Backgammon Club Roma

Lezione no. 1: Un po' di storia

© All rights reserved

Brevi cenni storici

- Scacchi vs Backgammon
- Backgammon ai tempi dei greci e dei romani antichi
- Backgammon nel medioevo e nel rinascimento
- La rivoluzione americana negli anni '50 del XX secolo
- La rivoluzione informatica

Archeologicamente parlando, il backgammon è un gioco più giovane solo delle bocce 5 vs 7-10 millenni!

Achille e Aiace giocano a backgammon: dama non può essere perché è un gioco moderno, ma perché non possono essere gli scacchi?
Perché si vedrebbero le torri!

Osteria della Via di Mercurio a Pompei

Affresco erroneamente intitolato «I giocatori di dadi», in realtà sono giocatori di «duodecim tabulae» come allora era chiamato il backgammon. E' evidente una tavola sopra al tavolino

Questo è un arazzo del medioevo giapponese e la freccia rossa indica una tavola da backgammon

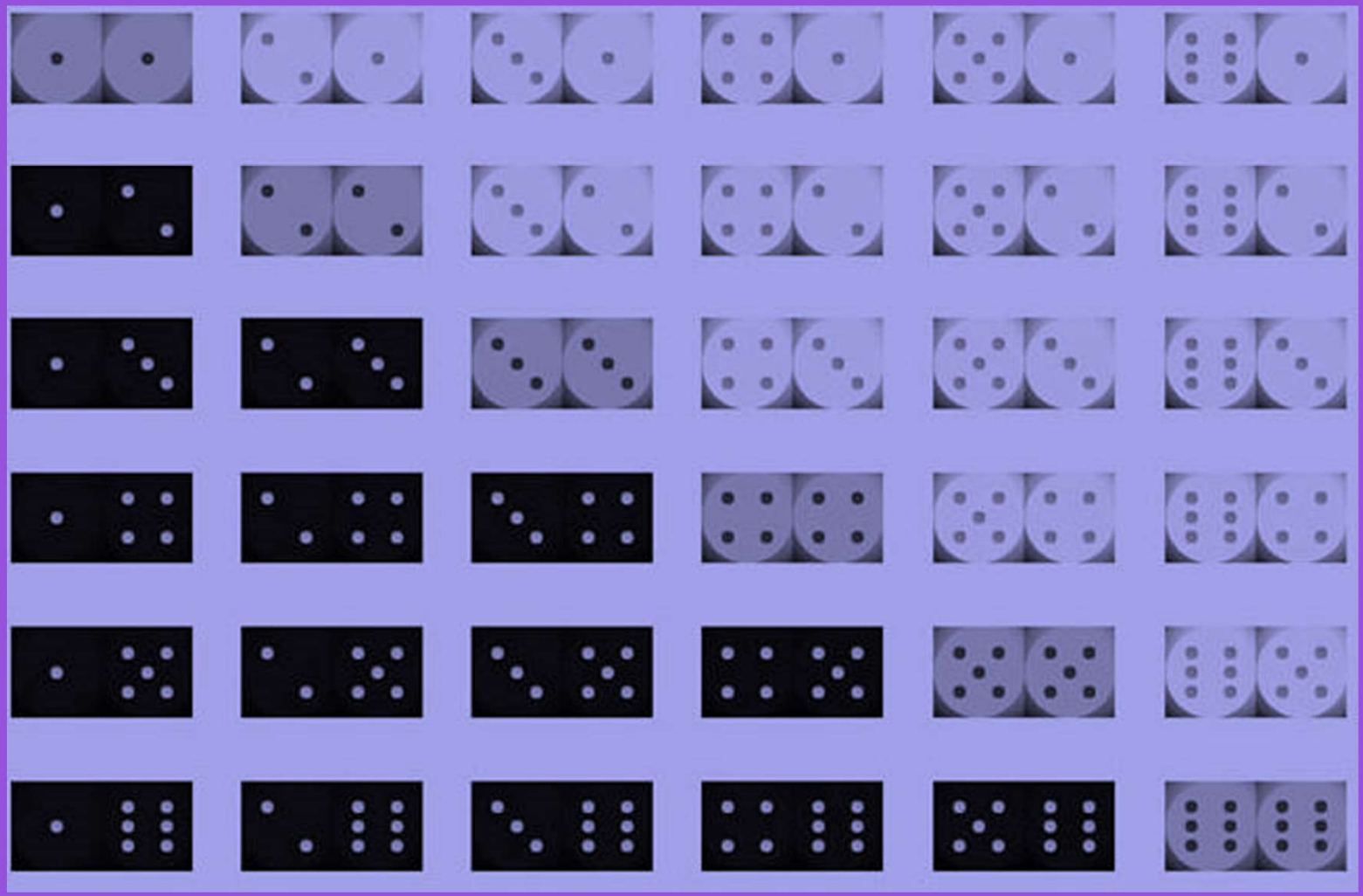
Il backgammon in un quadro di un ignoto fiammingo del ‘500

Il backgammon nel celeberrimo quadro del Caravaggio «il baro», secolo XVII

Jean Béraud, pittore della scuola impressionista dell’800

Oggi non si fanno più quadri, si fanno fotografie. Questa è Charlize Theron, la più bella giocatrice di backgammon del mondo. E' socia ad honorem del nostro club, anche se lei non lo sa ancora.

Combinazioni possibili con i due dadi del backgammon



Piccolo esercizio: se mi serve colpire un avversario a quattro punte di distanza, quante probabilità ho? La risposta, fra due pagine.

Probabilità e Backgammon

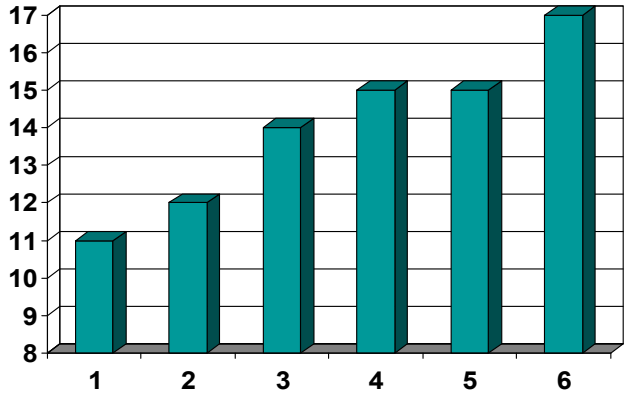
Tabella delle combinazioni di 2 dadi

	1	2	3	4	5	6
1	1-1	1-2	1-3	1-4	1-5	1-6
2	2-1	2-2	2-3	2-4	2-5	2-6
3	3-1	3-2	3-3	3-4	3-5	3-6
4	4-1	4-2	4-3	4-4	4-5	4-6
5	5-1	5-2	5-3	5-4	5-5	5-6
6	6-1	6-2	6-3	6-4	6-5	6-6

Probabilità e Backgammon

Probabilita' di tirare un singolo numero (1-6)

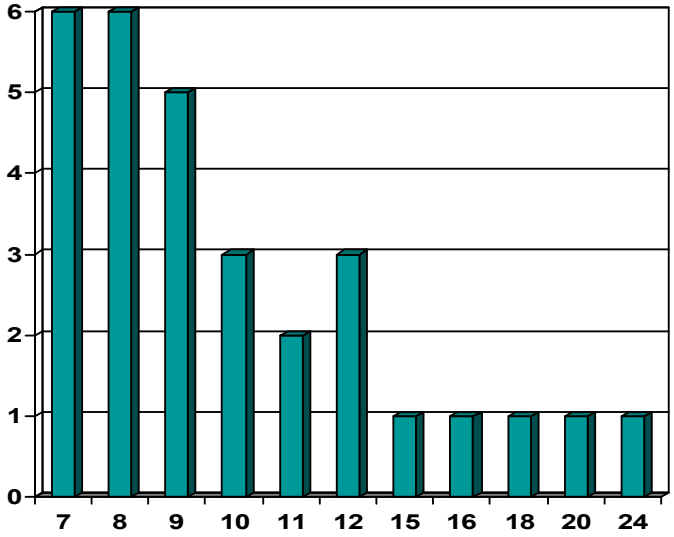
	Diretto	Composto	Totale
1	11	-	11
2	11	1	12
3	11	3	14
4	11	4	15
5	11	4	15
6	11	6	17

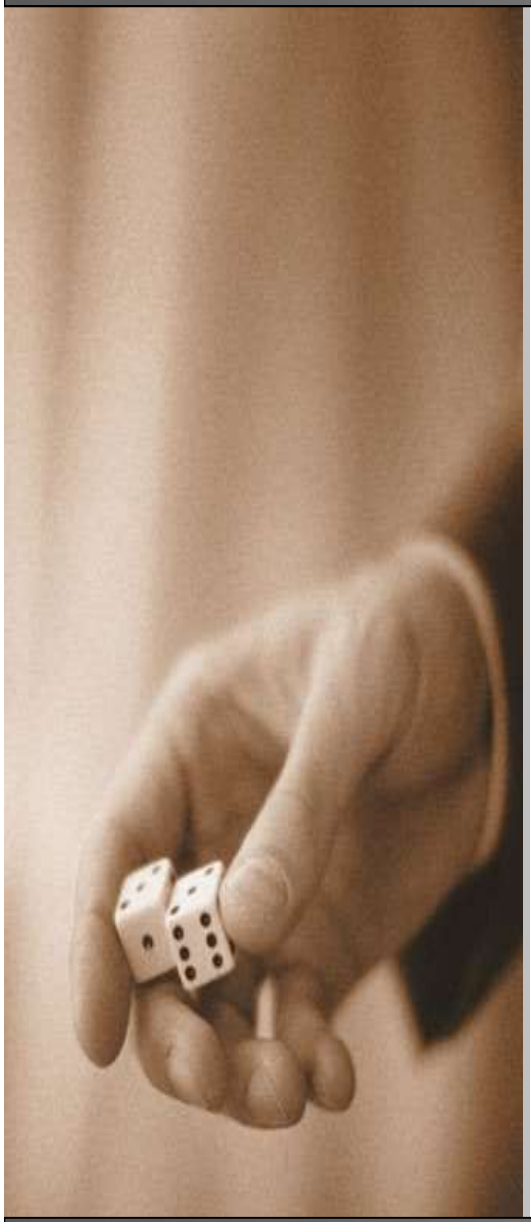


Probabilità e Backgammon

Probabilita' di tirare un singolo numero (7-24)

