

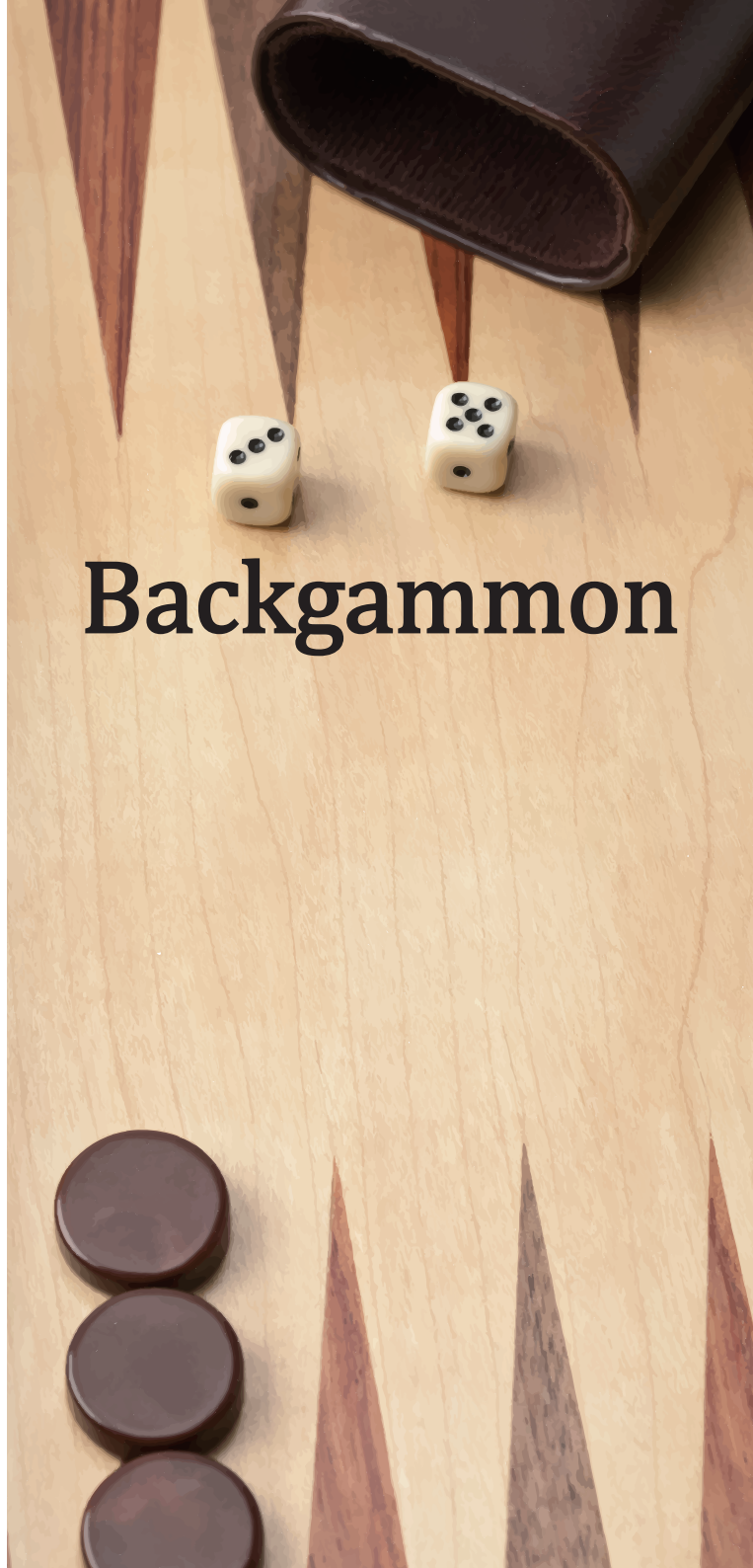


**YELLOW
MOUNTAIN
IMPORTS**

www.ymimports.com

© 2026 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 sorprende che abbia resistito alla prova del tempo e sia giocato da così tante persone.

