6A est bloquée par un bloc, BLANC ne peut rentrer aucun des deux pions, vu qu'il faut avancer de la valeur la plus élevée du jet, s'il est impossible d'avancer de la somme des deux jets. Si NOIR parvient à bloquer toutes les flèches de son dernier quart par une prime, tandis que BLANC a un pion sur la barre, il n'y a pas de jet avec lequel BLANC puisse de nouveau faire entrer son pion sur le plateau. On appelle ceci un «plateau fermé». BLANC n'a pas besoin de lancer le dé et doit passer son tour jusqu'au moment où NOIR a de nouveau supprimé la prime. Il va de soi qu'il est également possible de frapper lors de la rentrée du pion si l'on bute avec le pion entré sur un pion adverse.

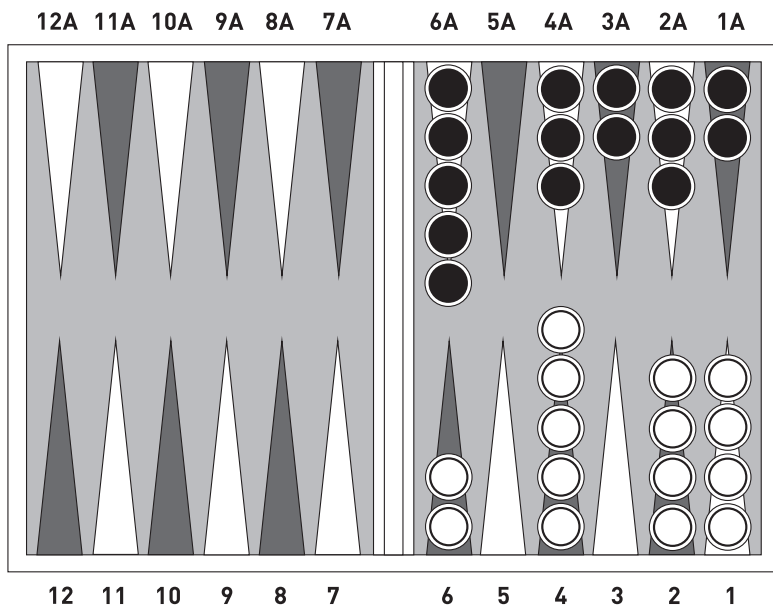
### La sortie des pions

Une fois qu'un joueur a rangé tous ses 15 pions dans son dernier quart, il peut commencer à les sortir. S'il est parvenu à déplacer tous les pions dans le dernier quart

avec le 1er de ses 2 tirages, il peut déjà commencer à sortir les pions avec le 2ème tirage. La sortie doit également avoir lieu selon les chiffres indiqués par les dés. Les pions sont enlevés des flèches correspondant au jet respectif. Dans le cas d'un jet 6/5, c'est le pion de la flèche 6 (BLANC) resp. 6A (NOIR) et un pion de 5 resp. 5A qui sont sortis. Lors de la sortie, le «Double» compte également double. Les pions sortis sont déposés à côté du plateau. La sortie des pions n'est pas une obligation. Souvent on préfère avancer des pions, par ex. avec un 5 de 6 sur 1.

Vous allez voir que très souvent il n'y a pas de pion sur les flèches qui correspondent au jet. Lorsqu'il n'y a plus de pions même sur les flèches en amont, on sort les pions de la flèche directement inférieure. S'il y a toujours des pions sur une flèche encore en amont, le jet doit être utilisé pour avancer ces pions. Voici un exemple (voir figure 3):

**Figure 3**



BLANC commence à sortir les pions. Si BLANC jette 6/4, il sort un pion de la flèche 6 et un pion de la flèche 4. S'il jette 6/5, il sort un pion de la flèche 6, mais il ne peut pas sortir de pion de la flèche 5, vu que celle-ci n'est pas occupée. Au lieu de cela, il doit avancer le pion restant sur 6 de 5 flèches sur 1. Si BLANC jette 5/3, il doit avancer 2 pions, vu que ces deux flèches ne sont pas occupées.