	Composto	Totale
7	6	6
8	6	6
9	5	5
10	3	3
11	2	2
12	3	3
15	1	1
16	1	1
18	1	1
20	1	1
24	1	1





Le Aperture

Nel backgammon sono possibili

375.766.607.969.280

posizioni diverse

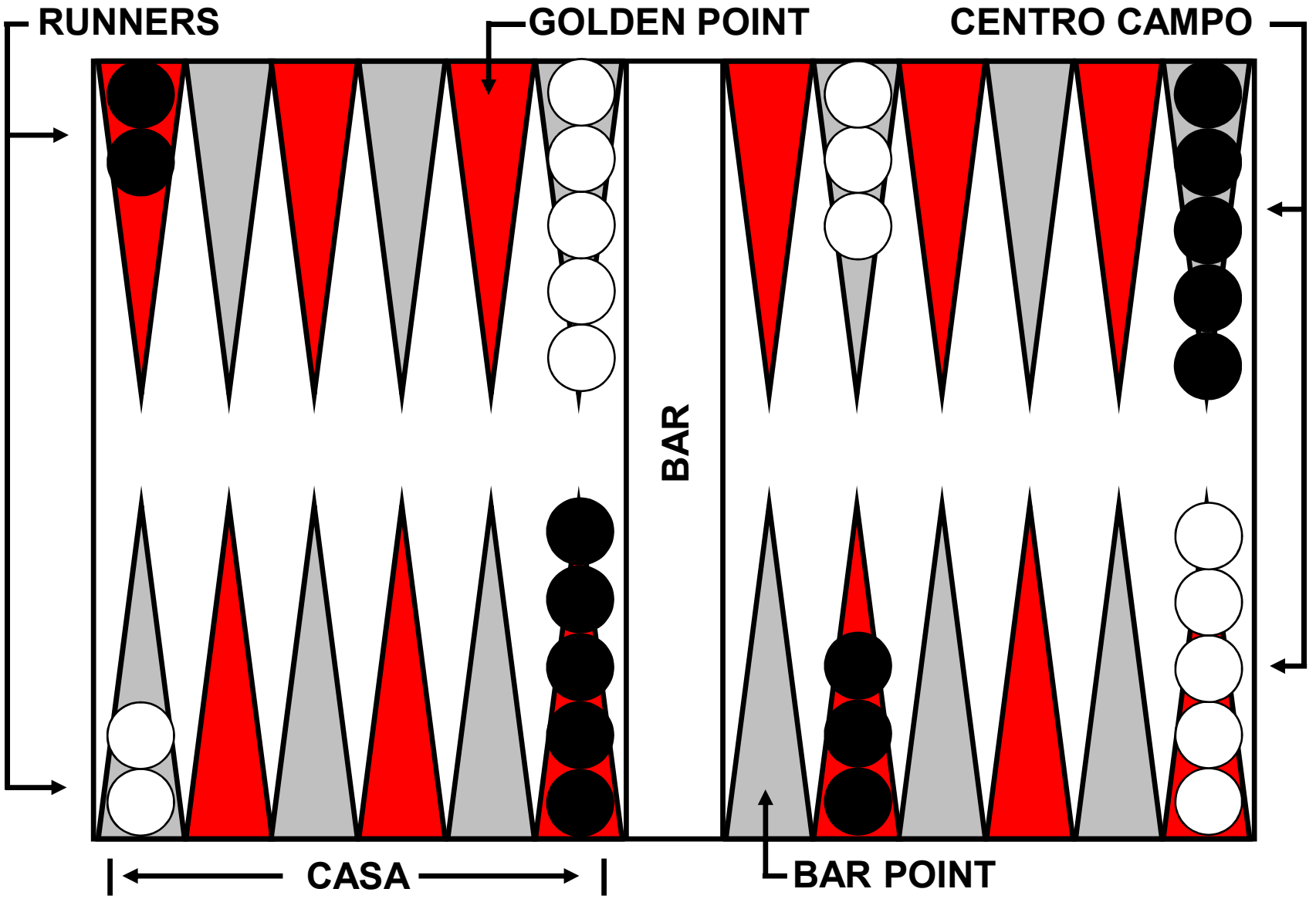
$$\frac{24 \times 23 \times 22 \times 38!}{(15! \times 23!)}$$

=

Trecentosettantacinquemilasettecentosessantasei miliardi seicentosette milioni novecentosessantanovemila duecentottanta

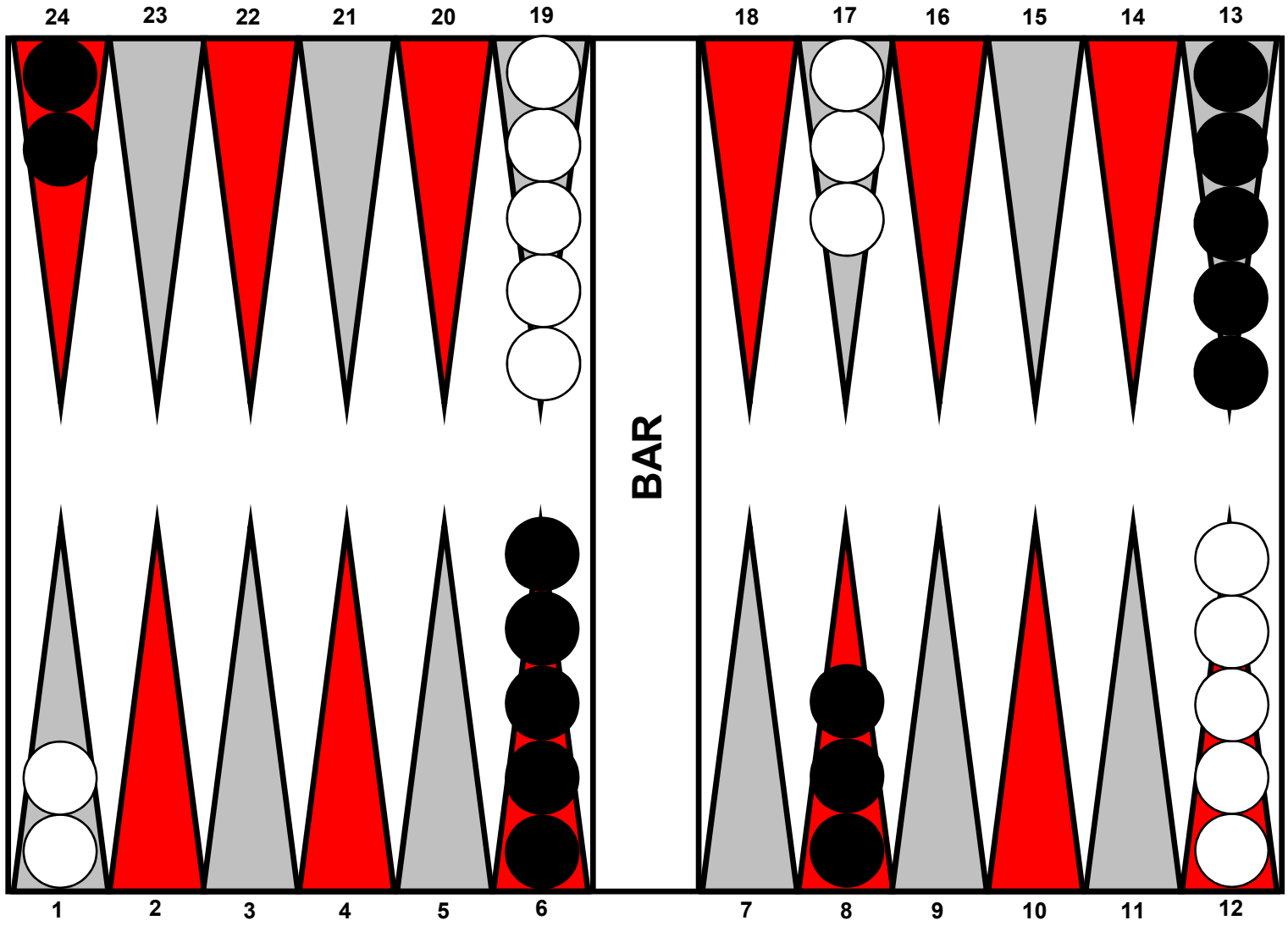
Quasi 12 miliardi di anni per sistemarle tutte su un tavola!

