

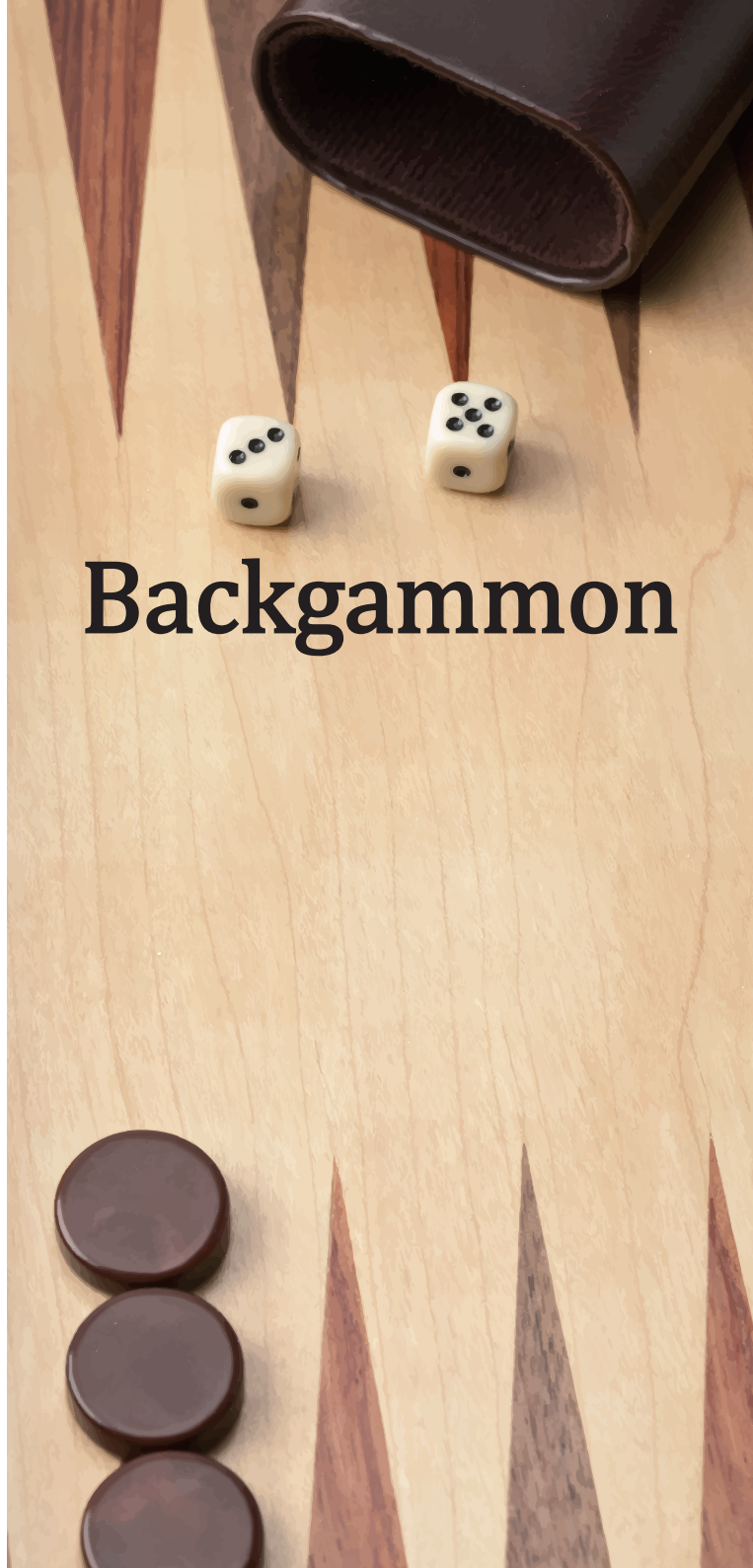


**YELLOW
MOUNTAIN
IMPORTS**

www.ymimports.com

© 2025 Yellow Mountain Imports Inc.

