

Astratti PerGioco

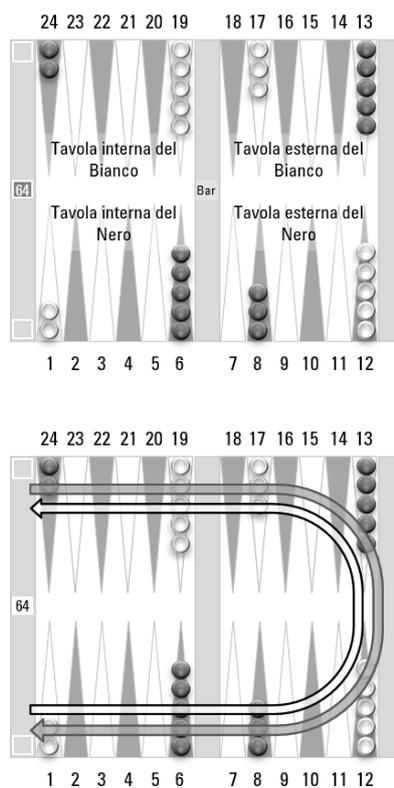
Newsletter #29 | 21 ottobre 2022 | www.pergioco.net

Backgammon



L'origine del Backgammon viene comunemente fatta risalire al Gioco Reale di Ur, ritrovato nella tomba di un re sumero durante gli scavi nell'omonima antica città mesopotamica, nell'attuale Iraq. È probabile che successive migrazioni ne abbiano permesso una diffusione estensiva sia verso Occidente che verso Oriente, favorendo la nascita di numerose varianti. Un gioco costituito da una tavola e tre dadi si conquista il suo posto d'onore anche nell'antica Roma: si tratta del Duodecim Scripta (Gioco delle dodici linee), che successivamente prende il nome di Alea o Tabula. Le legioni romane permettono una certa diffusione del gioco (in Britannia è appunto conosciuto col nome di Tables), ma probabilmente esso segue le sorti della caduta dell'Impero, perdendo via via di popolarità. Una rinascita del gioco in Europa si ha durante le Crociate, quando i soldati conoscono la versione del "tawla" dagli Arabi. Nonostante i numerosi tentativi da

parte della Chiesa di bandire il gioco perché ritenuto d'azzardo, la sua diffusione nel Medioevo è tale che gli storici contano diverse varianti molto in voga nel periodo: Tavola Reale in Italia, Tablas Reales in Spagna, Tavli in Grecia, Tric Trac in Francia, Puff in Germania, Backgammon o Tables in Gran Bretagna.



Il gioco si sviluppa su un tavoliere sul quale sono disegnati ventiquattro triangoli, chiamati punte o frecce. I triangoli sono raggruppati in quattro quadranti, composti da sei frecce ciascuno. I quadranti sono chiamati

tavola interna (o casa) e tavola esterna del giocatore e del suo avversario. Le tavole interne e quelle esterne sono separate, al centro, da una striscia chiamata 'bar'.

La disposizione iniziale delle pedine è quella raffigurata nel diagramma a sinistra. Entrambi i giocatori possiedono una coppia di dadi per determinare il movimento delle pedine e un dado (o cubo) del raddoppio, con i numeri 2, 4, 8, 16, 32 riportati sulle facce. Il dado del raddoppio consente di tener traccia della puntata corrente e di aumentarla durante la partita.

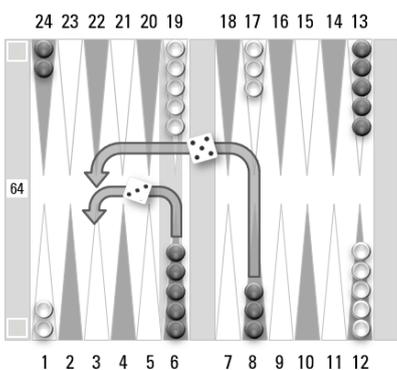
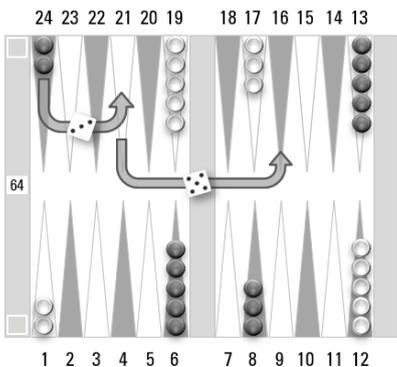
Lo scopo del gioco per ogni giocatore è quello di portare tutte le proprie pedine nella propria casa e successivamente portarle fuori dal tavoliere. Il primo giocatore, che le porta fuori tutte, vince la partita.