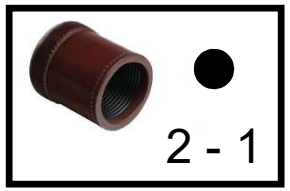
Backgammon Club Roma



Backgammon Club Roma – Vicolo della Fontana, 1 - Roma

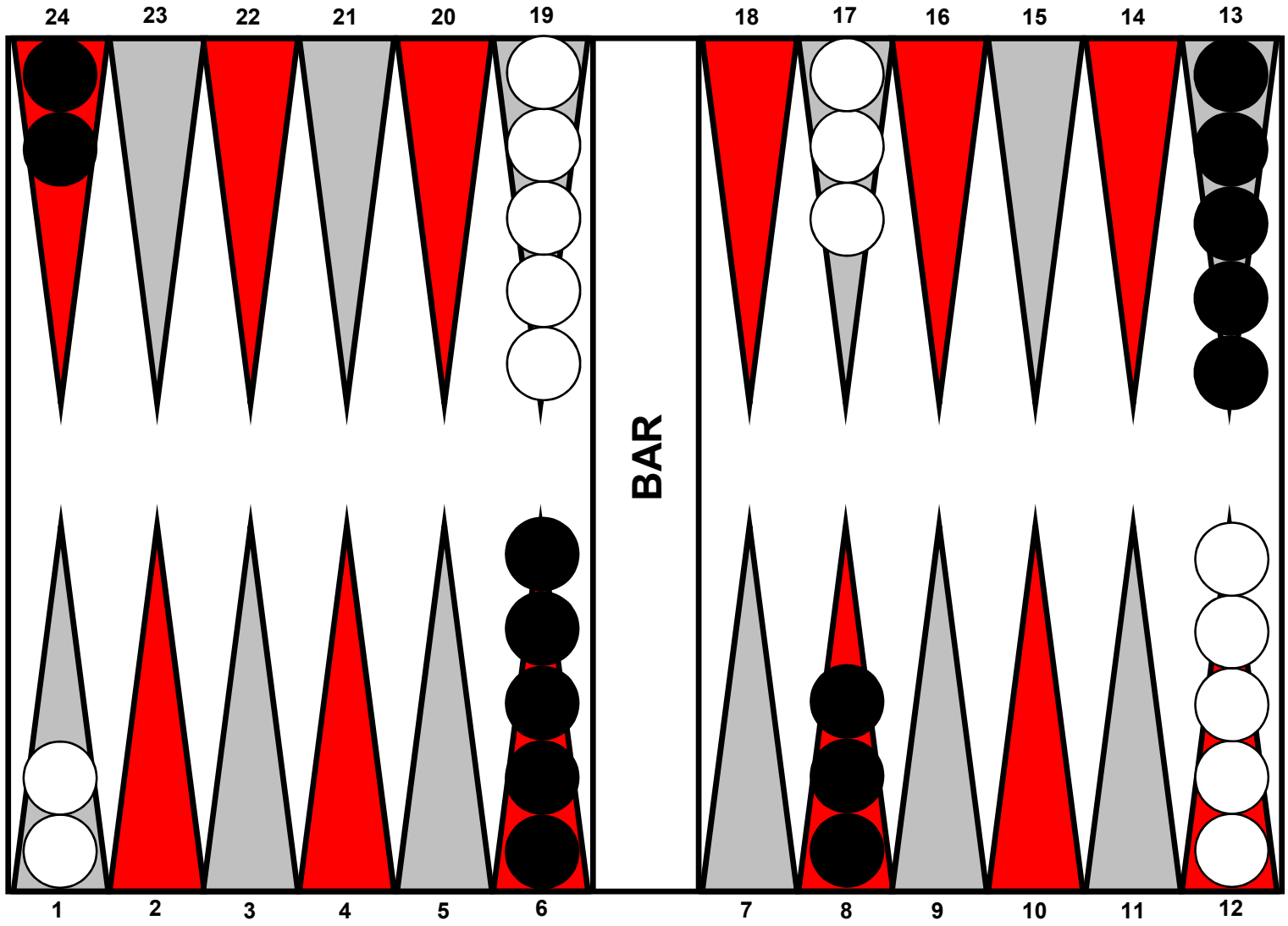
Backgammon Club Roma

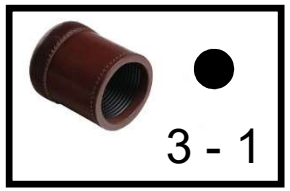




1. 24/23 13/11
2. 13/11 6/5
3. 24/21

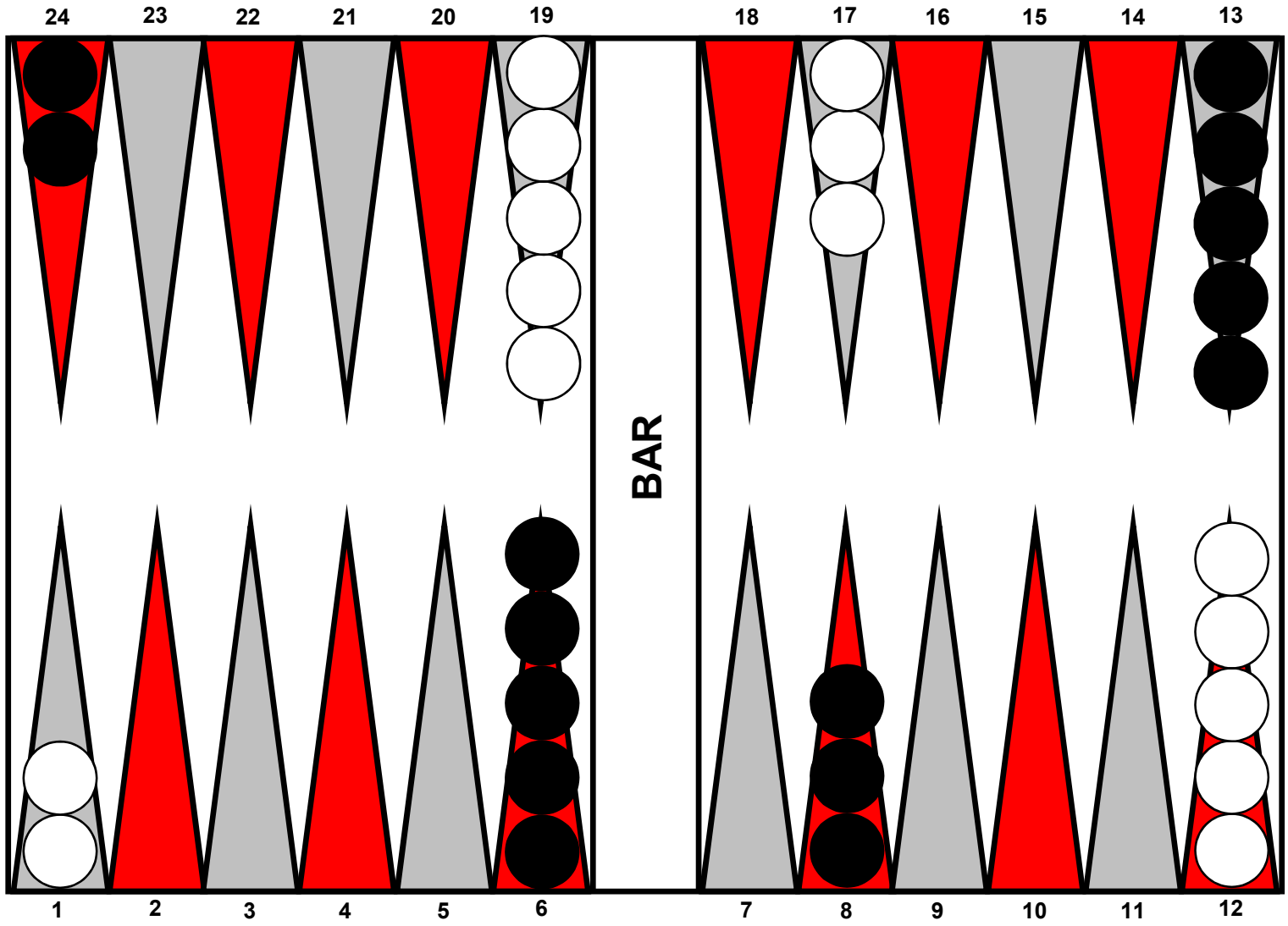
Backgammon Club Roma





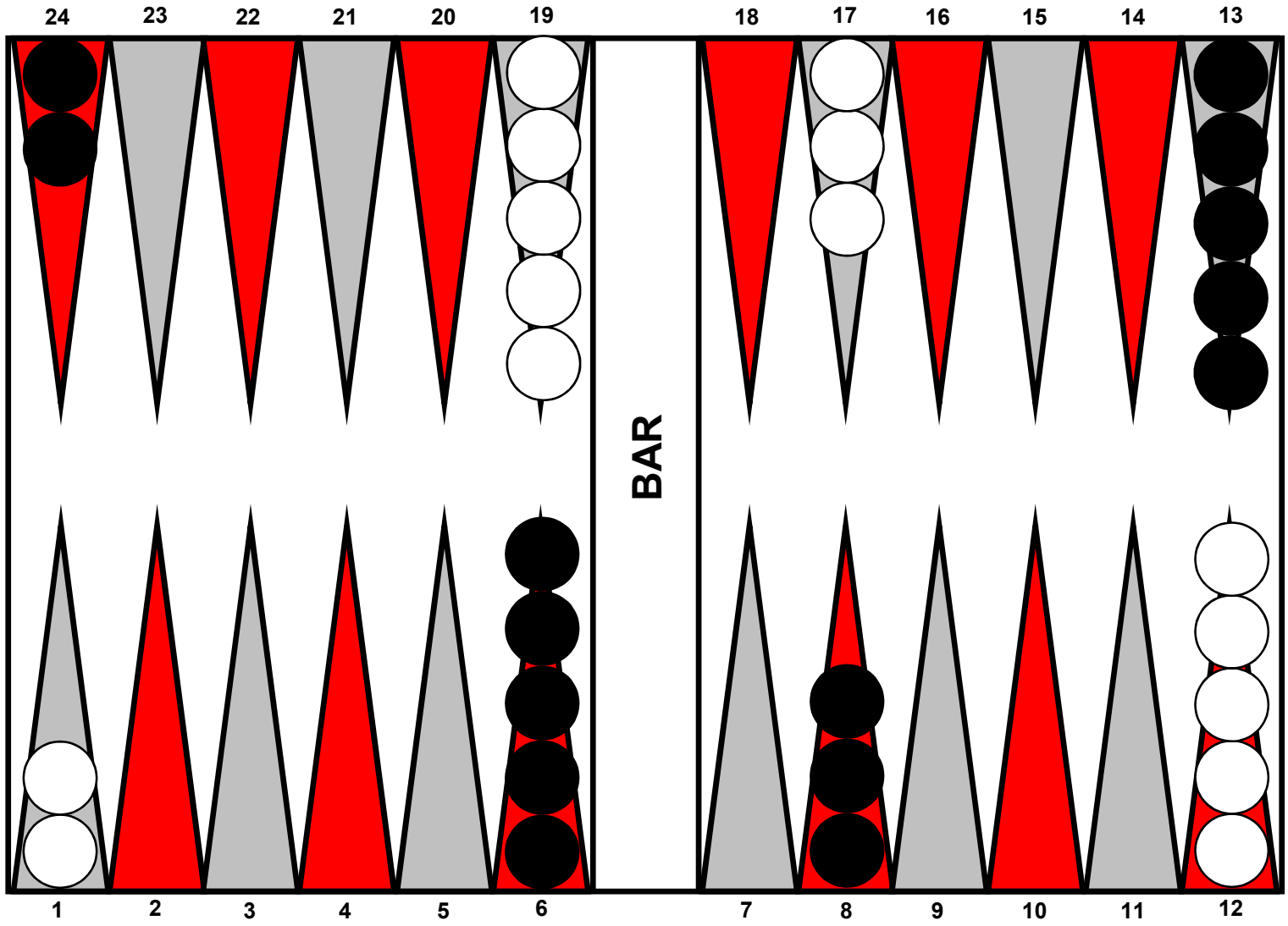
1. 8/5 6/5
2. 24/23 13/10
3. 13/9