Backgammon



Backgammon

Il Backgammon è uno dei giochi da tavolo più antichi con origini risalenti al 3000 a.C. È un gioco di fortuna e strategia popolare in tutto il mondo. Facile da imparare e divertente da giocare, non c'è da meravigliarsi perché ha resistito alla prova del tempo ed è giocato da così tante persone.

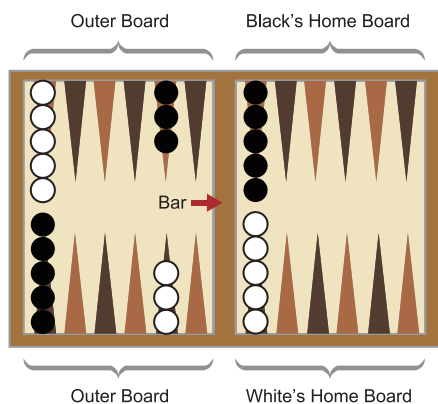
Attrezzatura

La partita si gioca tra due giocatori, ognuno con quindici pedine del proprio colore.

Ogni giocatore ha anche la propria coppia di dadi e il proprio contenitore per dadi.

Viene utilizzato un cubo del raddoppio con i numeri 2, 4, 8, 16, 32, 64 per tenere traccia delle puntate del round.

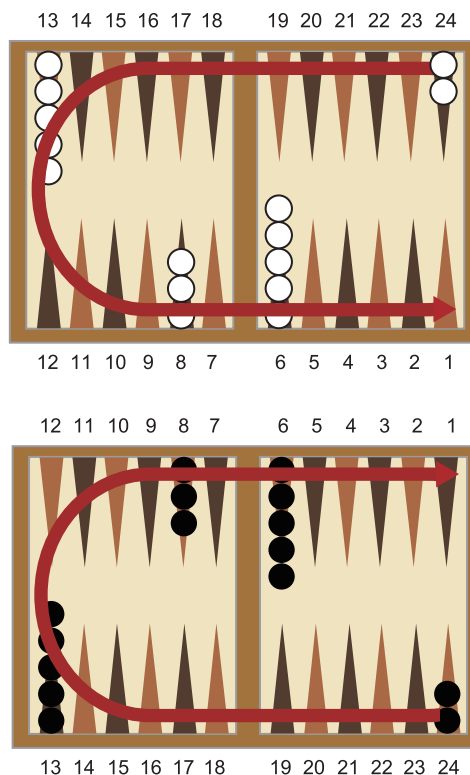
Il tabellone è composto da 24 lunghi triangoli chiamati **punti** o **pips**. I triangoli si alternano di colore e sono divisi in quattro quadranti di sei triangoli ciascuno. I quattro quadranti sono il **tabellone interno** e il **tabellone esterno** del giocatore e il **tabellone interno** e il **tabellone esterno** dell'avversario. I tabelloni interni e quelli esterni sono separati da un divisore al centro a cui si fa riferimento come **battuta**. Le posizioni iniziali delle pedine sono disposte come mostrato di seguito.



I punti sono numerati a partire da 24 nella tavola interna dell'avversario e terminando con 1 nella tavola interna del giocatore.

Lo scopo del gioco è muovere tutte le proprie pedine sulla scacchiera interna e poi rimuoverle (**porta via**) completamente i

pezzi dalla scacchiera. I giocatori muovono le loro pedine direzione opposta seguendo un percorso a ferro di cavallo come illustrato.