Supposons que dans la situation montrée ici, les pions de la flèche 6 ont déjà été sortis. Si BLANC lance maintenant 5/4, il sort un pion de la flèche 4, vu qu'il n'y a plus de pions sur ses flèches supérieures. En plus, BLANC sort un autre pion de 4 suivant le 2ème jet. Dans le cas d'un double 6 ou d'un double 5, BLANC sortirait 4 pions de la flèche 4. Lorsqu'un pion blanc est frappé, alors que BLANC est déjà en train de sortir ses pions, BLANC est obligé de rentrer d'abord ce pion et de le déplacer jusqu'au dernier quart, avant de continuer à sortir ses pions.

## **Fin du jeu**

Une fois que BLANC a sorti tous les pions et que NOIR n'a sorti que quelques pions, BLANC est vainqueur simple. Si l'on joue avec des enjeux, il gagne une fois la valeur du videau. Le gain est double (gammon), lorsque l'adversaire n'a sorti aucun de ses pions et triple (backgammon), s'il y a encore des pions de l'adversaire dans son 1er quart ou même sur la barre.

## **Doubler**

Si l'on joue avec des enjeux, les joueurs aimant le risque accru mais bien calculé, opteront pour le videau. Avant d'entamer le jeu, le videau est placé à côté du plateau, avec le chiffre 64 dessus. Après l'ouverture du jeu, chacun des deux joueurs a le droit de proposer un 1er double de l'enjeu. On le fera si l'on pense avoir le dessus sur son adversaire. Un double doit toujours être annoncé avant de lancer les dés. Si BLANC propose le 1er double, il place le videau avec le chiffre 2 dessus à côté de la moitié du plateau de NOIR. NOIR doit soit accepter le double, soit s'avouer vaincu. Dans le dernier cas, BLANC gagne l'enjeu simple.

Comme dans le cas du backgammon, la chance peut rapidement tourner, NOIR acceptera le double s'il est d'avis que BLANC n'a qu'un léger avantage. NOIR place alors le videau directement devant lui. Maintenant, on continue à jouer avec double enjeu. BLANC ne doit pas oublier que le droit au prochain double incombera à NOIR! Si au cours du jeu, NOIR désire annoncer le 2ème double, il place le videau avec le chiffre 4 dessus devant BLANC. BLANC doit soit s'avouer vaincu – et il perdra le double enjeu vu que c'est lui qui a proposé le double – soit accepter. Dans ce cas, on continue à jouer avec un enjeu quadruple. Le droit de proposer le 3ème double incombe de nouveau à BLANC. Il est très important d'évaluer en permanence l'avantage ou le désavantage qu'on a sur son adversaire. Si l'adversaire propose un double, il faut bien évaluer si l'on accepte ou si l'on s'avoue vaincu. Vu que les enjeux peuvent être illimités, il est rarement recommandé de doubler plus de 2 fois.

## **Stratégie**

En principe, au backgammon, il s'agit d'un combat de retraite bien organisé. Les pions les plus éloignés sur 1A resp. 1 courent le plus grand risque. Il est important de mettre ces pions en sécurité et d'occuper simultanément des positions qui entravent l'adversaire. Il ne faut pas courir de risque unilatéral en plaçant des pions isolés de sorte à ce qu'ils puissent être frappés. Un tel tirage est uniquement sensé s'il présente des avantages pour les tirages ultérieurs et le fait de frapper ce pion devrait présenter des inconvénients à long terme pour l'adversaire.

Bien que le backgammon soit joué avec des dés, ce n'est nullement un jeu de hasard, vu que le succès dépend autant d'une exécution stratégique des tirages. Pour les tirages d'ouverture, les chances sont égales des deux côtés. Tout dépend donc de l'adresse du joueur de faire valoir son jet correctement.