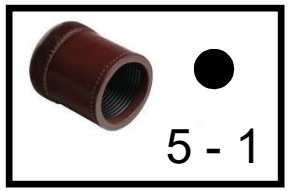
Backgammon Club Roma



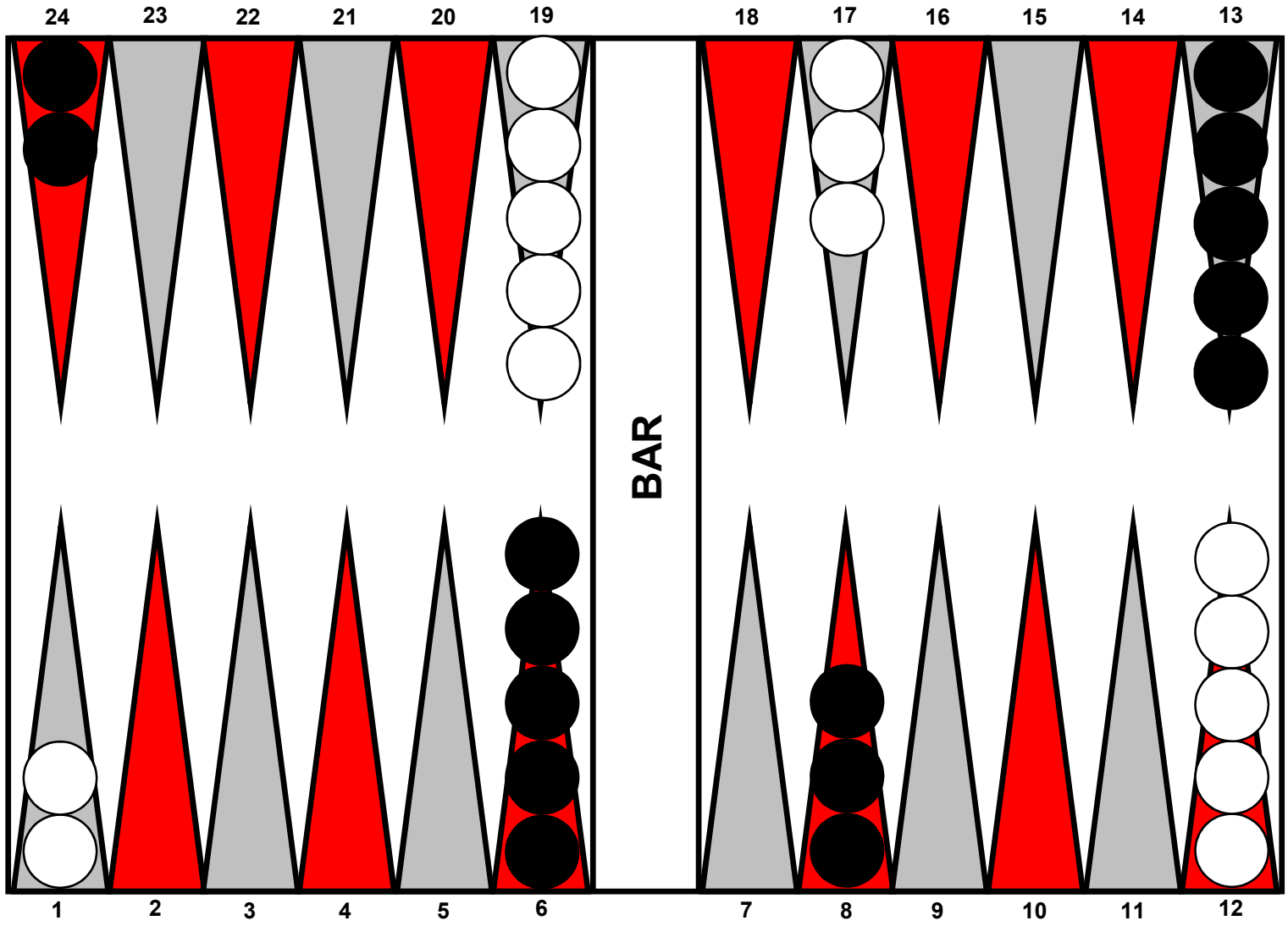
1. 13/9 24/23
2. 13/8
3. 24/20 24/23

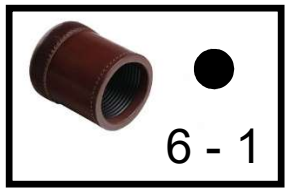
Backgammon Club Roma





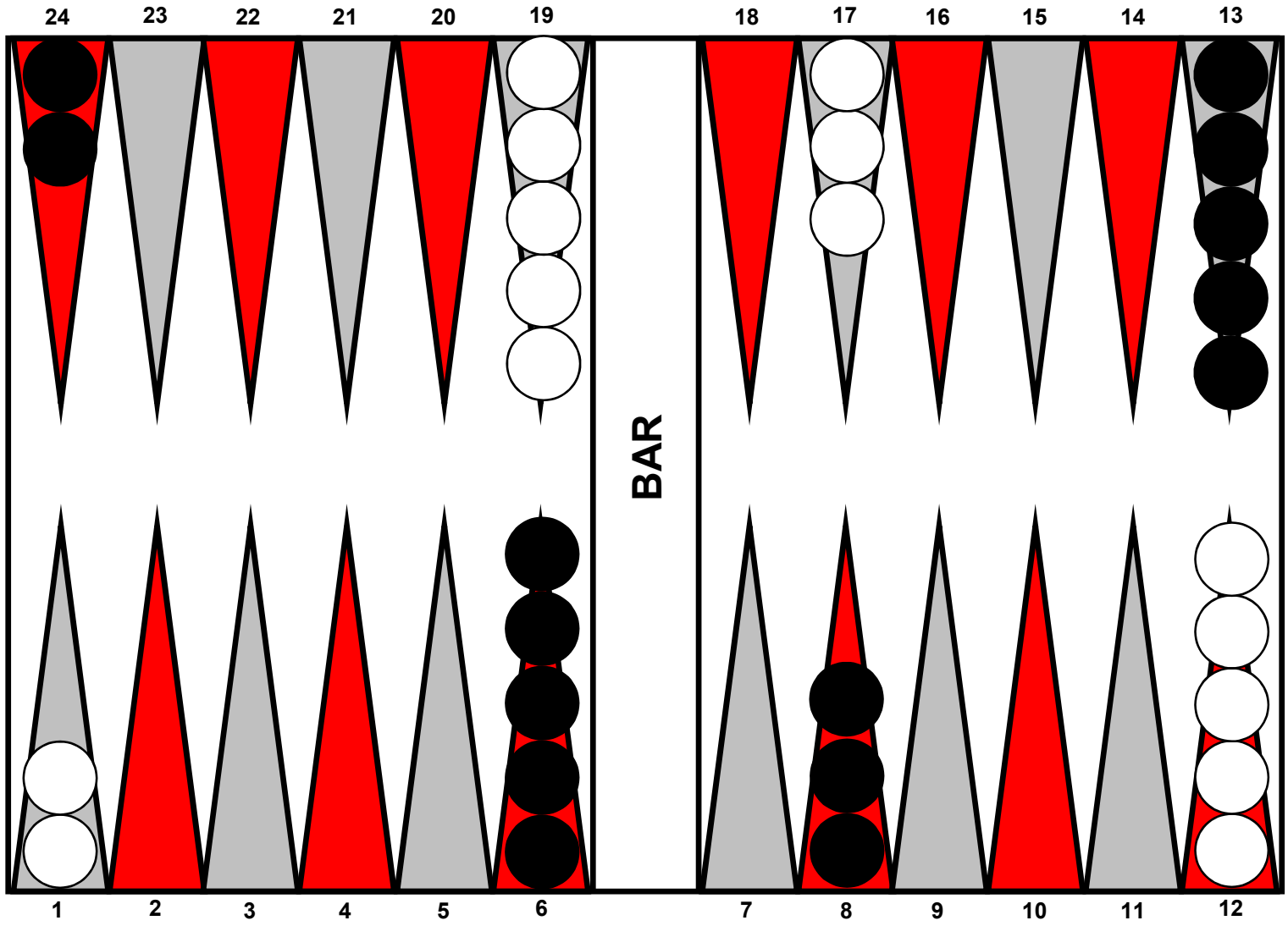
1. 24/23 13/8
2. 13/8 6/5
3. 24/18

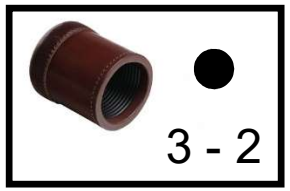




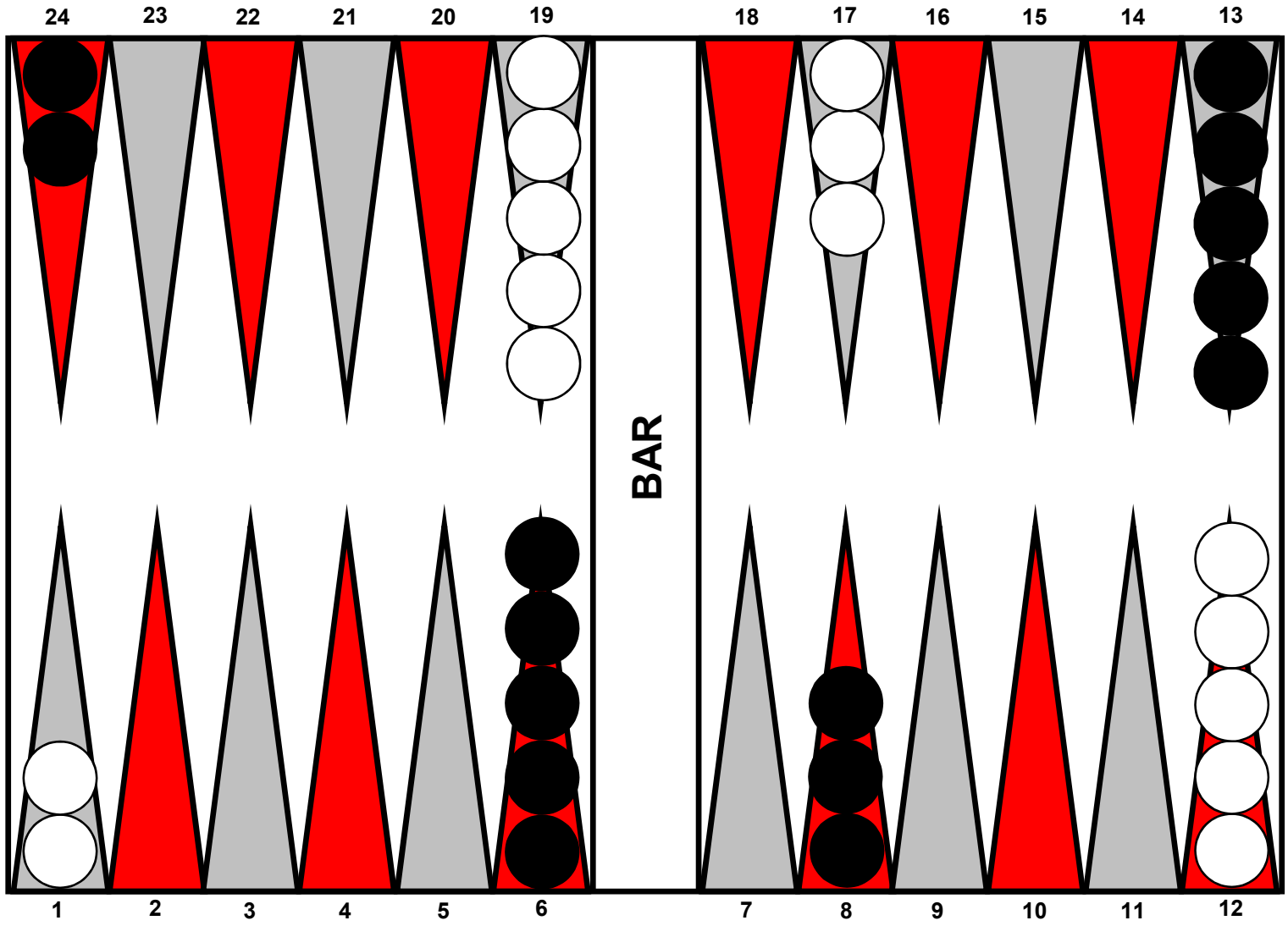
1. 13/7 8/7
2. 24/18 24/23
3. 24/23 13/7