Gioco

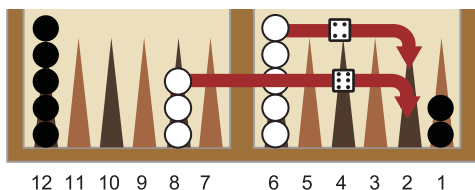
Per iniziare il gioco, ogni giocatore lancia un singolo dado e il giocatore con il numero più alto si muove per primo utilizzando entrambi i numeri lanciati. Se entrambi i giocatori ottengono lo stesso numero, i dadi vengono lanciati nuovamente finché non ottengono numeri diversi. I giocatori poi si alternano a turno, lanciando due dadi all'inizio di ogni turno. I dadi devono essere sempre lanciati insieme e atterrare in piano sul lato destro del tabellone. Se finisce fuori o su una pedina, i dadi devono essere lanciati nuovamente.

In movimento

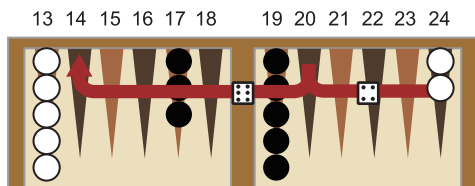
- Il lancio del dado determina di quanti punti il giocatore deve muovere la propria pedina. La pedina si muove sempre in avanti seguendo il percorso a ferro di cavallo verso la tavola interna del giocatore.

- Una punta che non è occupata da due o più pedine avversarie è una punta aperta. Quando si sposta una pedina, questa può fermarsi solo su una punta aperta

- I due dadi costituiscono due movimenti separati. Ad esempio, se un giocatore lancia un 6 e un 4, può spostare una pedina di 6 spazi fino a una punta aperta e un'altra pedina di 4 spazi fino a una punta aperta.



Il giocatore può anche scegliere di muovere la stessa pedina due volte, fintanto che ogni mossa è su un punto aperto.



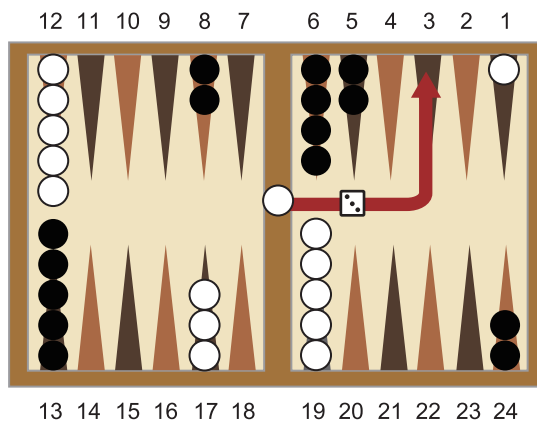
- Quando esce un doppio, i numeri sui dadi vengono giocati due volte. Ad esempio, se un giocatore lancia due cinque, può muovere il suo dama cinque punti, quattro volte in qualsiasi combinazione che finiscono su punti aperti.

- Se possibile, il giocatore deve spostare entrambi i numeri lanciati (quattro numeri se esce un doppio). Se solo uno dei numeri può essere giocato perché è disponibile un solo punto aperto, il giocatore deve giocare quel numero. Se è possibile giocare uno dei due numeri ma non entrambi, allora deve essere giocato il numero più grande. Se non è possibile giocare nessun numero, il giocatore perde il turno. Se in caso di raddoppio un giocatore non riesce a giocare tutti e quattro i numeri, deve giocare quanti più numeri possibile.

Colpire

Una punta aperta contenente una pedina avversaria è una casella singola. Quando una pedina viene spostata su un blot, il blot viene **colpito** e la pedina avversaria colpita viene posta sul bar, che è stata colpita viene posizionata sul bar.

Quando un giocatore ha una o più pedine sul bar, deve prima reinserirle sulla tavola interna dell'avversario. Una pedina entra lanciando due dadi e spostandoli sulla punta corrispondente di uno dei numeri sulla tavola interna dell'avversario.