Ci-après vous trouvez une liste des tirages d'ouverture recommandés. (Pour les tirages doubles il est difficile de donner des recommandations, vu que les tirages d'ouverture précèdent toujours ces derniers):

$$6/6 = 2 \times 1A-7A \text{ et } 2 \times 12A-7$$

$$5/5 = 2 \times 12A-8-3$$

$$4/4 = 2 \times 1A-5A \text{ et } 2 \times 12A-9$$

$$3/3 = 2 \times 1A-4A \text{ et } 2 \times 8-5$$

$$2/2 = 2 \times 1A-3A-5A$$

$$1/1 = 2 \times 8-7 \text{ et } 2 \times 6-5$$

$$6/5 = 1A-7A-12A$$

$$6/4 = 1A-5A \text{ et } 1A-7A$$

$$6/3 = 1A-4A \text{ et } 1A-7A$$

$$6/2 = 1A-3A \text{ et } 1A-7A$$

$$6/1 = 12A-7 \text{ et } 8-7$$

$$5/4 = 1A-5A \text{ et } 12A-8$$

$$5/3 = 8-3 \text{ et } 6-3$$

$$5/2 = 12A-8 \text{ et } 12A-11$$

$$5/1 = 1A-2A-7A$$

$$4/3 = 12A-10 \text{ et } 12A-9$$

$$4/2 = 8-4 \text{ et } 6-4$$

$$4/1 = 1A-2A \text{ et } 12A-9$$

$$3/2 = 12A-10 \text{ et } 12A-11$$

$$3/1 = 8-5 \text{ et } 6-5$$

$$2/1 = 1A-3A-4A$$

$$\text{ou bien } 12A-11 \text{ et } 6-5$$

Bien que des flèches bloquées par l'adversaire créent toujours des nouvelles situations, il est recommandé de se familiariser avec la probabilité mathématique des jets pouvant être obtenus. Les possibilités d'extension ciblée des positions et le risque de se voir frappé, dépendent moins de la valeur totale des jets, mais plutôt de la fréquence moyenne des tirages individuels possibles.

L'exemple suivant montre ces possibilités.

Distance par rapport à une flèche déterminée:

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

Jets appropriés possibles:

11 12 14 15 15 17 6 6 5 3 2 3

Fréquence en %:

31 33 39 42 42 47 17 17 14 8 6 8

# BACKGAMMON



## Backgammon

Gioco di dadi per 2 giocatori da 8 anni in su

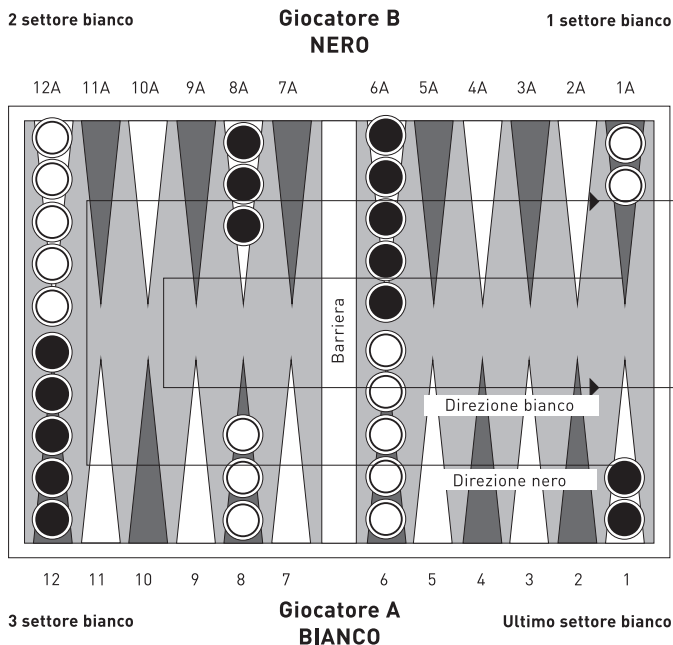
### Materiale di gioco

1 tavoliere, 2 x 15 pedine di due colori, 4 dadi e 1 dado speciale (con cifre)

### Pedine, dadi e tavoliere

Ogni giocatore ha a sua disposizione 15 pedine di un colore e 2 dadi. Poiché il Backgammon reale permette di giocare anche per una posta, in questo caso si usa un dado che porta numeri e non punti, chiamato dado di raddoppio. Sul tavoliere sono disegnate 24 punte, dette anche frecce, a colori alternati e numerate da 1 a 12 e da 1A a 12A per maggiore chiarezza. Il colore delle frecce non ha niente a che fare col gioco e serve solo per facilitare il conto delle mosse. Il tavoliere è diviso in due parti dalla così detta "barriera"; anche questo per maggior chiarezza. La barriera divide il percorso di gioco in settori di 6 frecce ognuno. Questi settori vengono chiamati, secondo la direzione di movimento del giocatore a cui ci si riferisce, I settore, II settore, III settore e ultimo settore.

