

# IL GRANDE LIBRO DEL BACKGAMMON

STORIA, REGOLE, TECNICHE, ATTUALITÀ

DARIO DE TOFFOLI CON CONTRIBUTI DI CARLO MELZI  
E CHIVA TFAZZOLI

Stampa Alternativa

# INDICE

1	PREFAZIONE
3	INTRODUZIONE
	<b>PARTE PRIMA STORIA</b>
	<b>1. LE ORIGINI</b>
9	1.1 L'Egitto: il Senet
16	1.2 Gioco Reale di Ur - Gioco delle venti caselle
	<b>2. IL MONDO GRECO-ROMANO</b>
23	2.1 La Grecia: Diagrammismos e Penthe grammai
27	2.2 Roma: Ludus Duodecim Scriptorum
34	2.3 Alea, id est Tabula
	<b>3. IL NARD</b>
45	3.1 Le origini persiane
48	3.2 Nel mondo arabo
50	3.3 Il gioco
53	3.4 La diffusione in Asia
55	3.5 India: Pasakakrida
	<b>4. IL MEDIOEVO: LE TAVOLE</b>
59	4.1 Le Tavole
63	4.2 Il <i>Libro de los Juegos</i> di Alfonso X
65	4.3 I giochi di Tablas del Codice Alfonsino
82	4.4 Altri manoscritti medievali
83	4.5 Il tavoliere di Gloucester e l'Inghilterra medievale
	<b>5. I DIVERSI GIOCHI DAL CINQUECENTO ALL'OTTOCENTO</b>
89	5.1 Un gioco, tanti giochi
91	5.2 Sbaraglino e altri giochi italiani
97	5.3 Trictrac
104	5.4 Revertier, Toute table e altri giochi francesi
110	5.5 Jacquet
113	5.6 Puff
115	5.7 Backgammon e altri giochi inglesi
119	5.8 Tavola reale

## **6. LE REGOLE DEL TRICTRAC**

- 125 6.1 Generalità
- 128 6.2 Muovere le pedine
- 132 6.3 Punteggi
- 137 6.4 Il tour
- 139 6.5 Una partita completa

## **7. TEMPI MODERNI**

- 163 7.1 Il raddoppio
- 167 7.2 La rinascita definitiva
- 169 7.3 Fair Backgammon?
- 170 7.4 Al cinema

## **PARTE SECONDA REGOLE**

### **1. IL GIOCO**

- 177 1.1 Si inizia
- 181 1.2 Il movimento delle pedine
- 184 1.3 Pedine isolate
- 186 1.4 Il rientro dal bar
- 189 1.5 Levare le pedine
- 197 1.6 Obbligatorietà delle mosse
- 199 1.7 Correttezza della mossa

### **2. I PUNTEGGI**

- 203 2.1 Tipi di vittoria
- 206 2.2 Il cubo del raddoppio
- 210 2.3 La partita
- 213 2.4 Money game

### **3. LA NOTAZIONE**

- 215 3.1 Orientamento del tavoliere
- 218 3.2 La notazione delle mosse
- 221 3.3 La notazione delle partite

### **4. NORME E PROCEDURE DI TORNEO**

- 225 4.1 Il Backgammon agonistico
- 226 4.2 Struttura dei tornei
- 227 4.3 Regolamento di torneo

### **5. VARIANTI**

- 239 5.1 Chouette
- 242 5.2 Eventi collaterali
- 245 5.3 Tavli
- 250 5.4 Altri giochi mediorientali
- 254 5.5 Giochi islandesi
- 257 5.6 Divagazioni

## **PARTE TERZA TECNICA**

### **1. CONCETTI GENERALI**

- 265 1.1 Sequenze di punte occupate
- 267 1.2 Importanza delle varie punte
- 270 1.3 Correre dei rischi: i costruttori
- 274 1.4 Mangiare le pedine scoperte
- 278 1.5 Spirito critico

### **2. ASPETTI MATEMATICI**

- 281 2.1 Probabilità
- 287 2.2 Costruttori
- 289 2.3 Uscita
- 291 2.4 Pip count
- 299 2.5 Il rientro dal bar

### **3. APERTURE**

- 301 3.1 Premesse
- 303 3.2 Aperture automatiche: 3-1, 4-2, 6-1, 5-3, 6-5
- 306 3.3 Aperture 6-2, 6-3, e 6-4
- 309 3.4 Aperture 5-4 e 5-2
- 311 3.5 Aperture 4-3 e 3-2
- 313 3.6 Aperture 5-1, 4-1 e 2-1
- 315 3.7 Riepilogo delle aperture

### **4. RISPOSTE ALLE APERTURE**

- 317 4.1 Linee guida
- 319 4.2 Risposte con tiri doppi
- 329 4.3 Risposte semi-automatiche: 6-1, 3-1, 4-2, 6-5, 5-3
- 336 4.4 Risposte di 6 con dado medio: 6-4, 6-3, 6-2
- 345 4.5 Risposte di 5 con dado medio: 5/4, 5/2
- 351 4.6 Risposta di 3 con dado medio: 4-3, 3-2
- 359 4.7 Risposta di 1: 5-1, 4-1, 2-1

### **5. TIPI DI PARTITA**

- 369 5.1 Partita di corsa
- 371 5.2 Partita di posizione (Holding game)
- 375 5.3 Posizione reciproca
- 376 5.4 Blitz
- 378 5.5 Prime vs. prime
- 380 5.6 Il back game
- 382 5.7 Contenimento di una pedina

### **6. IL CUBO DEL RADDOPPIO**

- 383 6.1 Cube action
- 388 6.2 La corsa
- 391 6.3 Il bearoff
- 394 6.4 Inizio partita

399	6.5 Holding game
402	6.6 Crunching positions
404	6.7 Action double in corsa
405	6.8 Finali di partita
408	6.9 Blocco reciproco
	<b>7. LA RIVOLUZIONE INFORMATICA</b>
411	7.1 I programmi
413	7.2 Giocare contro il computer
418	7.3 Analisi di una partita
423	7.4 Analisi di posizioni specifiche
425	<b>8. UNA PARTITA AL MICROSCOPIO</b>
	<b>9. IL CUBO DEL RADDOPPIO: TEORIA AVANZATA</b>
449	9.1 La formula di Thorp per il bearoff
455	9.2 Teoria del cubo
466	9.3 Il minimo take point teorico
468	9.4 Gammon e backgammon
469	9.5 La partita di torneo
	<b>10. VALUTAZIONI</b>
477	10.1 Proposition
480	10.2 Accordi
	<b>PARTE QUARTA APPARATI</b>
485	<b>1. GENTE DI BACKGAMMON</b>
503	<b>2. GLOSSARIO MINIMO</b>
507	<b>3. BIBLIOGRAFIA</b>
515	<b>4. INDICE ANALITICO</b>