

GIOBAGNARA

X



Backgammon

—
Games Collection

Istruzioni di gioco | Game instructions

Index

IT	<u>Istruzioni di gioco</u>	4
EN	<u>Game instructions</u>	7



Clicca sulla categoria d'interesse per consultare la pagina specifica.
Click on the category of interest to consult the specific page.

Le istruzioni di gioco che seguono sono da considerarsi indicative in quanto tradizioni e culture locali possono prevedere altre regole e modalità di utilizzo. Buon divertimento!

Backgammon

Regolamento

Il backgammon è un gioco da tavolo per 2 giocatori. La tavola è composta da quattro quadranti, ciascuno dei quali presenta sei triangoli, detti “punte”, di colore alternato. I quadranti costituiscono la “tavola interna” (o “casa”) e la “tavola esterna” di ogni giocatore. Le due tavole interne e le due tavole esterne si trovano l’una di fronte all’altra e sono separate centralmente da una barra (*bar*). Per ciascun giocatore, le punte sono numerate da 1 a 24, seguendo un percorso che parte dalla propria tavola interna per arrivare alla casa del proprio avversario: in questo modo, la punta 1 di un giocatore corrisponderà alla punta 24 del suo rivale.

Ciascun giocatore possiede 15 pedine dello stesso colore (diverso per i due giocatori), che vengono inizialmente posizionate nel seguente modo:

- 5 pedine sulla punta 6
- 3 pedine sulla punta 8
- 5 pedine sulla punta 13
- 2 pedine sulla punta 24

Ogni giocatore possiede una coppia di dadi e ha la possibilità di utilizzare un dado del raddoppio per tenere traccia della puntata corrente e aumentarla nel corso dello svolgimento della partita.

Lo scopo del gioco, per ogni giocatore, è quello di portare tutte le sue pedine nella propria casa e, successivamente, fuori dal tabellone. Per farlo i due giocatori muoveranno le proprie pedine nei due sensi opposti di rotazione, cercando di ostacolare l’avanzata del rivale. Il primo giocatore che riesce a portare fuori dal tabellone tutte le proprie pedine vince la partita.

Inizio della partita

Per iniziare la partita, ogni giocatore lancia un singolo dado e chi ottiene il numero più alto muove per primo. I due numeri ottenuti costituiscono di fatto il primo lancio della partita. Se i giocatori ottengono lo stesso numero, i dadi dovranno essere tirati di nuovo finché i numeri non saranno diversi. Dopo il primo lancio, i giocatori tireranno i dadi a turni alterni e muoveranno le pedine sulla tavola in base al risultato ottenuto.

Il movimento delle pedine

Il giocatore muove le pedine, partendo dalla casa dell’avversario per arrivare alla propria, secondo le seguenti regole:

- Una pedina può essere mossa solo su una punta “aperta”, ovvero una punta che non sia occupata da due o più pedine avversarie.
- I numeri ottenuti dal lancio dei dadi rappresentano due mosse diverse (ad esempio, se il giocatore ottiene un 2 e un 4, può decidere di spostare una pedina di 2 spazi e una di 4, oppure di muovere una singola pedina di 6 spazi).
- Un giocatore che ottiene due numeri uguali, muove il doppio delle mosse (ad esempio, un giocatore che ottiene un doppio 5, ha la possibilità di compiere quattro mosse da 5 spazi, secondo la combinazione che ritiene più opportuna).
- Il giocatore, se possibile, deve utilizzare entrambi i numeri che ottiene dal lancio dei dadi. Se entrambi i numeri sono possibili, ma l'utilizzo di uno di essi ostacola l'uso del secondo, allora il giocatore deve muovere il numero più grande. Se nessun numero può essere utilizzato, il giocatore perde il proprio turno.

Mangiare e rientrare

Una singola pedina che occupi da sola una punta è detta “scoperta” (*blot*). Se il giocatore riesce a muovere una pedina in una punta occupata da una singola pedina avversaria, quest’ultima viene “mangiata” e posta sul *bar*. Ogni volta che un giocatore ha una o più pedine poste sul *bar*, è obbligato, come prima mossa, a far rientrare la pedina in gioco, ripartendo dalla tavola interna del suo avversario. Il numero della punta su cui rientrare corrisponde a uno dei due numeri ottenuti dal lancio dei dadi. Dopo aver rimesso in gioco la pedina, il giocatore può scegliere se muovere la stessa o un’altra delle sue pedine di un numero di mosse pari a quello ottenuto dall’altro dado. Se nessuna punta è aperta, il giocatore perde il turno di gioco. Se un giocatore può sfruttare solo parzialmente, per il rientro, i numeri che ha ottenuto, è obbligato a far rientrare più pedine possibili e deve rinunciare alle mosse rimanenti.

