

utilizzare il 4 per portare fuori una pedina dal punto tre in quanto vi sono ancora pedine bianche sul punto cinque. Ed il Bianco non può neppure muovere dal cinque in quanto, da quel punto, il 4 è bloccato.

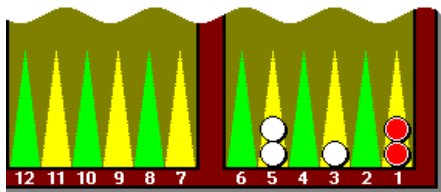


Figura 10: Il Bianco deve giocare 3:3. Il Bianco può portare fuori solo una pedina.

In figura 11 c'è un altro esempio. Questa volta al Bianco **non è consentito** portare fuori una pedina dal punto sei. Il motivo è che l'unico modo di utilizzare entrambi i numeri ottenuti con i dadi è di muovere dal sei al due (usando il 4) e poi portare fuori una pedina dal punto cinque (usando il 6).

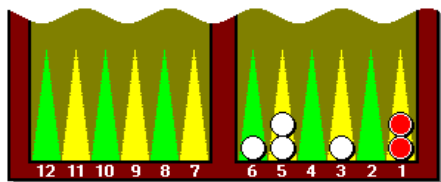


Figura 11: Il Bianco deve giocare 3:3. Il Bianco non può uscire direttamente dal punto 6.

5.4 Il raddoppio

Posso raddoppiare anche se ho una pedina sul bar?

E' consentito raddoppiare ogni volta che è il tuo turno e non hai ancora lanciato i dadi. E' incluso anche il turno in cui non tiri i dadi in quanto hai pedine sul bar ed il tuo avversario ha la casa chiusa.

C'è un limite al numero di volte che può essere offerto il raddoppio in un game?

Non c'è limite. L'unica restrizione è che un giocatore non può raddoppiare due volte consecutivamente. Una volta offerto il raddoppio, infatti, il cubo passa in mano al giocatore che eventualmente lo ha accettato.

Cos'è un "raccoon"? Un "otter"?

Partiamo dall'inizio. Se un giocatore (A) ritiene di avere un certo vantaggio nel game in corso, può raddoppiare all'avversario (B). Se B accetta il raddoppio, il cubo vale ora 2. Diciamo che questo è un raddoppio ordinario.

Esiste una regola facoltativa che dice che se B crede di essere il favorito accettando il raddoppio, può proporre di raddoppiare a 4 immediatamente senza rinunciare al possesso del cubo. Questa azione è chiamata "beaver" (castoro).

Alcune persone giocano con un'ulteriore regola che consente ad A, qualora A ritenga ancora di essere lui il favorito dopo il beaver di B, di girare immediatamente il cubo su 8. Questo è chiamato "raccoon" (procione).

Alcune persone giocano con un'ulteriore possibile "tri-raddoppio": se B crede di essere il favorito dopo il raccoon di A, può a sua volta raddoppiare a 16. Questo è chiamato "otter" (lontra) oppure con un nome di qualche altro animale.

Durante tutti questi immediati redoubles, il cubo non cambia possessore. Solamente il raddoppio ordinario trasferisce tale possesso. Tutti i redoubles devono essere immediati e fatti prima di lanciare i dadi per il turno successivo.

E' consentito/morale raddoppiare al primo turno?

Supponiamo che io ed il mio avversario abbiamo appena finito la Crawford game. Io sto seguendo il mio avversario a cui serve solo un punto per vincere il match. Faccio qualcosa di sbagliato se raddoppio alla mia prima possibilità?

Raddoppiare alla prima possibilità quando state inseguendo l'avversario dopo la Crawford game è assolutamente accettabile. Infatti è una buona strategia perché se perdete il game perdete anche il match in ogni caso. Raddoppiare vi garantisce di conquistare almeno due punti nel caso riusciate a vincere il game.

Non c'è ragione di sentirsi colpevoli di raddoppiare senza avere un chiaro vantaggio. Avete già pagato il vostro prezzo quando non avete potuto raddoppiare durante la Crawford game. Ora che finalmente avete la possibilità di raddoppiare, dovrete farlo per avere il massimo vantaggio da questa azione.