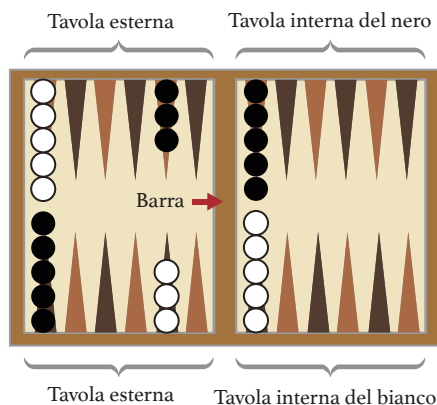
Attrezzatura

La partita si gioca in due, con quindici pedine del proprio colore per ciascun giocatore.

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

Viene utilizzato un cubo del raddoppio con i valori 2, 4, 8, 16, 32 e 64 per indicare la puntata attuale della partita.

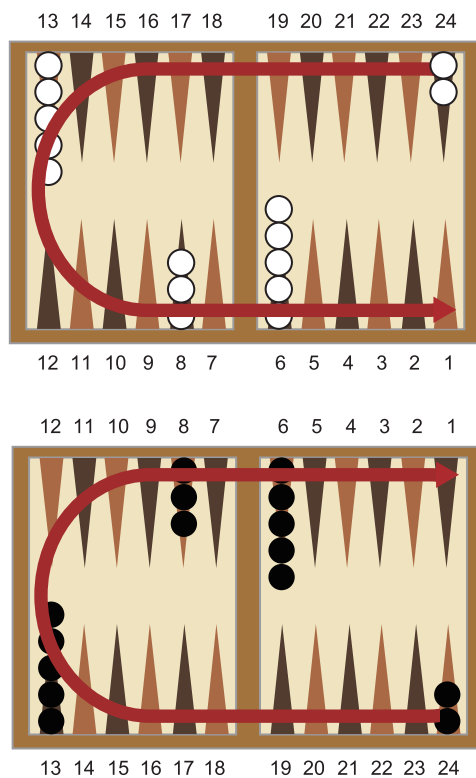
Il tabellone è composto da 24 lunghi triangoli chiamati punti. I punti si alternano di colore e sono divisi in quattro quadranti di sei punti ciascuno. I quattro quadranti sono la tavola interna e la tavola esterna del giocatore, insieme alla tavola interna e alla tavola esterna dell'avversario. Le tavole interne e le tavole esterne sono separate da una barra al centro del tabellone. Le posizioni iniziali delle pedine sono mostrate di seguito.



I punti sono numerati dal 24, nella tavola interna dell'avversario, all'1, nella tavola interna del giocatore.

Scopo del gioco

Lo scopo del gioco è muovere tutte le proprie pedine nella propria tavola interna e poi rimuoverle completamente dal tabellone. Questa fase si chiama portare fuori le pedine. I giocatori muovono le proprie pedine in direzioni opposte, seguendo i percorsi a ferro di cavallo illustrati di seguito.



Gioco

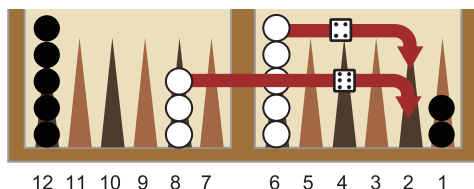
Per iniziare il gioco, ogni giocatore lancia un singolo dado. Il giocatore che ottiene il numero più alto muove per primo utilizzando entrambi i numeri ottenuti. Se entrambi i giocatori ottengono lo stesso numero, i dadi vengono lanciati nuovamente finché non ottengono numeri diversi. I giocatori poi 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 uno dei dadi finisce fuori dal tabellone o su una pedina, entrambi i dadi devono essere lanciati nuovamente.