Backgammon Club Roma



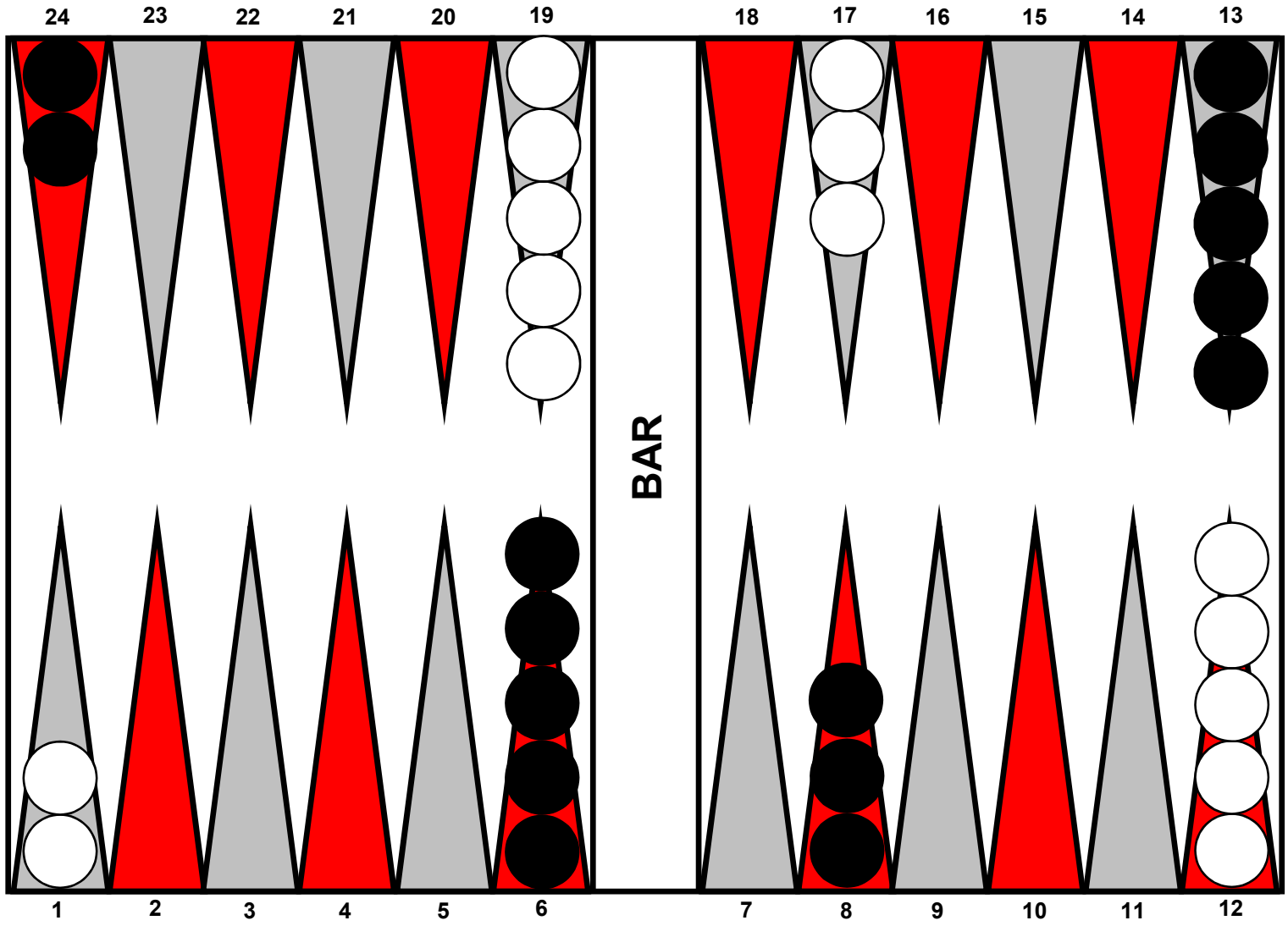


1. 13/11 24/21
2. 13/10 13/11
3. 24/22 13/10



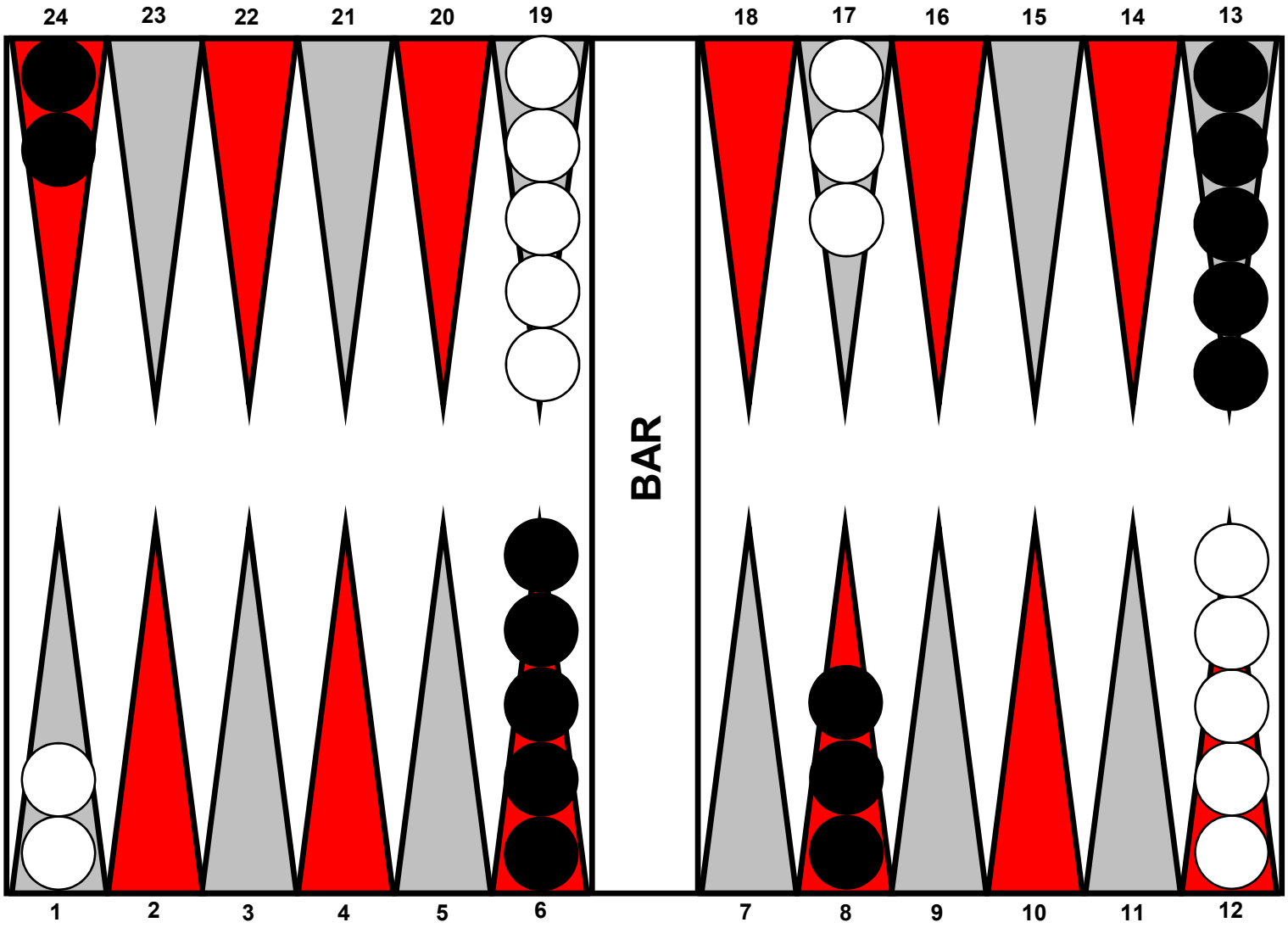
1. 8/4 6/4
2. 24/20 13/11
3. 13/11 13/9

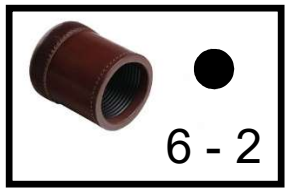
Backgammon Club Roma



1. 13/8 24/22