Un certo numero di anni fa, in alcuni tornei veniva utilizzata una regola chiamata **Holland rule** (regola olandese). Tale regola dice che dopo la Crawford game, il giocatore in svantaggio non può raddoppiare prima del terzo turno. Questa regola è utilizzata molto raramente oggi.

Le regole del Backgammon

Tom Keith
<http://www.bkgm.com/>

Roberto Gobbo
<http://www.backgammon.it/>

Indice

1	Nota sulla traduzione	1
2	Gioco Standard	1
2.1	Cosa serve	1
2.2	Lo scopo del gioco	1
2.3	Il movimento delle pedine	2
2.4	Mangiare e Rientrare	3
2.5	Portare fuori le pedine (<i>Bearing Off</i>)	3
2.6	Il raddoppio	3
2.7	Gammon e Backgammon	4
2.8	Regole facoltative	4
2.9	Irregolarità	4
3	La chouette	4
3.1	Ordine di gioco	4
3.2	Consultazioni	5
3.3	Giocare con un solo cubo	5
3.4	Se un solo giocatore accetta un cubo	5
3.5	Giocare con più cubi	5
3.6	Il compagno del box	5
4	Match Play	5
5	Domande e Risposte	6
5.1	Movimento delle pedine	6
5.2	Mangiare e rientrare	6
5.3	Portare fuori le pedine (<i>Bearing Off</i>)	7
5.4	Il raddoppio	8

1 Nota sulla traduzione

Il panorama delle pagine di backgammon in lingua italiana è piuttosto scarso e comprende solamente qualche piccolo sito raramente aggiornato e fortemente incompleto. Sfogliando le pagine in Internet relative a tale gioco, ne ho trovate alcune molto interessanti in cui si può anche imparare qualcosa. Una delle migliori in assoluto, a mio avviso, è quella chiamata **Backgammon Galore** e mantenuta dall'amico **Tom Keith**. In tale pagina, oltre ad essere disponibile questo regolamento, che io ritengo ben fatto, sia dal punto di vista dei contenuti che da quello della

chiarezza (il linguaggio è semplice e gli schemi sono molto ben fatti), è possibile anche imparare qualcosa sulla strategia del raddoppio, studiare un glossario di termini riguardanti il backgammon ed altre cose molto utili. A chi non ci fosse già stato, consiglio vivamente di andarci (il link è riportato sotto il titolo). Desidero infine scusarmi se la traduzione non è impeccabile, ma la mia conoscenza della lingua inglese non è certo eccelsa ed apprezzerei volentieri suggerimenti e correzioni. Scrivetemi pure un mail: <gobbo@alpha.science.unitn.it>

2 Gioco Standard

2.1 Cosa serve

Il Backgammon è un gioco per due persone. Si utilizza una tavola su cui sono disegnati ventiquattro triangoli, chiamati **punte** (*points*). I triangoli, a colori alterni, sono raggruppati in quattro quadranti, composti da sei punte ognuno. I quadranti sono chiamati **tavola interna** o **casa** (*home board*) e **tavola esterna** (*outer board*) del giocatore e del suo avversario. Le tavole interne e quelle esterne sono separate, al centro della tavola, da una striscia chiamata **bar**. (figura 1)

Le punte sono numerate per ogni giocatore partendo dalla propria tavola interna. Il punto più lontano per ogni giocatore è quindi il ventiquattro, che equivale alla punta uno dell'avversario. Ogni giocatore possiede quindici pedine dello stesso colore (diverso per i due giocatori). Il posizionamento iniziale delle pedine è: due su ogni punto ventiquattro, cinque su ogni punto tredici, tre su ogni punto otto e cinque su ogni punto sei.

Entrambi i giocatori possiedono una coppia di dadi e per tirarli utilizzano un bussolotto. Un **cubo del raddoppio** (*doubling cube*), con i numeri 2, 4, 8, 16, 32 e 64 riportati sulle facce, è utilizzato per aumentare la posta in palio durante la partita.