Movimento

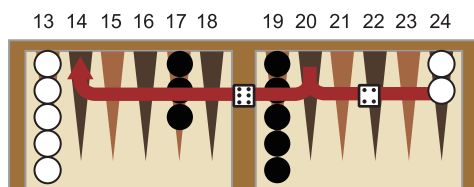
- Ogni dado indica di quanti punti può essere mossa una pedina. Questa distanza di movimento è chiamata anche conteggio dei pip. La pedina si muove sempre in avanti lungo il percorso a ferro di cavallo verso la tavola interna del giocatore.
- Una pedina può fermarsi solo su un punto aperto. Un punto aperto è un punto vuoto, occupato da una o più

pedine proprie, oppure occupato da esattamente una pedina avversaria. Una pedina non può fermarsi su un punto occupato da due o più pedine avversarie.

- I due dadi vengono giocati come due mosse separate. Ad esempio, se un giocatore ottiene un 6 e un 4, può muovere una pedina di 6 punti e un'altra pedina di 4 punti.



Il giocatore può anche usare entrambi i dadi per muovere la stessa pedina in due mosse separate, purché ogni singola mossa termini su un punto aperto.



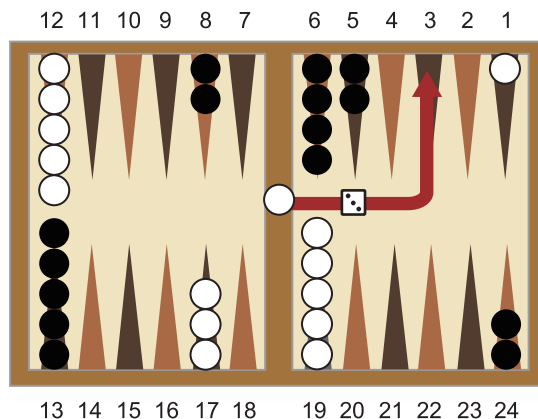
- Quando esce un doppio, il numero indicato dai dadi viene giocato quattro volte. Ad esempio, se un giocatore ottiene due cinque, può effettuare quattro mosse di 5 punti ciascuna, usando qualsiasi combinazione legale delle proprie pedine.

- Un giocatore deve usare entrambi i numeri ottenuti, se possibile, oppure tutte e quattro le mosse se esce un doppio. Se può essere giocato un solo numero, il giocatore deve giocare quel numero. Se può essere giocato uno dei due numeri, ma non entrambi, deve essere giocato il numero più alto. Se non può essere giocato nessun numero, il giocatore perde il turno. Se un giocatore non può giocare tutte e quattro le mosse di un doppio, deve giocare il maggior numero possibile di mosse.

Colpire

Un punto occupato da esattamente una pedina avversaria è chiamato blot. Quando una pedina viene spostata su un blot, la pedina avversaria viene catturata e posta sulla barra.

Quando un giocatore ha una o più pedine sulla barra, deve farle rientrare nella tavola interna dell'avversario prima di muovere qualsiasi altra pedina.



Una pedina rientra usando uno dei numeri ottenuti con i dadi per muoversi dalla barra al punto di ingresso corrispondente nella tavola interna dell'avversario. Un 1 permette di entrare sul primo punto, un 2 sul secondo punto, e così via fino al 6. Il punto di ingresso deve essere aperto.

Se la pedina o le pedine sulla barra non possono rientrare su un punto aperto, il giocatore perde il turno e le pedine rimangono sulla barra. Se il giocatore riesce a far rientrare tutte le sue pedine dalla barra e ha ancora un numero inutilizzato, quel numero deve essere giocato se possibile. Se il giocatore riesce a far rientrare alcune pedine, ma non tutte, e non è possibile un altro rientro legale, il turno termina.