Portare fuori le pedine

Il giocatore può iniziare a portare le pedine fuori dalla tavola (“levata”) solo dopo averle portate tutte all’interno della propria casa. Per portare fuori una pedina, il giocatore deve ottenere, dal lancio dei dadi, un numero pari a quello della punta in cui essa si trova (ad esempio, tirando un 6, il giocatore può portare fuori una pedina che si trova sulla punta sei). Se non ci sono pedine sulle punte indicate dai dadi, il giocatore deve muovere una pedina che si trova su una punta corrispondente ad un numero più alto. Se non ci sono pedine neppure su una punta più alta, allora il giocatore deve rimuovere una pedina dalla punta più alta che è ancora occupata (ad esempio, se il giocatore ottiene un 6, ma la punta più alta ancora occupata è la quinta, può portare fuori una pedina presente sulla punta 5). Il primo giocatore che riesce a portare tutte le pedine fuori dalla tavola di gioco, vince la partita.

Attenzione! Per portare fuori una pedina, il giocatore deve avere tutte le sue pedine in gioco nella propria tavola interna. Se una pedina viene mangiata dall’avversario mentre è in corso il processo di “levata”, il giocatore dovrà prima far rientrare in gioco la pedina per poi poter completare il processo.

Il punteggio e il cubo del raddoppio

Prima di iniziare una partita di backgammon, i giocatori concordano una posta in palio per ogni punto partita, iniziando da 1 punto. Durante il corso della partita, il giocatore che crede di avere un vantaggio sufficiente, può proporre il raddoppio di questa posta, ma solamente all’inizio del proprio turno e prima di tirare i dadi. Per tenere conto della puntata corrente e aumentarla nel corso della partita, il giocatore utilizza il "cubo del raddoppio".

L’avversario può rifiutare il raddoppio, concedendo la partita al rivale e perdendo un punto, oppure accettarlo e giocare per la posta in palio raddoppiata. Il giocatore che accetta il raddoppio diventa proprietario del cubo e può, a sua volta, proporre un ulteriore raddoppio.

Se un giocatore rifiuta un nuovo raddoppio, perde i punti in palio prima del raddoppio; se invece lo accetta, diventa il nuovo proprietario del cubo e la partita continua con una posta raddoppiata rispetto a quella precedente. Il vincitore della partita vince il numero di punti in palio.

Tipologie di sconfitta

Il giocatore può subire la sconfitta in uno dei seguenti modi:

- **Sconfitta semplice:** se il giocatore sconfitto, alla fine della partita, ha portato fuori almeno una delle sue pedine, perde soltanto il valore indicato dal cubo (un punto nel caso non ci siano stati raddoppi).
- **Gammon:** se il giocatore sconfitto, alla fine della partita, non ha portato fuori nessuna delle sue pedine, perde il doppio del valore indicato dal cubo.
- **Backgammon:** se il giocatore sconfitto, alla fine della partita, non ha portato fuori nessuna delle sue pedine e una o più di queste si trovano sulla tavola interna dell’avversario o sul *bar*, perde il triplo del valore indicato dal cubo.

Le irregolarità

- I dadi devono essere lanciati contemporaneamente sulla parte destra della tavola (rispetto al giocatore che lancia) e giacere piani sulla tavola. Se entrambe le situazioni non sono verificate, il giocatore è obbligato a rilanciare entrambi i dadi.
- Un turno è completo quando il giocatore raccoglie i propri dadi dalla tavola. Se ciò è stato fatto e le mosse giocate sono incomplete o illegali, l'avversario può scegliere se accettare la mossa o chiedere al giocatore di modificare la giocata. La mossa dell'avversario viene implicitamente accettata quando si inizia il proprio turno lanciando i dadi oppure raddoppiando.
- Se un giocatore tira i propri dadi prima che l'avversario abbia completato il proprio turno, il lancio è valido, ma il giocatore ancora di turno ha la possibilità di modificare la propria mossa, conoscendo in anticipo il successivo tiro dell'avversario. Dopo aver sfruttato al meglio la mossa, il giocatore raccoglierà i dadi permettendo all'avversario di muovere la combinazione del lancio anticipato.

Please consider the following game instructions as indicative since local traditions and cultures may have other rules and ways of usage.
Have fun!

Rules

Backgammon is a board game for 2 players. The board consists of four quadrants, each containing six triangles, called "points", in alternating colors. The quadrants make up the "inner board" (or "home board") and the "outer board" of each player. The two inner and the two outer boards are positioned opposite each other and are centrally divided by a ridge, called "bar". For each player, the points are numbered from 1 to 24, following a path from their own inner board to the opponent's home: thus, a player's point 1 corresponds to the opponent's point 24.

Each player has 15 pieces of the same color (different for each player), initially placed as follows:

- 5 pieces on point 6
- 3 pieces on point 8
- 5 pieces on point 13
- 2 pieces on point 24

Each player owns a pair of dice and has the option to use a doubling cube to keep track of the current bet and increase it during the game.