2.2 Lo scopo del gioco

Lo scopo del gioco, per ogni giocatore, è quello di portare tutte le proprie pedine nella propria tavola interna, detta anche casa, e successivamente di portarle

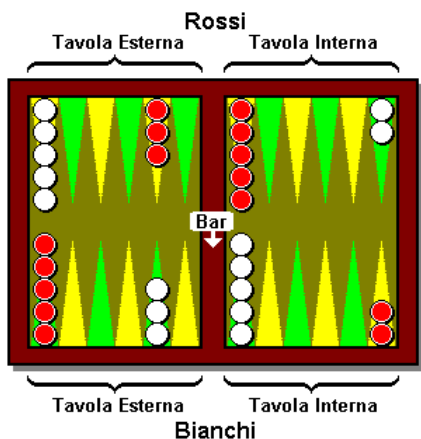


Figura 1: Una tavola da backgammon con le pedine nella loro disposizione iniziale. Una disposizione alternativa consentita è quella simmetrica a questa, cioè con le tavole interne a sinistra e quelle esterne a destra.

fuori (*to bear off*). Il primo giocatore che le ha portate fuori tutte vince la partita.

2.3 Il movimento delle pedine

Per iniziare la partita, ogni giocatore lancia un singolo dado. Chi ha ottenuto il numero più alto, parte per primo ed i numeri da utilizzare per la prima mossa sono proprio quelli che si sono ottenuti con i due dadi. Se entrambi i giocatori hanno ottenuto lo stesso numero, allora i dadi devono venire tirati nuovamente fino a quando i numeri ottenuti saranno diversi. Dopo questo lancio di partenza, i giocatori tireranno la propria coppia di dadi a turni alterni.

I numeri ottenuti con i dadi indicano di quanti punti, o **pips**, il giocatore deve muovere le proprie pedine. Le pedine devono sempre essere mosse in avanti, verso le punte corrispondenti a numeri più bassi. Le regole per il movimento delle pedine sono le seguenti:

- 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 sui due dadi costituiscono due mosse separate. Per esempio, se un giocatore ha ottenuto 5 e 3, può decidere se muovere una pedina di cinque spazi su una punta aperta ed un'altra pedina di tre spazi sempre su una punta aperta,

oppure se muovere un'unica pedina di otto spazi su una punta aperta, ma solo se i punti intermedii (a distanza tre o cinque dal punto di partenza) sono anche aperti. (figure 2 e 3)

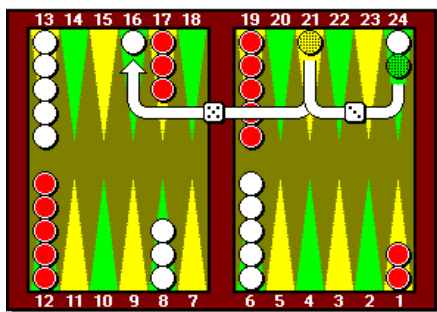


Figura 2: Un modo di giocare il 3-3. Il bianco avanza di 3 pips con una pedina e successivamente di 5 con la stessa pedina.

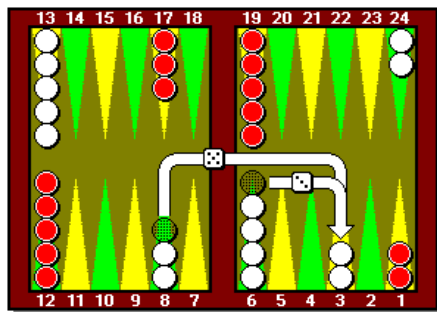


Figura 3: Un altro modo di muovere il 3-3. Il bianco muove una pedina dal suo punto 8 ed un'altra dal punto 6 per "costruire" il punto 3.

- Un giocatore che ottiene due numeri uguali, muove il doppio delle mosse. Per esempio, un giocatore che ottiene 6 e 6, ha quattro mosse da sei spazi a disposizione, che può completare con la combinazione di pedine che lui ritiene più appropriata.
- Un giocatore deve utilizzare entrambi i numeri che ottiene (o quattro se ha ottenuto un doppio), ammesso che questo sia possibile. Quando può essere giocato solo un numero, tale numero deve

Posso muovere altre pedine durante un turno in cui devo uscire con una pedina dal bar?

Se non hai altre pedine sul bar, allora **devi** utilizzare il numero non sfruttato per il rientro; puoi muovere una pedina diversa oppure la stessa che hai fatto rientrare dal bar. Se invece non puoi rientrare con tutte le tue pedine dal bar, allora devi farne entrare il maggior numero possibile e rinunciare al resto dei numeri ottenuti.

