

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
	PARTE PRIMA STORIA
	1. LE ORIGINI
9	1.1 L'Egitto: il Senet
16	1.2 Gioco Reale di Ur - Gioco delle venti caselle
	2. IL MONDO GRECO-ROMANO
23	2.1 La Grecia: Diagrammismos e Penthe grammai
27	2.2 Roma: Ludus Duodecim Scriptorum
34	2.3 Alea, id est Tabula
	3. IL NARD
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
	4. IL MEDIOEVO: LE TAVOLE
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
	5. I DIVERSI GIOCHI DAL CINQUECENTO ALL'OTTOCENTO
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
	7. LA RIVOLUZIONE INFORMATICA
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	8. UNA PARTITA AL MICROSCOPIO
	9. IL CUBO DEL RADDOPPIO: TEORIA AVANZATA
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
	10. VALUTAZIONI
477	10.1 Proposition
480	10.2 Accordi
	PARTE QUARTA APPARATI
485	1. GENTE DI BACKGAMMON
503	2. GLOSSARIO MINIMO
507	3. BIBLIOGRAFIA
515	4. INDICE ANALITICO