2. 13/8 13/11
3. 13/8 6/4

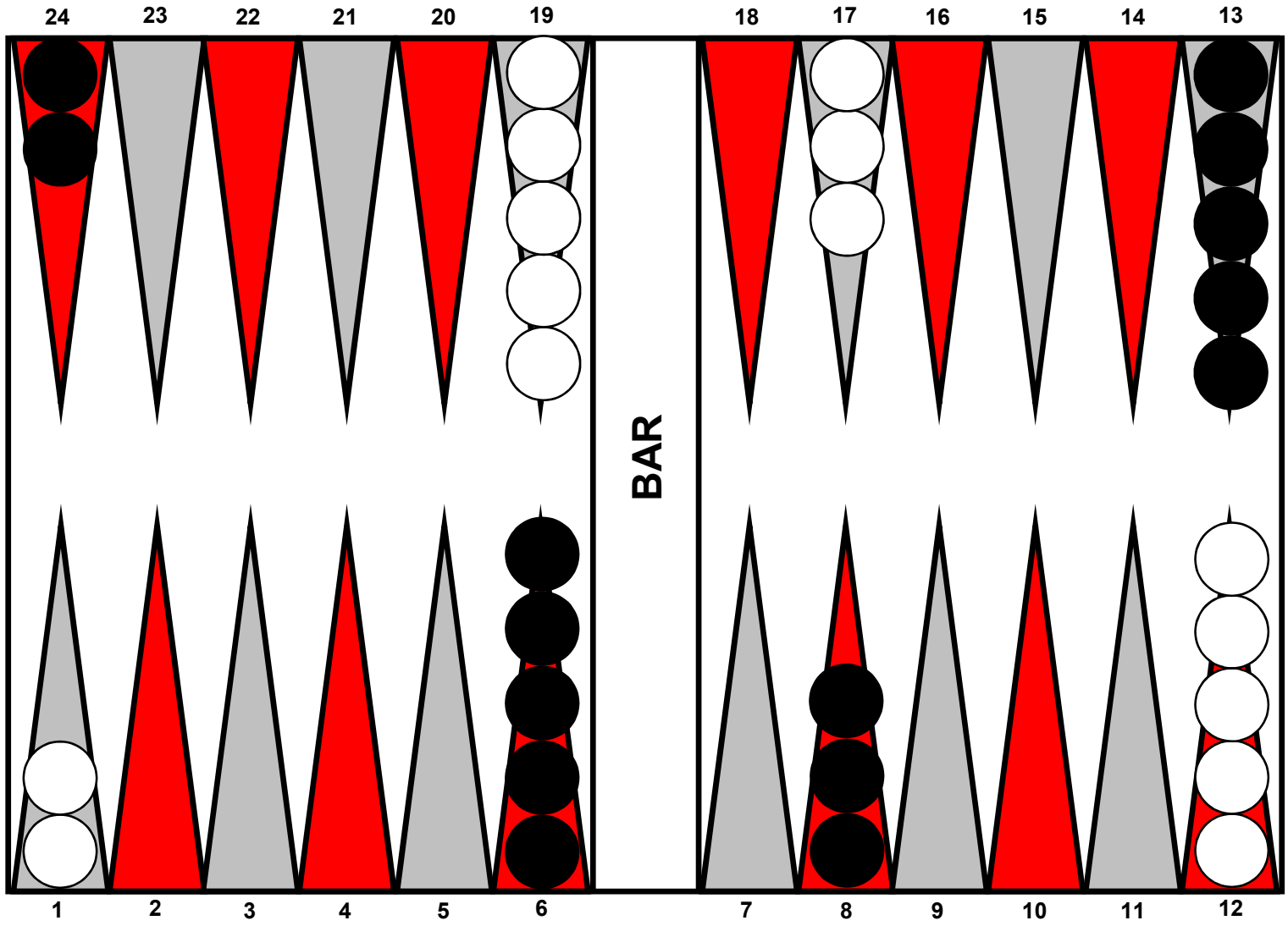
Backgammon Club Roma





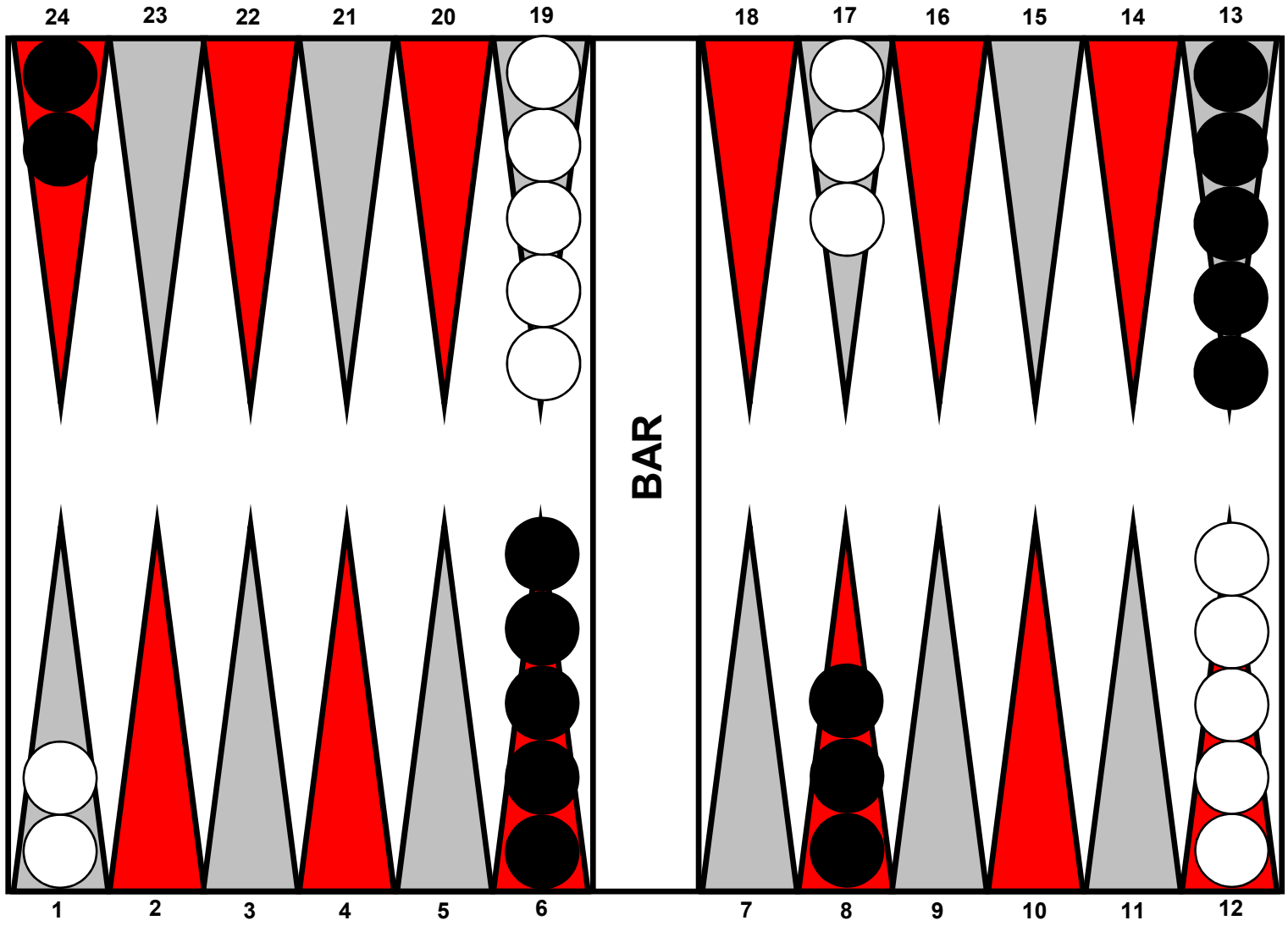
1. 24/18 13/11
2. 24/16
3. 13/5

Backgammon Club Roma



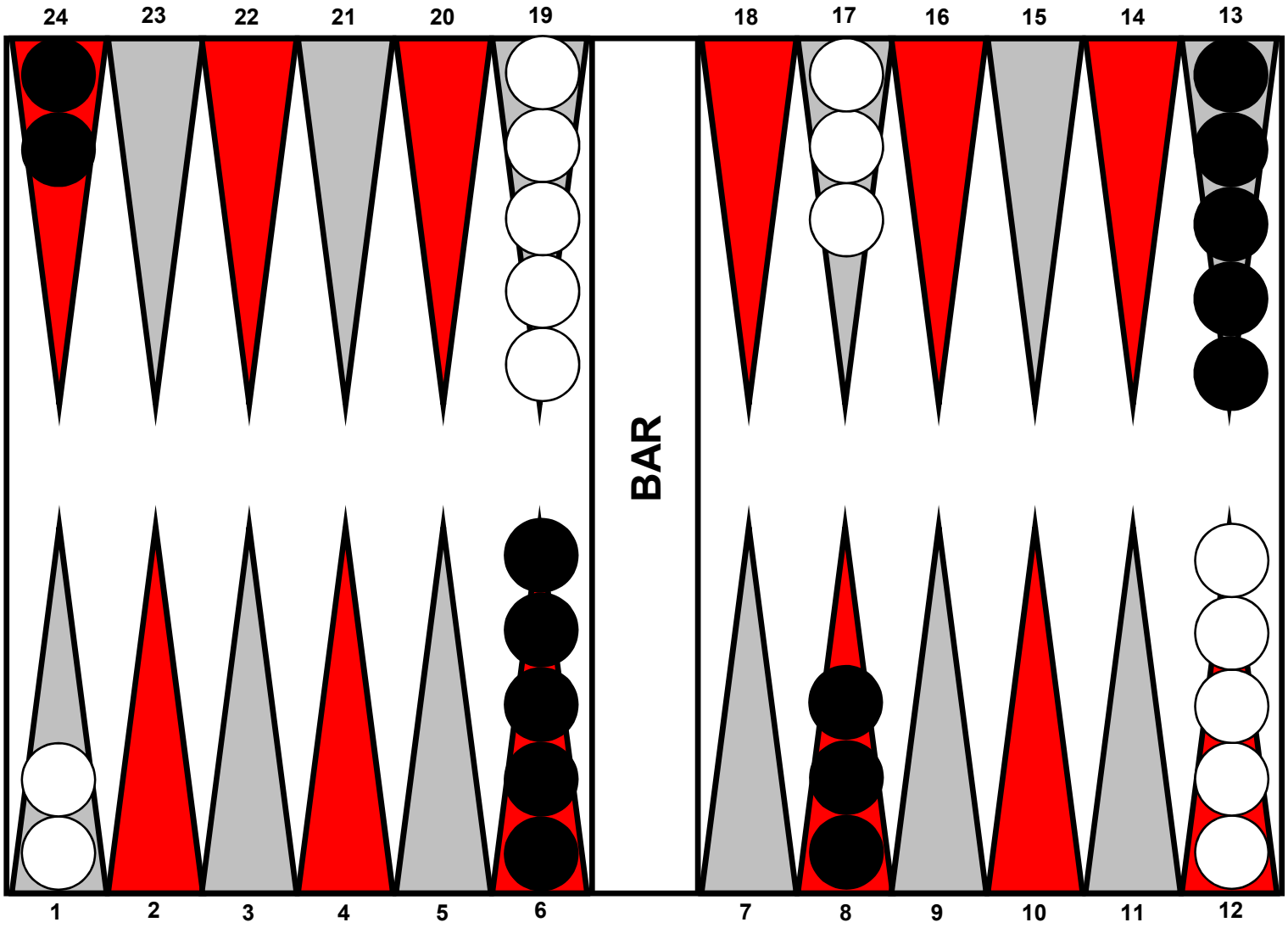
1. 24/20 13/10
2. 24/21 13/9
3. 13/9 13/10