E' possibile raggiungere una posizione di stallo nel backgammon?

Con posizione di stallo si intende una posizione in cui nessuno dei due giocatori può più muovere. E' possibile immaginare una situazione del genere per esempio con entrambi i giocatori con pedine in bar e tavole interne chiuse. Nessun giocatore in questo caso può rientrare e quindi nessuno potrà più muovere.

Ma una tale situazione non può essere raggiunta attraverso mosse consentite dal regolamento. Ecco il perché. Supponiamo una situazione con entrambe le tavole interne chiuse. Qualcuno tra te e il tuo avversario avrà chiuso la propria tavola interna per primo; supponiamo sia stato tu.

- Non puoi chiudere la tua casa (tavola interna) se hai una pedina sul bar. Quindi il tuo avversario deve mangiarti dopo che tu hai chiuso la casa.
- Il tuo avversario non ti può mangiare fino a che la tua casa è chiusa ed ha una pedina sul bar. Quindi, dopo che lui ti mangia tu devi rimangiarlo.
- Tu non puoi mangiare una pedina del tuo avversario fino a che hai una pedina sul bar e la sua casa è chiusa. Quindi lui ha presumibilmente chiuso la sua casa dopo averti mangiato.
- Ma se tu lo mangi, il tuo avversario sarà in bar con la tua casa chiusa e non sarà quindi in grado di chiudere la sua casa. Quindi una situazione di doppia chiusura non potrà mai essere raggiunta.

5.3 Portare fuori le pedine (*Bearing Off*)

Sono obbligato a portare fuori una pedina anche se non voglio?

Le regole richiedono che tu utilizzi entrambi i numeri che hai ottenuto (quattro se hai fatto un doppio) se ciò è possibile. Se puoi giocare mosse che non coinvolgono l'uscita delle pedine, sei libero di giocarle. Se invece l'unica mossa consentita è quella di portare fuori una pedina, allora tale mossa deve essere giocata.

In figura 8 è rappresentato un esempio in cui è obbligatorio portare fuori le pedine. Il Bianco ha ottenuto 4 e 3. In questa posizione, è obbligato a portare fuori una pedina dal punto 3 ed un'altra dal punto 4 - è infatti l'unica mossa legale che consente al Bianco di sfruttare entrambi i numeri.

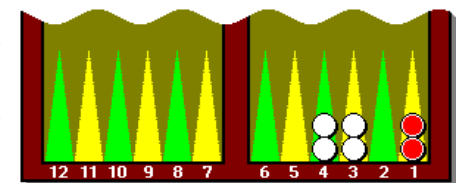


Figura 8: Il Bianco deve giocare 4-3. Il Bianco deve portare fuori due pedine.

In figura 9 c'è un esempio in cui il Bianco può portare fuori una oppure due pedine. Se il bianco porta fuori due pedine, lascia un blot. Ma ciò non è necessario. Il Bianco può utilizzare il 2 per muovere una pedina dal punto quattro al punto due e poi può usare il 4 per portare fuori una pedina dal punto due. Il risultato è di aver portato fuori una pedina senza lasciare blots.

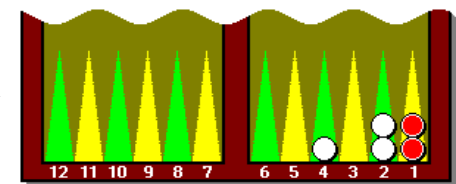


Figura 9: Il Bianco deve giocare 4-3. Il Bianco non è obbligato a portare fuori due pedine.

Posso portare fuori una pedina da un punto corrispondente ad un numero più basso di uno dei numeri ottenuti?

L'unico caso in cui puoi portare fuori una pedina da un punto più basso è quando non ci sono altre pedine su punti corrispondenti a numeri più alti. Puoi utilizzare un 5 per portare fuori una pedina dal punto 3 solo se non hai altre pedine sul quattro, sul cinque e sul sei (e naturalmente non hai pedine fuori dalla casa).