Il senso di marcia delle pedine di ciascun giocatore è quello indicato nel diagramma in basso a sinistra. Dopo il lancio di partenza i giocatori lanceranno la propria coppia di dadi a turni alterni.

I numeri ottenuti con i dadi indicano di quanti punti il giocatore deve muovere le proprie pedine, che devono essere mosse in avanti, verso la tavola interna di ciascun giocatore. Una pedina può essere mossa solo su una punta aperta (non occupata da due o più pedine avversarie). I numeri dei due dadi costituiscono due mosse separate. Per esempio, se un giocatore ha ottenuto un 3 e un 5, può decidere se

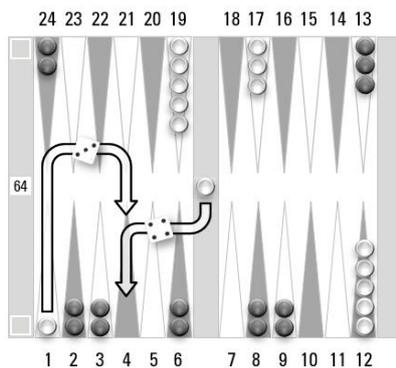


muovere una pedina di cinque spazi su una punta aperta ed un'altra pedina di tre spazi, sempre su una punta aperta, oppure se muovere un'unica pedina di otto spazi su una punta aperta, ma solo se almeno uno dei punti intermedi (a distanza tre o cinque dal punto di partenza) è aperto.

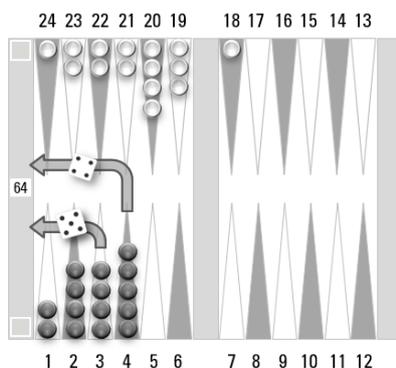


Un giocatore che ottiene due numeri uguali muove il doppio delle mosse. Un giocatore deve sempre utilizzare entrambi i numeri che ottiene (o quattro se ha ottenuto un doppio), ammesso che questo sia possibile. Quando può essere giocato un solo numero, tale numero deve essere giocato. Se entrambi i numeri 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, devono essere giocati più numeri possibili. Una singola pedina che occupi da sola una punta è detta "scoperta". Se una pedina finisce su una pedina scoperta avversaria, quest'ultima viene catturata ("colpita") 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 avversaria.



Se nessun punto è aperto, il giocatore perde il suo turno. Se un giocatore può sfruttare solo parzialmente i numeri ottenuti, 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.



Una volta che un giocatore ha portato tutte le sue 15 pedine sulla propria casa, può iniziare a portarle fuori dal piano di gioco. Un giocatore porta fuori una pedina tirando un numero corrispondente al punto in cui si trova la pedina e rimuovendo la stessa dal tavoliere. Se non ci sono pedine su uno dei punti indicati dai dadi, il giocatore deve muovere 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 sua pedina. Il giocatore non è comunque obbligato a portare fuori una pedina nel caso ci siano altre mosse possibili.

Se una pedina viene catturata mentre è in corso il processo per portarle fuori, prima di riprenderlo, la pedina catturata deve uscire dal bar e raggiungere la tavola interna con le solite regole.

Il Backgammon può essere giocato utilizzando il dado del raddoppio. Un giocatore che ritiene di avere un sufficiente vantaggio può proporre il raddoppio del punteggio della partita (che inizialmente è uguale a 1). Può fare questa operazione solo all'inizio del suo turno e prima di lanciare i dadi. Il raddoppio può essere rifiutato dall'avversario (in tal caso perde la partita) o accettato: in quest'ultimo caso il punteggio della partita sarà doppio ed il giocatore che lo ha accettato diviene proprietario del cubo e solo lui potrà eventualmente proporre un ulteriore raddoppio nel corso del prosieguo della partita stessa.

Se alla fine della partita il giocatore sconfitto ha portato fuori almeno una pedina, allora egli perde soltanto il valore indicato dal cubo (1 nel caso non ci siano stati raddoppi); se invece lo sconfitto non ha portato fuori alcuna pedina, allora subisce un 'gammon' e perde quindi il doppio del valore indicato dal cubo. Se invece lo sconfitto non ha portato fuori alcuna pedina ed ha ancora una o più pedine sul bar o sulla tavola interna del vincitore, allora subisce un 'backgammon' e perde perciò il triplo del valore indicato dal cubo.

Testi e diagrammi
a cura di Marino Carpignano
Contatti: pergioco@pergioco.net

Per approfondire la conoscenza del gioco e delle varianti consulta la pagina www.pergioco.net/backgammon.html.