The goal of the game, for each player, is to move all their pieces into their own home and then bear them off the board. To do this, the two players move their pieces in opposite directions around the board, trying to hinder the opponent's progress. The first player who manages to bear off all their pieces from the board wins the game.

Starting the game

To begin the game, each player rolls a single die, and the player with the highest number moves first. The two numbers obtained constitute the first roll of the game. If the players get the same number, the dice must be rolled again until different numbers appear. After the first roll, players take turns rolling the dice and move their pieces on the board according to the outcome.

The movement of pieces

The player moves the pieces from the opponent's inner board to their own home, according to the following rules:

- A piece can only be moved to an "open" point, meaning a point not occupied by two or more opponent pieces.
- The numbers obtained from rolling the dice represent two separate moves (for example, if a player rolls a 2 and a 4, they can choose to move one piece 2 spaces and another piece 4 spaces, or move a single piece 6 spaces).
- A player who rolls two equal numbers moves them twice (for example, a player who rolls a double 5 has the option to make four moves of 5 spaces each, according to the most appropriate combination).
- If possible, the player must use both numbers obtained from the dice roll. If both numbers are possible, but using one obstructs the use of the second, then the player must move the larger number. If neither number can be used, the player loses their turn.

Hitting and Entering

A single piece occupying a point by itself is called a "blot". If a player manages to move a piece to a point occupied by a single opponent piece, the opponent's piece is "hit" and placed on the "bar". Whenever a player has one or more pieces on the "bar", they are obliged, as the first move, to re-enter a piece into play, starting from the opponent's inner board. The point number to re-enter corresponds to one of the two numbers obtained from rolling the dice. After re-entering the piece, the player can choose to move the same piece or another of their pieces a number of spaces equal to that obtained from the other die. If no point is open, the player loses their turn. If a player can only partially utilize the numbers obtained for re-entry, they must bring in as many pieces as possible and forfeit the remaining moves.

Bearing off the pieces

A player can start bearing off pieces from the board only after bringing all their pieces into their home. To bear off a piece, the player must roll the same number as the point where the piece is located (for example, rolling a 6 allows the player to bear off a piece on point six). If there are no pieces on the points indicated by the dice, the player must move a piece on a higher-numbered point. If there are no pieces even on a higher point, the player must remove a piece from the highest occupied point (for example, if the player rolls a 6, but the highest occupied point is the fifth, they can bear off a piece on point 5). The first player to bear off all their pieces from the game board wins the game.

Note! To bear off a piece, the player must have all their pieces in play within their own inner board. If a piece is hit by the opponent while in the process of bearing off, the player must first re-enter the piece into play before completing the process.

Scoring and the Doubling Cube

Before starting a backgammon game, players agree on a stake for each game point, starting from 1 point. During the game, a player who believes they have a sufficient advantage can propose to double this stake, but only at the beginning of their turn and before rolling the dice. To keep track of the current stake and increase it during the game, the player uses the "doubling cube".

The opponent can refuse the double, conceding the game to the rival and losing one point, or accept it and play for the doubled stake. The player who accepts the double becomes the owner of the cube and can, in turn, propose an additional double.

If a player refuses a new double, they lose the points at stake before the double; if they accept, they become the new owner of the cube, and the game continues with a stake doubled from the previous one.

The winner of the game earns the number of points at stake.

Types of defeat

A player can suffer defeat in one of the following ways:

- **Regular loss:** if the defeated player, at the end of the game, has borne off at least one of their pieces, they lose only the value indicated by the cube (one point if there were no doubles).
- **Gammon:** if the defeated player, at the end of the game, has not borne off any of their pieces, they lose double the value indicated by the cube.
- **Backgammon:** if the defeated player, at the end of the game, has not borne off any of their pieces, and one or more of these pieces are on the opponent's inner board or on the "bar", they lose triple the value indicated by the cube.

Irregularities

- The dice must be rolled simultaneously on the right-hand side of the board (from the player's perspective) and lie flat on the board. If both conditions are not met, the player must re-roll both dice.
- A turn is complete when the player picks up their dice from the board. If this is done, and the moves played are incomplete or illegal, the opponent can choose whether to accept the move or ask the player to modify their play. The opponent's move is implicitly accepted when the player starts their turn by rolling the dice or by doubling.
- If a player rolls their dice before the opponent completes their turn, the roll is valid, but the current player still has the opportunity to modify their move, knowing in advance the rival's next roll. After making the most out of the move, the player will pick up the dice, allowing the opponent to move the combination of the anticipated roll.

Poltrona Frau S.p.A
Via Sandro Pertini, 22
62029 Tolentino MC - Italy

Tel. + 39 0733 909.1
Fax +39 0733 909246

www.poltronafrau.com