Nella posizione in figura 10, il Bianco può (e deve) utilizzare il 6 per portare fuori una pedina dal punto 5, ma non ha modo di giocare il 4. Non è consentito

viene tipicamente chiamato **Crawford game**. Dopo tale game, se il match non si è concluso, il cubo del raddoppio torna ad essere utilizzabile.

Non esiste nessun guadagno supplementare se si vincono più punti di quanti richiesti per vincere il match. L'unico scopo dell'incontro è di vincere il match e lo score finale non è di nesso valore. Raddoppi automatici, beavers e la regola di Jacobi non sono utilizzati in tale tipo di partite.

5 Domande e Risposte

5.1 Movimento delle pedine

Cos'è un "prime"?

Un "prime" è una sequenza di 6 punti consecutivi ognuno dei quali occupato da almeno due pedine di uno stesso colore. Quando si riesce a costruire un prime, nessuna pedina avversaria potrà scavalcarlo fino a quando resta intatto. Infatti una pedina non può passare sopra un punto bloccato (occupato cioè da due o più pedine avversarie) e non può nemmeno muovere più di sei punti in un solo balzo.

Nell'esempio in figura 6, i Rossi hanno costruito un prime ed intrappolato la pedina bianca rimasta sul ventiquattro.

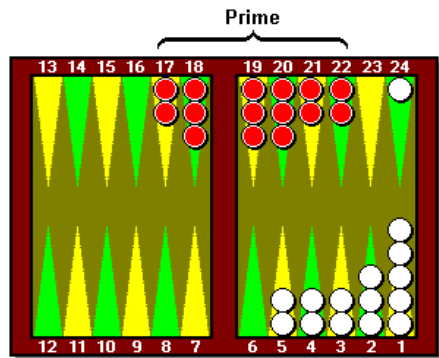


Figura 6: Il Rosso ha intrappolato il Bianco costruendo un prime.

Cosa significa "essere chiusi"?

Quando il tuo avversario ha costruito un prime contenuto completamente sulla sua tavola interna e ti ha mangiato uno o più tuoi blots, si suol dire che "ti ha

chiuso" (*to be closed out*). Le tue pedine mangiate rimarranno sul bar non potrai quindi muovere fino a quando il tuo avversario aprirà uno dei punti della sua tavola interna. (figura 7)

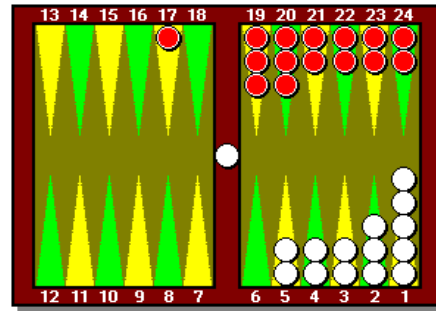


Figura 7: Un esempio di posizione in cui il Bianco è stato chiuso. Il Bianco ha una pedina sul bar e non ci sono punti aperti sulla tavola interna del Rosso.

Posso passare il turno se non mi piacciono i numeri che ho ottenuto?

Se ci sono mosse possibili, è obbligatorio giocare i numeri ottenuti. Non esiste nel backgammon la possibilità di passare il turno oppure di ritirare i dadi.

C'è un limite al numero di pedine che possono stare su un punto?

Non esiste un limite al numero di pedine che possono occupare un punto. Infatti, è possibile avere anche tutte e quindici le pedine su un unico punto (anche se è molto raro). Quando si hanno più di cinque pedine su un punto, di solito è una buona idea cercare di alleggerire tale punto muovendo da esso qualche pedina.

5.2 Mangiare e rientrare

C'è un numero massimo di pedine che possono stare contemporaneamente sul bar?

Non c'è nessun limite. Anche se raramente, mi è successo di vedere più di sei pedine contemporaneamente sul bar.

essere giocato. Se entrambi i numeri sono possibili, ma l'utilizzazione di uno di essi non rende più possibile l'utilizzazione del secondo, allora il giocatore deve muovere il numero più grande. Se nessun numero può essere utilizzato, il giocatore perde il proprio turno. Nel caso di numeri doppi, devono essere giocati più numeri possibili.