Figura 1





## Scopo del gioco

Ogni giocatore, prendendo come punto di partenza lo schieramento iniziale, cerca di portare le sue 15 pedine il più presto possibile nel suo ultimo settore, usando con destrezza i punteggi dei dadi. Raggiunto questo scopo, cercherà con i dadi di raggiungere un punteggio tale da riuscire a fare uscire le pedine dal tavoliere. Vince il giocatore che ci riesce per primo. I giocatori muovono le loro pedine in direzioni opposte e cercano di ostacolarsi a vicenda sia bloccando le frecce, sia mangiando le pedine.

## Schieramento e direzione di movimento

La disposizione iniziale è indicata nella figura 1.

**Il giocatore A** gioca BIANCO. La sua direzione di movimento è da 1A a 1, passando per 12A e 12. Il I settore per il giocatore A è costituito dalle frecce 1A – 6A e l'ultimo settore dalle frecce 6-1. Le pedine che si trovano su 1A devono percorrere l'intero cammino passando da tutte e 24 le frecce fino all'ultimo settore e poi sin fuori dal tavoliere. Le 5 pedine su 12A devono andare da lì alla freccia 12, poi all'ultimo settore del giocatore A, e infine fuori dal tavoliere. Le rimanenti pedine si muovono nella stessa maniera.

**Il giocatore B** gioca NERO. La sua direzione di movimento è da 1 a 1A passando per 12 e 12A. Le frecce 1-6 sono il suo primo settore e le frecce 6A-1A il suo ultimo settore. I giocatori muovono dunque le loro pedine dalla posizione iniziale in direzione opposta; il BIANCO si muove in direzione opposta alle lancette dell'orologio, il NERO si muove nella direzione delle lancette dell'orologio. E' opportuno familiarizzarsi con questa disposizione anche se si scambiano i posti a sedere. Ad ogni modo questa regola vale sempre: le due pedine che si trovano di fronte al giocatore sono sempre del suo colore. La direzione di movimento deriva proprio dalla posizione di queste due pedine, che sono le più lontane dall'ultimo settore del giocatore. Gli esempi di gioco che seguono si riferiscono a situazioni relative alla disposizione della figura 1. Si raccomanda ai principianti di disporre le pedine sul tavoliere come dagli esempi e di eseguire le mosse suggerite.

## Inizio del gioco

Dapprima si gettano i dadi per decidere chi comincia il gioco. Per questo si usa un solo dado. Chi ottiene il punteggio più alto comincia. Se ambedue i giocatori ottengono lo stesso punteggio si parla di "pariglia" e si tira di nuovo.

## Mosse

I giocatori fanno a turno ogni volta due mosse, una secondo il punteggio di un dado e una secondo il punteggio dell'altro dado. Per le prime due mosse del gioco si tira un dado per volta, per tutte le altre si gettano insieme tutti e due i dadi. Si contano sempre tutte le frecce, sia quelle occupate dalle proprie pedine, sia quelle occupate dalle pedine dell'avversario. Campo di gioco è tutta la freccia. Di solito però si pongono le pedine al bordo del tavoliere. Le due mosse possono essere fatte sia con due diverse pedine, sia con una sola pedina (nel qual caso si parla di mossa continuata). Anche se si muove sempre la stessa pedina, il punteggio dei due dadi non viene mai sommato; si tratta di due punteggi. Se la prima mossa non è possibile, è chiaro che non sarà possibile una mossa continuata. Il giocatore può scegliere liberamente in quale ordine usa il punteggio dei dadi. Se può usare solo uno dei due tiri, deve per forza usare quello col punteggio più alto. Se ciò non è possibile, il giocatore non si può muovere e tocca

all'avversario.