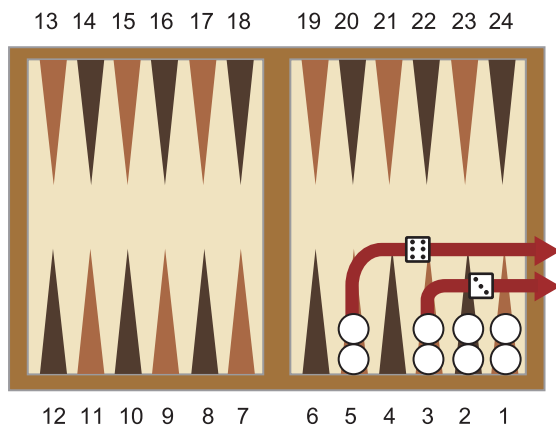


Se la(e) pedina(e) sul bar non può entrare in un'apertura punto, il giocatore perde il turno e la pedina rimane sul bar. Un giocatore non può muovere nessun altro pezzo finché non ha finito le sue pedine sono fuori dal bar. Se un giocatore riesce a far uscire alcune ma non tutte le sue pedine dalla barra, il suo turno è finito. Se le pedine di un giocatore sono state spostate fuori dalla barra, qualsiasi numero non utilizzato deve essere giocato.

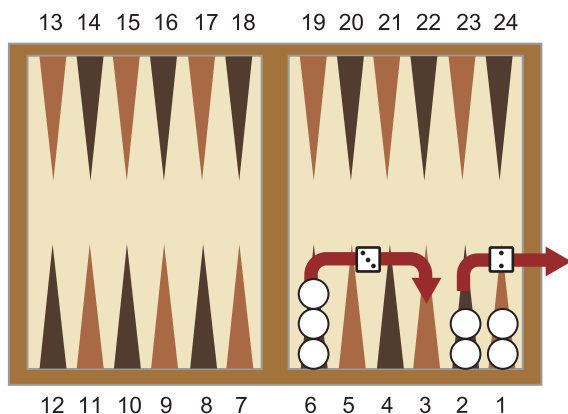
Portare via

Quando tutte le pedine di un giocatore sono nella sua tavola interna, può iniziare un processo di rimozione chiamato **portare fuori**. Questo viene fatto lanciando un numero corrispondente a un punto con una pedina residente su di esso.

Se nessuna pedina può portare fuori con il numero(i) lanciato(i), il giocatore deve effettuare una(e) mossa(i) legale(i) con una(e) pedina(e) da un punto più alto.



Se non ci sono pedine sulle punte con il numero più alto, il giocatore porta una pedina dalla punta successiva più alta.



Raddoppio

Un cubo del raddoppio viene utilizzato per aumentare la posta in gioco in qualsiasi momento del gioco. All'inizio del gioco il cubo del raddoppio viene posizionato sulla barra con il 64 rivolto verso l'alto. Prima del tiro nel turno di un giocatore, quel giocatore può proporre di **raddoppiare** la puntata attuale. L'avversario accetta (**prende**) la puntata raddoppiata oppure si dimette (**abbandona**) e perde la partita e la puntata attuale. Se l'avversario prende, diventa il proprietario del cubo e il cubo viene girato in modo che il 2 sia rivolto verso l'alto. Successivamente lo ha solo il

proprietario del cubo il diritto di proporre di raddoppiare nuovamente la posta in gioco (**redouble**). Se l'avversario prende, la proprietà del cubo gli passa e questo processo può continuare da 4 a 8 e in poi. Non ci sono limiti al raddoppio anche se il numero più alto sul cubo è 64.

Gammon e Backgammon

Alla fine della partita, se un giocatore ha portato via tutte e quindici le sue pedine e l'avversario ha portato via almeno una pedina, quella persona vince la puntata corrente. Se l'avversario non ha portato via nessuna pedina, perde un gammon e perde il doppio della puntata attuale. Se l'avversario non ha portato via nessuna pedina e ha ancora una o più pedine sulla barra o nella tavola interna del vincitore o nella tavola interna del vincitore, perde un **backgammon** e perde il triplo della puntata attuale.



**YELLOW
MOUNTAIN
IMPORTS**

www.ymimports.com

Version 1-28

© 2025 Yellow Mountain Imports Inc.