2.4 Mangiare e Rientrare

Un punto occupato da una singola pedina, in generale, è chiamato **blot**. Se una pedina avversaria "atterra" su un blot, il blot viene mangiato (*hit*) e posto sul bar.

Ogni volta che un giocatore ha una o più pedine sul bar, è obbligatorio, come prima mossa, **rientrare** con le proprie pedine sulla tavola interna dell'avversario. Il far rientrare una pedina consiste nel prelevarla dal bar e porla su una punta aperta, il cui numero corrisponde ad uno dei due dadi lanciati.

Ad esempio, se un giocatore ottiene 4 e 6, può rientrare con una pedina sul punto 4 o sul 6 dell'avversario, a meno che uno o entrambi i numeri siano occupati. (figura 4)

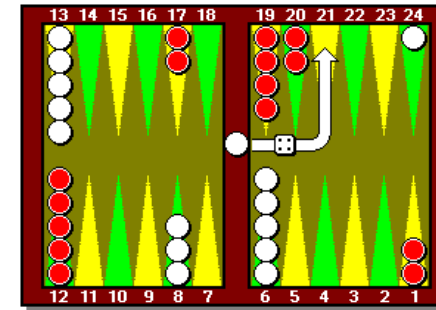


Figura 4: Avendo una pedina sul bar, il bianco ottiene un [4:6]. Il bianco deve entrare con la pedina sul punto 4 del rosso in quanto il punto 6 è bloccato.

Se nessun punto è aperto, il giocatore perde il suo turno. 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.

Dopo che l'ultima pedina è rientrata dal bar, il giocatore deve muovere gli eventuali numeri non utilizzati con la stessa pedina oppure con una qualsiasi altra.

2.5 Portare fuori le pedine (Bearing Off)

Una volta che un giocatore ha portato tutte le sue quindici pedine sulla propria tavola interna, può iniziare a portarle fuori. Un giocatore porta fuori una pedina tirando un numero corrispondente al punto in cui si trova la pedina e rimuovendo tale pedina dalla tavola. Quindi, tirando un 6, il giocatore può portare fuori una pedina che si trova sul 6.

Se non ci sono pedine su uno dei punti indicati dai dadi, il giocatore deve muovere una pedina che si trova su un punto corrispondente ad un numero più alto. Se non ci sono pedine neppure su un punto più alto, allora il giocatore deve rimuovere una pedina dal più alto punto occupato dalle sue rimanenti pedine ancora sulla tavola. Il giocatore non è obbligato a portare fuori una pedina nel caso ci siano altre mosse consentite. (figura 5)

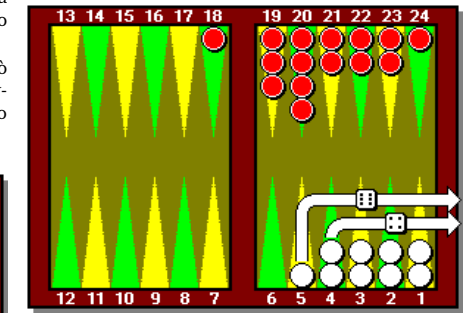


Figura 5: Il bianco ottiene un [4:4] e porta fuori una pedina dal punto 5 ed un'altra dal punto 4.

Per poter portare fuori le pedine, tutte quelle rimaste sulla tavola devono essere sulla sua tavola interna. Se una pedina viene mangiata quando il processo di portarle fuori è già iniziato, prima di continuare in tale processo, la pedina mangiata deve essere riportata sulla propria tavola interna. Il primo giocatore che porta fuori tutte le pedine ha vinto la partita.

2.6 Il raddoppio

Il Backgammon si gioca con una iniziale posta in palio per ogni partita; assumiamo che la posta in palio sia un'unità (un punto). Durante il corso della partita, un giocatore che crede di avere un sufficiente vantaggio, può proporre il raddoppio di questa posta. Può fare questa operazione solo all'inizio del suo turno e prima di tirare i dadi.

Un giocatore a cui è stato offerto un raddoppio può **rifiutare**, nel qual caso concede la partita all'avversario e perde quindi un punto. Altrimenti deve **accettare** il raddoppio e giocare per la posta in palio raddoppiata. Un giocatore che accetta il raddoppio diventa **proprietario del cubo** e solo lui potrà eventualmente proporre un ulteriore raddoppio.