Ogni freccia può essere occupata solo da pedine di un colore ed è per questo che una pedina può essere mossa soltanto se la freccia sulla quale arriva o è vuota, o è occupata da pedine dello stesso colore. E' anche possibile fare una mossa quando per mezzo di questa può essere mangiata una pedina avversaria (v. mangiare).

### **Esempi (v. figura 1 pagina 16)**

Il BIANCO apre il gioco, ed ha a disposizione il tiro 6/4. In questo caso sono ad esempio possibili le mosse seguenti:

1 pedina da 1A a 7A (punteggio 6) e 1 pedina da 1A a 5A (punteggio 4).

Appunto: T 6/4 = 1A-7A e 1A-5A

Oppure: 1 pedina da 6 a 2 (punteggio 4) e 1 pedina da 8 a 2 (punteggio 6).

Appunto: T6/4 = 6-2 e 8-2

Oppure: 1 pedina da 12A a 9 e la stessa poi da 9 a 3.

Appunto: T6/4 = 12A-9-3

### **Mosse in caso di pariglia**

Se consegue una pariglia il giocatore può quadruplicare il punteggio del dado; queste sono le possibilità che gli si offrono se ottiene una pariglia di 3:

- Spostare 1 pedina con una mossa continuata di 4 volte 3 frecce, ed arrivare 12 frecce più in là.
- Spostare 4 pedine ognuna di tre frecce; se più pedine provengono dallo stesso punto di partenza, praticamente vanno tutte tre frecce più in là.
- 2 pedine vengono spostate di tre frecce in una mossa continuata.
- 1 pedina, in una mossa continuata una volta, arriva 6 frecce più avanti e 2 altre pedine arrivano ognuna 3 frecce più avanti.
- 1 pedina, in una mossa continuata 2 volte, arriva 9 frecce più avanti e 1 pedina 3 frecce più avanti.

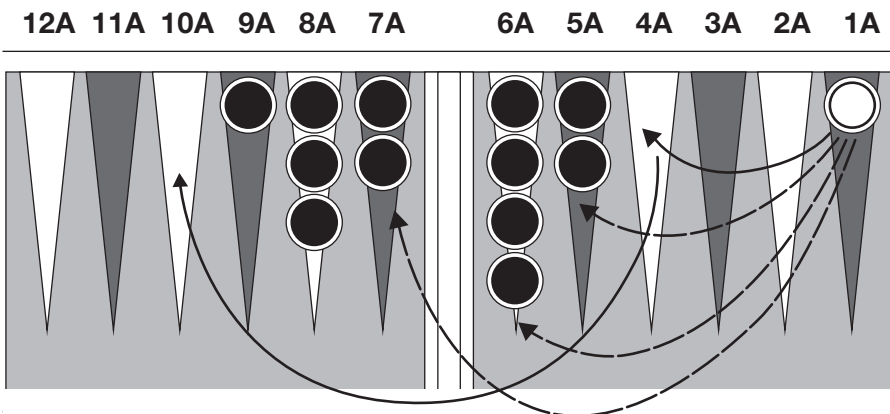
Se, pur avendo ottenuto una pariglia, non si possono fare tutte e quattro le mosse, si devono per lo meno fare tutte le mosse possibili. Dopo una pariglia non si gettano i dadi una seconda volta.

### **Cordoni**

Se una freccia è occupata da 2 o più pedine dello stesso colore, queste formano il così detto cordone. Poiché formano un cordone, le pedine non possono essere mangiate; per l'avversario la freccia è bloccata. V. il seguente esempio figura 2: Il BIANCO vuole muovere la pedina da 1A; tira 5/4. Il BIANCO potrebbe fare  $5+4 = 9$  e spostarsi di nove frecce arrivando a 10A. Però non può spostarsi né su 5A, né su 6A. Se ora non potesse muoversi nemmeno con le altre pedine, dovrebbe passare e toccherebbe al NERO.