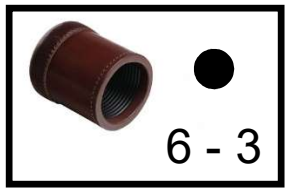
Backgammon Club Roma



1. 8/3 6/3
2. 24/21 13/8
3. 13/8 13/10

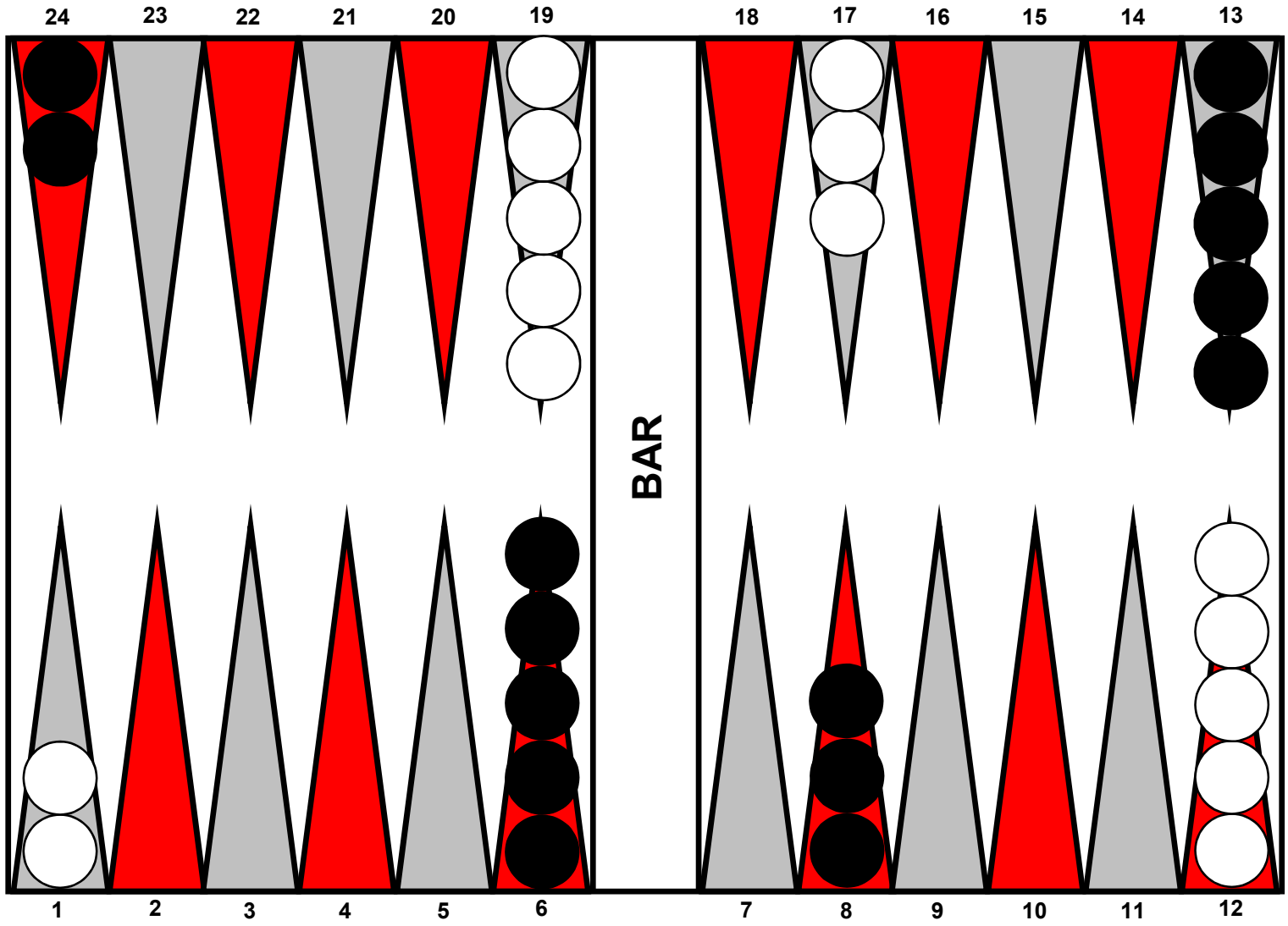
Backgammon Club Roma





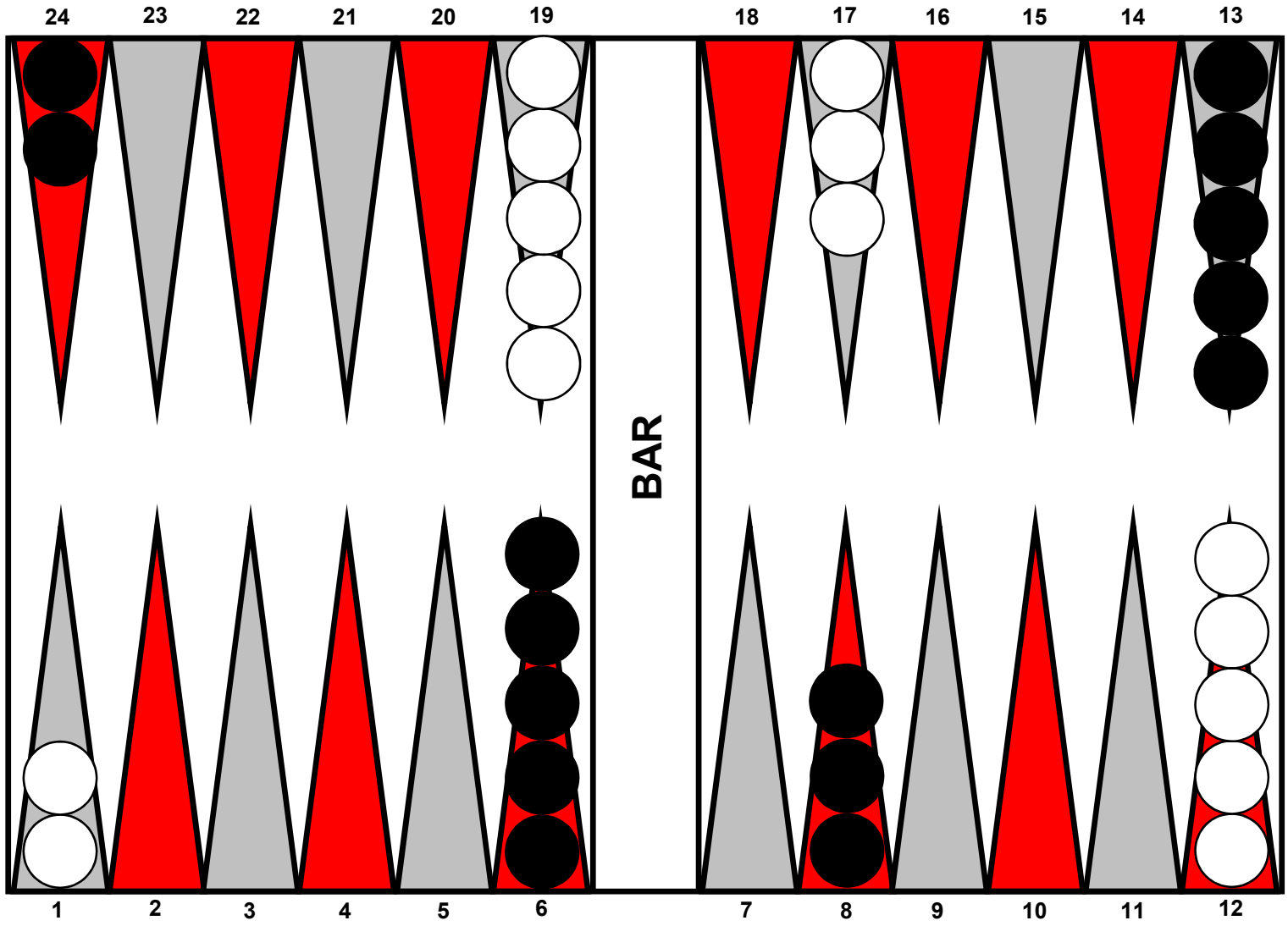
1. 24/18 13/10
2. 24/15
3. 24/18 24/21

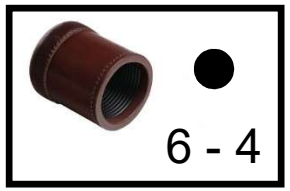
Backgammon Club Roma



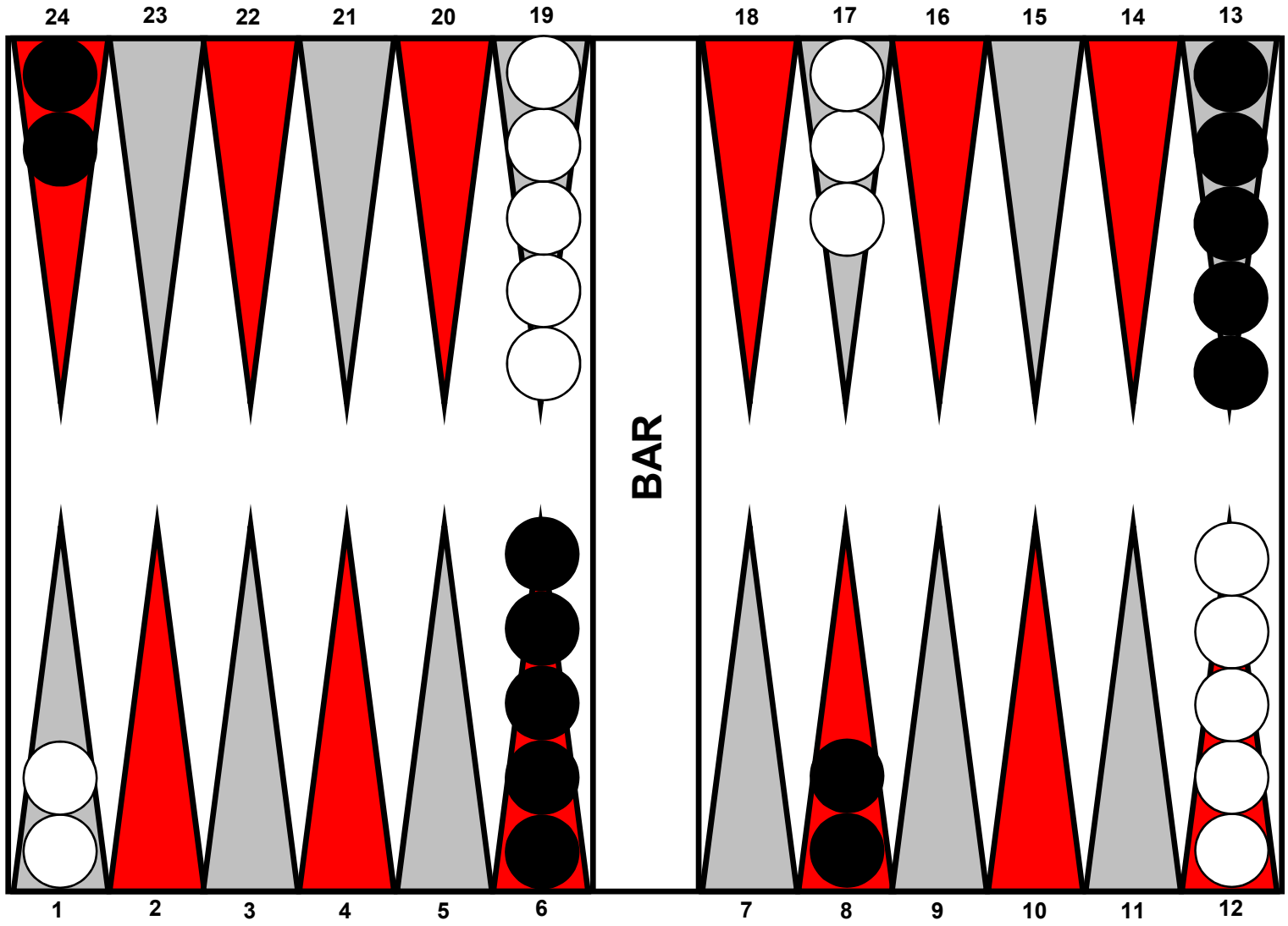
1. 24/20 13/8
2. 13/8 13/9
3. 24/15

Backgammon Club Roma





1. 24/14
2. 24/18 13/9
3. 8/2 6/2



1. 24/13
2. 24/18 13/8
3. 13/7 13/8

Il dado del Raddoppio

Il dado del raddoppio o Cubo è quel «dadone colorato con le potenze di due»

I Punteggi

- Backgammon di solito si gioca a punti in un sequenza di game successivi (cd. Money game*)

- Scopo del gioco : vincere piu' punti dell'avversario.

I Punteggi

- 1 game = 1 punto (2 o 3 in caso di gammon o backgammon = vittoria doppia o tripla)
- Gammon: La vittoria è doppia quando estraggo tutte le mie pedine prima che l'avversario ne estragga una sola
- Backgammon: La vittoria è tripla quando finisco l'estrazione delle mie pedine e l'avversario ne ha ancora una in casa mia o sul bar.

Il dado del Raddoppio

- Il dado del raddoppio ha 6 facce che riportano i valori
- 2 4 8 16 32 64

- Quando inizia il game il dado è al centro con la faccia 64 verso l'alto
  - il dado non è ancora in gioco

Il Raddoppio

- Quando un giocatore ritiene di avere un vantaggio sufficiente nel game puo' «Cubare» ovvero dice «Raddoppio» mettendo il dado al centro della tavola dal proprio lato con il valore 2

- In sostanza chiede di raddoppiare la posta (i punti) in palio

Accettare il raddoppio

- Se l'avversario ritiene di avere delle chance di vincere nonostante lo svantaggio prende il dado e lo pone dalla propria parte della tavola dicendo «prendo» o «take»