I raddoppi susseguenti al primo, fatti nella stessa partita, sono chiamati **ricubi**, ma è meglio riferirsi al termine inglese *redoubles*. Se un giocatore rifiuta un redouble, egli concede all'avversario i punti che erano in palio prima del redouble. Se invece accetta, diventa il nuovo proprietario del cubo e la partita continua con una posta raddoppiata rispetto a quella precedente. Non esiste un limite per il numero di redoubles in una partita.

2.7 Gammon e Backgammon

Se alla fine della partita il giocatore sconfitto ha portato fuori almeno una pedina, allora egli perde soltanto il valore indicato dal cubo (un punto nel caso non ci siano stati raddoppi). Se invece lo sconfitto **non** ha portato alcuna pedina, allora ha subito un **gammon** e perde quindi il **doppio** del valore indicato dal cubo. Se invece, peggio ancora, lo sconfitto non ha portato fuori alcuna pedina ed una o piú sue pedine sono sulla tavola interna dell'avversario o sul bar, allora ha subito **backgammon** e perde perciò il **triplo** del valore indicato dal cubo.

2.8 Regole facoltative

Le seguenti regole sono ampiamente utilizzate nelle partite a soldi.

Raddoppio automatico. Se al lancio di dadi inizia (per decidere chi compie la prima mossa) si ottengono due numeri uguali, la posta iniziale viene raddoppiata. Normalmente i giocatori si accordano sul numero massimo di raddoppi automatici per partita.

Beavers. Se ad un giocatore viene proposto il raddoppio, egli può proporre immediatamente un redouble (*beaver*) continuando però a possedere il cubo. A questo punto, il giocatore che ha raddoppiato per primo deve scegliere se accettare oppure no, seguendo le regole standard del raddoppio.

La regola di Jacoby. Gammon e backgammon non valgono fino a quando uno dei due giocatori raddoppia (vengono cioè pagati solo **una** volta la posta in palio). Questa regola rende piú veloce il gioco in quanto elimina le situazioni in cui un

giocatore non raddoppia perché sta tentando di vincere un gammon.

2.9 Irregolarità

1. I dadi devono essere lanciati contemporaneamente sulla parte destra della tavola (rispetto al giocatore che lancia) e giacere con una faccia parallela al piano della tavola. Se entrambe le situazioni non sono verificate, il giocatore è tenuto a rilanciare **entrambi** i dadi.
2. 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 effettuare la mossa legale. La mossa dell'avversario viene implicitamente accettata quando si inizia il proprio turno (si lanciano i dadi oppure si raddoppia).
3. Se un giocatore tira i propri dadi prima che l'avversario abbia completato il proprio turno, il lancio non è valido. Questa regola viene normalmente tralasciata qualora la mossa del giocatore è forzata oppure non c'è piú contatto tra le pedine dei due schieramenti.

3 La chouette

La **chouette** ("shoo-ET") è un modo per giocare a backgammon in piú di due giocatori. Rispetto alla classica partita uno contro uno, la chouette offre molti vantaggi. E' infatti molto divertente, socializzante ed avvincente. Inoltre, giocando una chouette, un giocatore può partecipare solo qualche game oppure prendersi una breve pausa.

La seguente descrizione contiene le regole generali per le chouettes. Vi sono però moltissime variazioni in giro per il mondo, e chi si appresta a giocare una chouette è bene che prima passi un pò di tempo ad informarsi sulle variazioni locali.

3.1 Ordine di gioco

Per iniziare, ogni giocatore lancia un dado, e nel caso due o piú dadi mostrino lo stesso numero, questi ultimi vengono rilanciati. Il giocatore che ha ottenuto il numero piú alto diventa il **box** e gioca contro tutti gli altri, che costituiscono una squadra (*team*). Il giocatore che ha ottenuto il secondo numero piú alto diventa il **capitano** del team. Si crea quindi una sorta di lista di attesa per effettuare un'equa rotazione di

tutti i partecipanti alla chouette. Il compito del capitano è quello di lanciare i dadi e muovere le pedine per la propria squadra.

