



VIA TORTI 35, GENOVA TEL 010 5412003  
info@zenzero.org www.zenzero.org  
Instagram.com/zenzeroge  
facebook.com/apszenzero  
youtube.com/@arcizenzero402  
Orario Segreteria: dal lunedì al venerdì: 17-19.

# BACKGAMMON

LO SPORT DELLA MENTE CHE MANTIENE ATTIVI I NEURONI

## REGOLAMENTO DEL BACKGAMMON

**SCOPO:** Tu sei il nero e devi portare tutte le tue 15 pedine, che sono collocate all'inizio come nella figura e che muovono in senso orario, sino alla base 0 (vedi la numerazione sopra e sotto la figura della tavola da gioco). Lo spostamento delle pedine è determinato dal valore di due dadi che vengono lanciati a turno. Il tuo avversario bianco dovrà muovere le sue 15 pedine in senso antiorario sino alla base 25. Vince il game chi toglie per primo tutte le sue pedine dalla tavola.

**INIZIO E MOVIMENTO:** Per iniziare il nero ed il bianco lanciano un solo dado sulla parte destra della tavola servendosi del proprio bussolotto; chi fa il punto più alto esegue la mossa indicata dai dadi. Se i dadi sono uguali il tiro va ripetuto.

Non si fanno spostamenti pari alla somma dei due numeri usciti, ma sempre due spostamenti separati. Un 6 e 1 consente di muovere il 6 e poi l'1 oppure l'1 e poi il 6, ma non un solo spostamento di 7 (6 + 1).

Se si tira un doppio si devono fare 4 mosse del valore indicato dai dadi (ad es. doppio 5 si gioca 5 + 5 + 5 + 5). Non si può rinunciare alla mossa se questa è possibile e si può spostare prima il valore più grande e poi il più piccolo o viceversa. Se si può fare solo uno spostamento, tra il più grande e il più piccolo è obbligatorio muovere il più grande.

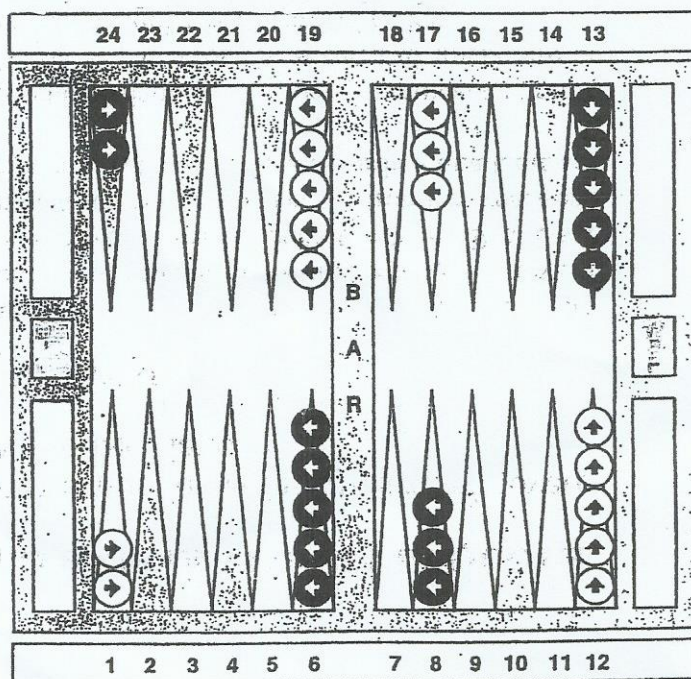
Nella stessa casella non possono stare insieme pedine bianche e pedine nere; ci possono però stare quante pedine si vuole dello stesso colore (anche tutte e 15); se la pedina si trova con altre nella stessa casella si dice che la casella è occupata e la pedina non può essere colpita; se la pedina è sola può essere colpita da una pedina avversaria che termina la sua mossa in quella casella. Una pedina non può terminare il suo spostamento su una casella occupata da più pedine avversarie.

Ogni pedina può terminare invece la mossa su:

- a) una casella libera;
- b) una casella già occupata da una o più pedine dello stesso colore;
- c) una casella con una sola pedina avversaria.

Nel caso c) la pedina avversaria viene colpita e finisce sul BAR (la barra verticale che divide a metà la tavola), dal quale può rientrare in gioco come se ripartisse dalla casella 25 per il nero e dalla casella 0 per il bianco. Nessun altro movimento potrà essere fatto prima che la pedina/e sul BAR sia rientrata in gioco.

**FINALE:** Quando tutte le pedine del nero sono nella loro zona di arrivo (caselle 1, 2, 3, 4, 5, 6) possono cominciare ad uscire dalla tavola. Quando tutte le pedine del bianco sono nella loro zona di arrivo (24, 23, 22, 21, 20, 19) possono cominciare ad uscire. Nel caso non sia possibile effettuare il movimento regolare per mancanza di pedine è consentito muovere il valore immediatamente inferiore (ad es. se non è possibile togliere pedine dal 6 si dovranno togliere dal 5, ma se non è possibile togliere nemmeno dal 5 si dovranno togliere dal 4 e così via).



INFORMAZIONI: Ing Alberto Bertot 375 5739286