- In questo caso la partita continua MA la posta è doppia (vittoria singola 2 punti, gammon 4 punti backgammon 6 punti)

Rifiutare il raddoppio

- Se invece l'avversario ritiene di non avere chance sufficienti per accettare di continuare il game con posta raddoppiata allora dice «passo»

- La partita termina qui e il giocatore che ha proposto il raddoppio vince un punto

Quando raddoppiare e quando prendere??

- Ipotesi semplificativa:
  nessun gammon o backgammon

- Il giocatore in vantaggio raddoppia quando ha il 75% di probabiltà di vincere
- Il giocatore in svantaggio prende se ha il 25% di probabiltà di vincere
- Ma perché????

Quando raddoppiare e quando prendere

- Mediamente al 75/25% se giocatore 2 prende i 4 cubi proposti da giocatore 1 ogni 4 partite la situazione sarà
- Giocatore 1 vince 2 punti
- Giocatore 1 vince 2 punti
- Giocatore 1 vince 2 punti
- Giocatore 2 vince 2 punti
- **Il saldo è a favore di giocatore 1 che avrà vinto 4 punti in 4 partite**

Quando raddoppiare e quando prendere

- se invece giocatore 2 passa tutti e 4 i cubi proposti da giocatore 1
- Giocatore 1 vince 1 punti
- Giocatore 1 vince 1 punti
- Giocatore 1 vince 1 punti
- Giocatore 1 vince 1 punti
- **Il saldo è identico: a favore di giocatore 1 che avrà vinto 4 punti in 4 partite**

Quando raddoppiare e quando prendere

- Conclusione
- Raddoppiando al 75%e prendendo al 25% il risultato è il medesimo che passando
- *E' il «Break even point» o punto di pareggio!*
- Quindi se ho piu' di 25% di probabilità di vincere posso accettare il raddoppio e ne traggo un guadagno

Caveat sul Cubo

- La situazione cambia se ci sono in gioco dei gammon
- Le percentuali di double e take sono diverse in altre forme di gioco (cfr. Match play)

- Entrambe le tematiche esulano da questa introduzione.