Quando il box vince un game, risquote la vincita da ogni membro del team. A questo punto il capitano passa in fondo alla coda, ed il successivo membro della squadra diviene il nuovo capitano. Quando è il team a vincere, il box deve pagare il debito ad ogni membro e passare in fondo alla coda; il nuovo box diviene a questo punto colui che era il capitano della squadra.

I giocatori possono lasciare una chouette o rientrarci in qualunque momento. Ogni nuovo giocatore entra partendo dal fondo della lista di attesa.

3.2 Consultazioni

Le abitudini di gioco possono essere diverse: in alcune chouettes, è consentito consultarsi liberamente sulle mosse da compiere. In altre è proibito. Un compromesso popolare permette le consultazioni solo dopo che il cubo è stato mosso (cioè, qualcuno ha raddoppiato).

3.3 Giocare con un solo cubo

Una chouette può essere giocata sia con un singolo cubo che con piú cubi. In una *single-cube game*, l'unica decisione che i componenti della squadra possono prendere singolarmente riguarda l'accettare o meno un raddoppio. Se il box raddoppia, ogni giocatore può decidere se giocare o rifiutare. Quelli che rifiutano, perdono la loro posta (che viene incassata dal box) e terminano la loro partecipazione al game in corso. Se il capitano rifiuta un raddoppio, mentre qualche altro membro della squadra accetta, allora il nuovo capitano temporaneo diviene il componente della squadra, rimasto ancora in gioco, meglio piazzato nella lista di attesa.

3.4 Se un solo giocatore accetta un cubo

Esiste una regola comunemente accettata nelle chouette con 5 o piú partecipanti: se tutti i membri della squadra tranne uno rifiutano il raddoppio del box, allora anche colui che avrebbe accettato deve rifiutare. Questa regola previene situazioni in cui la maggior parte dei giocatori non ha interesse nella continuazione della partita.

Un'altra regola popolare è che quando un singolo giocatore accetta il raddoppio iniziale del box, è obbligato ad accettare un *extra 2-cube* (un cubo con il valore 2) da ogni membro della squadra che desidera offrirlo. A questo punto, colui che ha ricevuto questi

cubi extra, li può utilizzare nel classico modo descritto nelle regole; può cioè raddoppiare a sua volta nella prosecuzione della partita ed incassare o pagare nel solito modo.

3.5 Giocare con piú cubi

Moltissime chouette oggi utilizzano piú cubi. Ogni giocatore possiede il proprio dado del raddoppio. Il box può offrire il raddoppio ai componenti della squadra che possono decidere individualmente che cosa fare.

Con cubi multipli in gioco, diviene possibile per il box vincere contro alcuni giocatori e perdere contro altri. Sorge quindi il problema di quando un giocatore mantiene la propria posizione nel box. La regola comune che si utilizza in questo caso è che il giocatore continua a fare il box fino a quando viene sconfitto dal capitano, che in questo caso prende quindi il suo posto.

3.6 Il compagno del box

Nelle chouette con otto o piú giocatori, spesso viene permesso al box di avere un compagno. La collaborazione con il box viene offerta a rotazione, partendo dal capitano andando via via a scalare. Se nessuno offre la propria collaborazione, il partner del box sarà scelto a sorte tra i componenti della squadra.

4 Match Play

Quando viene disputato un torneo di backgammon, lo stile della competizione per decidere il vincitore è tipicamente la **partita a punti** (*match play*). I partecipanti sono accoppiati, ed ogni coppia gioca una serie di games per decidere chi passerà al turno successivo del torneo. Questa serie di games è chiamata appunto **match**, da non confondersi con il classico singolo game.

I matches vengono giocati ad uno specificato numero di punti. Il primo giocatore che accumula il numero richiesto di punti, vince la partita. I punti sono assegnati come segue: un punto per il singolo game, due per il gammon e tre per il backgammon. Il cubo del raddoppio viene utilizzato e quindi i giocatori vincono il valore del game moltiplicato per il valore del cubo (per esempio, se un giocatore vince un gammon con il cubo a due, ottiene 4 punti).

I match vengono normalmente giocati utilizzando la **regola di Crawford**. Tale regola afferma che se un giocatore raggiunge uno score per cui gli manca un solo punto per vincere il match, nessuno dei due giocatori può offrire il cubo del raddoppio. Questo game