Se il BIANCO, nella stessa situazione, tira 6/3 (ugualmente = 9), allora può prima occupare 4A e poi 10A. Nell'ordine inverso la mossa non è possibile perché 7A è bloccato. Se un giocatore riesce a formare diversi cordoni su frecce vicine l'una all'altra, si parla di un ponte. Questo ponte costituisce un grande ostacolo per l'avanzamento dell'avversario. Un ponte che si estende per 6 frecce non può essere superato dall'avversario. Costui potrà spostare in avanti quelle pedine che a causa del ponte sono rimaste bloccate soltanto quando nel corso del gioco il ponte si scoppierà.

**Figura 2**



### **Mangiare**

Se una mossa finisce su una freccia che è occupata da una singola pedina avversaria, questa pedina viene mangiata. In una mossa continuata possono essere mangiate diverse pedine (fino a 4, in caso di pariglia). Esempio: Nella situazione della figura 2 il BIANCO, con il tiro 5/3, può mangiare la pedina che si trova sola su 9A; si sposta da 1A a 4A e di lì fino a 9A. Le pedine che vengono mangiate, vengono tolte dal tavoliere e poste sulla barriera. Queste pedine devono poi ricominciare tutto il percorso.

### **Rimessa in gioco**

Se le pedine mangiate di un giocatore si trovano sulla barriera, egli deve usare i tiri successivi per rimetterle in gioco. Fintanto che un giocatore ha ancora delle pedine sulla barriera non può fare nessuna mossa con le altre pedine. Per la rimessa in gioco si parte dal primo settore del giocatore in questione e ci si regola secondo il punteggio ottenuto coi dadi.

Esempio: Il BIANCO ha due pedine sulla barriera; tira 6/3. Una pedina va su 6A e l'altra su 3A. Se 3A è bloccato, può muovere soltanto una pedina (quella che arriva a 6A). Il tiro con punteggio 3 è nullo e non può essere usato per altre pedine che si trovano già sul percorso. Se per caso la freccia 6A è bloccata da un cordone, il BIANCO non può fare nessuna mossa, poiché quando non si possono usare tutti e due i tiri, si deve usare quello col punteggio più alto. Se è il NERO che riesce a bloccare tutte le frecce del suo ultimo settore con un ponte, mentre il BIANCO ha una pedina sulla barriera, il BIANCO non può rimettere in gioco la sua pedina con nessun tiro.

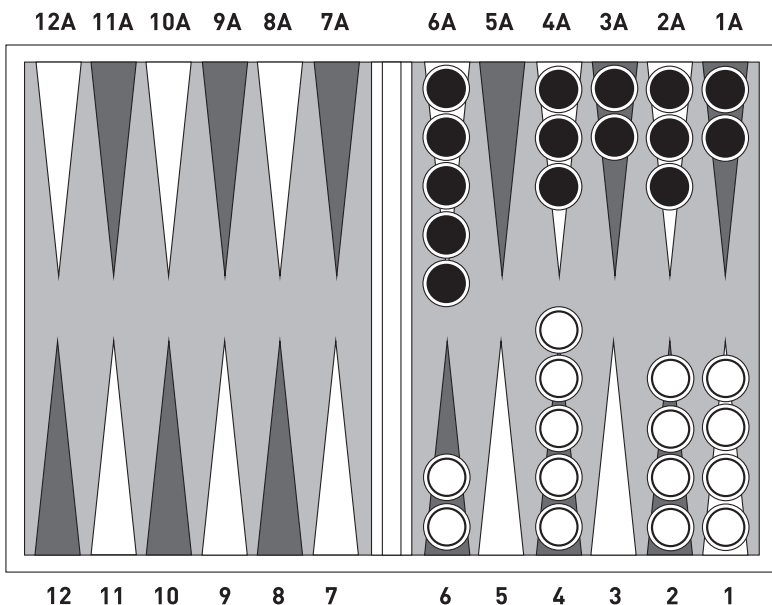
Questa situazione si chiama "tavola chiusa". Il BIANCO non tira più finché il NERO non ha scomposto il suo ponte. Naturalmente si può mangiare una pedina anche durante le mosse della rimessa in gioco, se si riesce a spostarsi fino a una freccia dove si trova un'unica pedina avversaria.

