

## INDICE

- 9    Presentazione  
     di *Alberto Da Pra*
- 11   Prefazione
- 15   PRIMA PARTE. LA STORIA
- 17   I. La preistoria  
     17   *Il gioco di Ur*  
     19   *Il Tau*  
     19   *Il Senat (Sen't)*  
     22   *Conclusioni*
- 23   II. L'età classica  
     23   *Nella Grecia antica*  
     25   *Roma e il Ludus Duodecim Scriptorum*  
     31   *Tabula o Alea*
- 38   III. Il Nard e le origini persiane
- 41   IV. Il Medioevo  
     41   *Il gioco delle tavole*  
     43   *El libro de los juegos de Alfonso X*  
     45   *I giochi di tablas del Codice alfonsino*  
     52   *Altri manoscritti medievali*  
     53   *Il tavoliere di Gloucester e l'Inghilterra medievale*
- 57   V. I secoli XVI e XVII  
     57   *In Italia*  
     60   *In Inghilterra*  
     62   *In Francia*  
     63   *In Germania*
- 66   VI. Trictrac e dintorni  
     68   *Il Trictrac*  
     74   *Trictrac e letteratura*  
     76   *Revertier*  
     77   *Toute-table*  
     79   *Giochi minori francesi*  
     81   *Il backgammon nei secoli XVIII e XIX*

82	<i>I giochi "italiani"</i>
83	<i>Lo Jacquet e il secolo XIX</i>
86	VII. Il backgammon nel mondo
86	<i>Estremo Oriente</i>
87	<i>Medio Oriente</i>
92	<i>Islanda</i>
96	VIII. Tempi moderni
96	<i>Tavola reale</i>
97	<i>Il backgammon moderno</i>
99	SECONDA PARTE. IL BACKGAMMON
101	Introduzione
102	IX. Le regole base
102	<i>Preambolo importante</i>
102	<i>Generalità</i>
104	<i>Preliminari e inizio del gioco</i>
105	<i>Il movimento delle pedine</i>
107	<i>Pedine isolate</i>
109	<i>Il rientro dal bar</i>
111	<i>Levare le pedine</i>
115	<i>Obbligatorietà delle mosse</i>
117	<i>Tipi di vittoria</i>
119	<i>Il dado del raddoppio</i>
122	<i>Correttezza della mossa</i>
124	X. Quant'altro c'è da sapere
124	<i>L'orientazione del tavoliere</i>
125	<i>La partita</i>
127	<i>Alterazioni</i>
128	<i>La notazione delle mosse</i>
130	<i>La notazione delle partite</i>
134	XI. Consigli generali
135	<i>Sequenze di punte occupate</i>
138	<i>Importanza delle varie punte</i>
138	<i>Correre dei rischi: i costruttori</i>
141	<i>Mangiare le pedine scoperte</i>
143	XII. Probabilità
148	XIII. Le prime mosse
148	<i>Aperture</i>
157	<i>Tiri doppi</i>
159	<i>Riepilogo delle aperture e dei tiri doppi</i>

160	<i>Risposte alle aperture</i>
166	XIV. Il conto dei punti
170	XV. Il dado del raddoppio
181	XVI. Tipi di partita
181	<i>Partita di corsa</i>
182	<i>Partita di posizione</i>
185	<i>Back game</i>
187	<i>Blitz</i>
189	XVII. Ancora sulle probabilità
192	XVIII. Partite illustrative
199	XIX. La chouette
201	XX. I tornei
203	XXI. Come vincere
205	APPENDICI
207	Glossario minimo
209	Indirizzi utili
210	Principali tornei internazionali
211	Bibliografia
215	Indice dei giochi
218	Indice dei nomi