Portare fuori

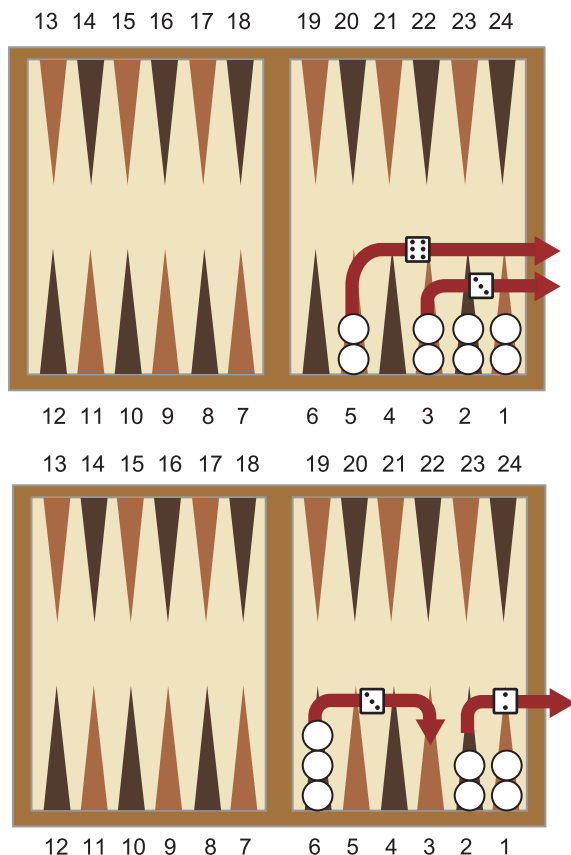
Quando tutte le pedine di un giocatore si trovano nella sua tavola interna, il giocatore può iniziare a portarle fuori dal tabellone. Questa fase si chiama portare fuori.

Un giocatore può portare fuori una pedina ottenendo il numero corrispondente al punto su cui si trova quella pedina. Ad esempio, un 5 permette di portare fuori una pedina dal punto 5.

Se non c'è nessuna pedina sul punto corrispondente al numero ottenuto, il giocatore deve effettuare una mossa legale con una pedina da un punto più alto, se possibile.

Se il numero ottenuto è più alto di qualsiasi punto occupato, il giocatore deve portare fuori una pedina dal punto occupato più alto.

Se una pedina viene colpita durante il portare fuori, quella pedina deve rientrare dalla barra e tornare nella tavola interna del giocatore prima che il giocatore possa continuare a portare fuori le pedine.



Raddoppio

Il cubo del raddoppio viene utilizzato per aumentare la puntata della partita in corso. All'inizio della partita, il cubo del raddoppio viene posizionato al centro, di solito sulla barra, con il 64 rivolto verso l'alto per indicare che non appartiene ancora a nessun giocatore.

Prima di lanciare i dadi nel proprio turno, un giocatore può proporre di raddoppiare la puntata attuale. L'avversario può accettare il raddoppio, cioè prendere, oppure rifiutarlo. Se l'avversario rifiuta, perde la partita in corso alla puntata attuale.

Se l'avversario accetta, il cubo viene girato sul 2 e l'avversario diventa il proprietario del cubo. Da quel momento, solo il proprietario del cubo può offrire il raddoppio successivo, chiamato redouble.

Se un redouble viene accettato, la proprietà del cubo passa al giocatore che lo ha accettato, e il cubo viene girato sul valore successivo: 4, 8, 16, 32 o 64.

Per il gioco in casa, i giocatori devono accordarsi prima di iniziare se sono consentiti valori superiori a 64.

Gammon e Backgammon

Alla fine della partita, se un giocatore ha portato fuori tutte e quindici le sue pedine e l'avversario ha portato fuori almeno una pedina, il giocatore vince la puntata attuale.

Se l'avversario non ha portato fuori nessuna pedina, perde un gammon, che vale il doppio della puntata attuale.

Se l'avversario non ha portato fuori nessuna pedina e ha ancora una o più pedine sulla barra o nella tavola interna del vincitore, perde un backgammon, che vale il triplo della puntata attuale.