### **Uscita dal gioco**

Quando ha portato tutte le sue 15 pedine sull'ultimo settore il giocatore può cominciare a fare uscire dal gioco le pedine. Se col primo punteggio ha portato tutte le pedine

nell'ultimo settore, col secondo punteggio può cominciare a togliere dal tavoliere le pedine. Anche l'uscita dal gioco si regola secondo il punteggio dei dadi. Se con un tiro si fa 6/5, si possono far uscire dal gioco la pedina che si trova sulla freccia 6 (BIANCO) o 6A (NERO) e la pedina che si trova su 5 (BIANCO) e 5A (NERO). La pariglia vale doppio anche nell'uscita dal gioco. Le pedine che sono uscite vengono poste vicino al tavoliere per distinguerle da quelle mangiate. Se il punteggio del dado corrisponde a una freccia dove non c'è niente, allora se sulle frecce con numero più alto ci sono pedine, si usa il tiro per spostare più vicino una di queste, altrimenti si usa il tiro per fare uscire una pedina che si trova su una freccia con numero inferiore a quello tirato. Ecco un esempio:

**Figura 3**



Il BIANCO comincia ad uscire dal gioco. Se tira 6/4, fa uscire una pedina che si trova sulla freccia 6 e una che si trova sulla freccia 4. Se tira 6/5, fa uscire una pedina che si trova sulla freccia 6, però sulla freccia 5 non c'è nessuna pedina. Allora come usa il suo secondo punteggio? Sposta una delle altre pedine che si trovano sul 6, di 5 frecce, cioè la piazza sulla freccia 1. Se invece tira 5/3, poiché sia 5 che 3 non sono occupate, sposta in avanti due delle pedine che si trovano sulla freccia 6.

Ora supponiamo che nella situazione della figura si sia giunti al punto che tutte le pedine sulla freccia 6 sono già uscite dal gioco. Ora il BIANCO tira 5/4, siccome su 5 non c'è niente, il giocatore utilizza i suoi due punteggi per spostare due delle pedine che si trovano su 4. Se tira una pariglia di 6 o una pariglia di 5, il BIANCO fa uscire dal gioco 4 pedine che si trovano sulla freccia 4. Se una pedina bianca viene mangiata mentre il BIANCO sta per uscire dal gioco, la pedina bianca dev'essere rimessa in gioco e venire poi spostata di nuovo fino all'ultimo settore, prima che il suddetto giocatore possa procedere nell'uscita dal gioco.

### **Fine del gioco**

Se il BIANCO ha fatto già uscire tutte le sue pedine, ma il NERO invece ne ha fatte uscire solo alcune, il BIANCO ottiene una vittoria semplice. Se si gioca per una posta, vince una posta semplice. La vincita vale il doppio ("gammon") se l'avversario non ha ancora fatto uscire nessuna delle sue pedine; vale triplo ("backgammon") se l'avversario ha ancora qualche pedina nel primo settore, o sulla barriera.

### **Raddoppio**

Se si gioca per una posta, i giocatori, a cui piace un maggior rischio ben calcolato, si servono del dado di raddoppio. All'inizio il dado viene posto vicino al tavoliere con il numero 64 in alto. Dopo l'apertura del gioco ambedue i giocatori possono annunciare il raddoppio. Di solito uno lo fa quando è convinto di essere in vantaggio rispetto all'avversario. Ad ogni modo il raddoppio deve essere sempre annunciato prima di tirare i dadi. Se è il BIANCO ad annunciare il primo raddoppio, egli pone il dado speciale con il numero 2 sul lato superiore, vicino alla parte del tavoliere che appartiene al NERO. Il NERO deve allora o accettare il raddoppio o considerare il gioco immediatamente perduto. In questo ultimo caso il BIANCO vince la posta semplice.

Poiché in questo gioco le sorti possono mutare rapidamente, il NERO accetterà il raddoppio se pensa che il vantaggio del BIANCO sia di poco conto. Il NERO allora pone il dado speciale davanti a sé. Si continua così il gioco con la posta raddoppiata. Bisogna però che il BIANCO non si dimentichi che la prossima volta sarà il NERO che avrà diritto al raddoppio! Se il NERO nel corso del gioco vuole annunciare il secondo raddoppio, mette accanto al BIANCO il dado speciale con il numero 4 sul lato superiore. Il BIANCO può, sia rinunciare immediatamente al gioco, e in questo caso perde la doppia posta, sia accettare. Se accetta, si continua il gioco con la posta quadruplicata. Ora è il BIANCO che ha diritto al terzo raddoppiamento.

Se si vuol giocare con la posta raddoppiata, è importantissimo saper valutare via via quanto si è in vantaggio rispetto all'avversario. Se l'avversario offre un raddoppio, si sarà così in grado di valutare se convenga accettarlo o rinunciare al gioco. Raddoppiare più di due volte non è consigliabile, perché le poste diventano troppo alte.

### **Strategia**

In linea di massima il Backgammon è un combattimento in ritirata. Le pedine più lontane (quelle su 1A e su 1) sono quelle esposte al maggior pericolo. E' importante portare in salvo queste pedine e contemporaneamente costituire degli schieramenti che ostacolino l'avversario.

Se si decide di correre il rischio di farsi mangiare una pedina lasciandola sola su qualche freccia, lo si deve fare soltanto se una tale mossa promette di essere vantaggiosa per le mosse che seguono, se cioè a lunga scadenza sarà l'avversario che, a causa di questa mossa, risulterà svantaggiato. Sebbene Backgammon venga giocato con i dadi, certamente non è solo un gioco di azzardo. La vittoria dipende per lo meno altrettanto dall'abile esecuzione delle mosse. Durante le mosse di apertura i due giocatori hanno esattamente le stesse probabilità di successo, per cui sta all'abilità del giocatore approfittare il più possibile del tiro a sua disposizione. Ecco qui un elenco delle mosse iniziali consigliabili:

$6/6 = 2 \times 1A-7A$ e $2 \times 12A-7$	$5/4 = 1A-5A$ e $12A-8$
$5/5 = 2 \times 12A-8-3$	$5/3 = 8-3$ e $6-3$
$4/4 = 2 \times 1A-5A$ e $2 \times 12A-9$	$5/2 = 12A-8$ e $12A-11$
$3/3 = 2 \times 1A-4A$ e $2 \times 8-5$	$5/1 = 1A-2A-7A$
$2/2 = 2 \times 1A-3A-5A$	$4/3 = 12A-10$ e $12A-9$
$1/1 = 2 \times 8-7$ e $2 \times 6-5$	$4/2 = 8-4$ e $6-4$
$6/5 = 1A-7A-12A$	$4/1 = 1A-2A$ e $12A-9$
$6/4 = 1A-5A$ e $1A-7A$	$3/2 = 12A-10$ e $12A-11$
$6/3 = 1A-4A$ e $1A-7A$	$3/1 = 8-5$ e $6-5$
$6/2 = 1A-3A$ e $1A-7A$	$2/1 = 1A-3A-4A$
$6/1 = 12A-7$ e $8-7$	o $12A-11$ e $6-5$

Sebbene le frecce bloccate dall'avversario creino sempre nuove situazioni, è consigliabile conoscere bene le eventuali probabilità matematiche dei tiri che possono risultare. Le probabilità di poter costruire degli schieramenti e il pericolo di venir mangiati dipendono più dalla frequenza media delle possibili mosse singole, che dal valore globale dei tiri. Ecco l'elenco di queste probabilità:

Distanza da una determinata punta
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
Probabilità di arrivarci
11 12 14 15 15 17 6 6 5 3 2 3
Percentuale di frequenza
31 33 39 42 42 47 17 17 14 8 6 8



Achtung! Für Kinder unter 36 Monaten nicht geeignet. Erstickungsgefahr wegen verschluckbarer Kleinteile.

Attention! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Risque d'asphyxie par ingestion de petites pièces.

Avvertenza! Non adatto ai bambini di età inferiore ai 3 anni. Contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite. Pericolo di soffocamento.



Der Schweizer Spieleverlag  
L'éditeur suisse de jeux  
L'editore svizzero di giochi

