



جامع‌ترین آموزش فارسی بک‌گمون

از چیدمان و انداختن تاس تا قوانین مسابقه، امتیازدهی و استراتژی حرفه‌ای

سجاد اسرافیلی، این راهنما بر اساس بک‌گمون استاندارد بین‌المللی نوشته شده است؛ نه گونه‌های محلی مانند تخته‌نرد ایرانی، نرد ترکی یا قوانین توافقی کافه‌ای. در بخش‌هایی که قانون مسابقات ممکن است با بازی دوستانه تفاوت داشته باشد، تفاوت را صریح مشخص کرده‌ام.

این کتاب برای آموزش بک‌گمون استاندارد تهیه شده است. در مسابقات رسمی، آیین‌نامه برگزارکننده و قوانین همان رویداد بر جزئیات اجرایی اولویت دارد.

فهرست مطالب

این کتاب از شناخت تخته و قوانین پایه آغاز می‌شود و به امتیازدهی، کیوب دوبل، استراتژی و تحلیل حرفه‌ای می‌رسد.

بخش اول: آشنایی با بک‌گمون	1
بخش سوم: چیدمان اولیه	3
بخش پنجم: روش صحیح انداختن تاس	5
بخش هفتم: اجبار در استفاده از تاس‌ها	7
بخش نهم: ورود مهره از بار	9
بخش یازدهم: حرکت غیرقانونی و اصلاح خطا	11
بخش سیزدهم: خارج کردن مهره‌ها	13
بخش پانزدهم: مکعب دوبل	15
بخش هفدهم: بازی پولی و قانون جاکوبی	17
بخش نوزدهم: ساعت مسابقه	19
بخش بیست‌ویکم: اصطلاحات مهم	21
بخش بیست‌وسوم: احتمال‌های تاس	23
بخش مهمی از خانه داخلی را می‌بندد؛	25
بخش دوم: اجزای تخته و تجهیزات	2
بخش چهارم: شروع بازی	4
بخش ششم: اجرای حرکت‌ها	6
بخش هشتم: زدن مهره حریف	8
بخش دهم: پایان نوبت	10
بخش دوازدهم: ورود به مرحله خروج مهره‌ها	12
بخش چهاردهم: پایان دست و امتیازدهی	14
بخش شانزدهم: بازی مسابقه‌ای	16
بخش هجدهم: واگذاری یا Resignation	18
بخش بیستم: دستگاه پرتاب تاس	20
بخش بیست‌ودوم: شمارش Pip	22
بخش بیست‌وچهارم: مفاهیم استراتژیک	24
بخش بیست‌وپنجم: اصول حرکت آغازین	26

28 بخش بیست و هفتم: اشتباهات رایج

30 بخش بیست و نهم: چک لیست کامل شروع بازی

32 بخش سی و یکم: برنامه یادگیری حرفه‌ای

34 منابع مبنای تدوین

27 بخش بیست و هشتم: تصمیم‌گیری درباره مکعب

29 بخش بیست و هشتم: آداب و رفتار حرفه‌ای

31 بخش سی‌ام: الگوریتم کامل هر نوبت

33 خلاصه نهایی قوانین

آشنایی با بک گمون

1. هدف بازی چیست؟

بک گمون یک بازی دو نفره است. هر بازیکن:

سپس هر ۱۵ مهره را از تخته خارج کند.

- ۱۵ مهره دارد
- مهره هایش را در جهت مشخصی در ۲۴ خانه حرکت می دهد
- باید همه مهره هایش را وارد خانه داخلی خود کند
- هر بازیکنی که زودتر تمام مهره هایش را خارج کند، برنده آن دست است.

اما ارزش برد ممکن است:

- یک برابر: برد معمولی
- دو برابر: گمون
- سه برابر: بک گمون
- باشد. مکعب دابل نیز می تواند این امتیازها را چند برابر کند.

اجزای تخته و تجهیزات

۲. تجهیزات استاندارد

یک مجموعه کامل بک‌گمون شامل موارد زیر است:

گاهی دستگاه پرتاب تاس یا Baffle Box.

- یک تخته دارای ۲۴ خانه
- ۱۵ مهره روشن
- ۱۵ مهره تیره
- دو تاس معمولی
- در مسابقات معمولاً دو جفت تاس دقیق
- دو جام تاس یا Dice Cup
- یک مکعب دابل یا Doubling Cube
- ساعت مسابقه، در مسابقات زمان‌دار

۳. خانه یا Point چیست؟

۲۴ مثلث باریک روی تخته، «خانه» یا Point نامیده می‌شوند.

این خانه‌ها از دید هر بازیکن از ۱ تا ۲۴ شماره‌گذاری می‌شوند:

خانه‌های ۱۹ تا ۲۴: خانه داخلی حریف.

- خانه‌های ۱ تا ۶: خانه داخلی بازیکن
- خانه‌های ۷ تا ۱۲: زمین بیرونی بازیکن
- خانه‌های ۱۳ تا ۱۸: زمین بیرونی حریف
- شماره‌گذاری دو بازیکن عکس یکدیگر است. بنابراین

خانه ۱ یک بازیکن، خانه ۲۴ حریف است.

۴. بار یا Bar چیست؟

تیغه یا بخش میانی تخته که صفحه را به دو قسمت تقسیم می‌کند، Bar نامیده می‌شود.

هر مهره‌ای که زده شود، روی بار قرار می‌گیرد. مهره روی بار موقتاً خارج از مسیر عادی است و باید پیش از حرکت دادن سایر مهره‌ها، دوباره وارد بازی شود.

۵. چهار بخش اصلی تخته

صفحه به چهار ربع شش‌خانه‌ای تقسیم می‌شود:

زمین بیرونی بازیکن دوم.

- خانه داخلی بازیکن اول
- زمین بیرونی بازیکن اول
- خانه داخلی بازیکن دوم
- در چیدمان استاندارد مسابقاتی معمولاً خانه داخلی هر بازیکن در سمت راست او قرار می‌گیرد، اما تخته را می‌توان به شکل آینه‌ای هم چید؛ به شرط آنکه چیدمان و جهت حرکت هر دو بازیکن صحیح باشد.

چیدمان اولیه

۶. چیدمان استاندارد ۱۵ مهره

هر بازیکن مهره‌هایش را از دید خودش به شکل زیر می‌چیند:

خانه	تعداد مهره
خانه ۲۴	۲ مهره
خانه ۱۳	۵ مهره
خانه ۸	۳ مهره
خانه ۶	۵ مهره

به صورت خلاصه:

$24 / 2, 13 / 5, 8 / 3, 6 / 5$ $24/2,13/5,8/3,6/5$

جمع مهره‌ها:

$2 + 5 + 3 + 5 = 15$ $2+5+3+5=15$

حریف نیز همین ساختار را در جهت مخالف دارد.

۷. جهت حرکت مهره‌ها

هر دو بازیکن در جهت مخالف یکدیگر حرکت می‌کنند.

از دید هر بازیکن، مهره‌ها از خانه‌های بزرگ‌تر به خانه‌های کوچک‌تر حرکت می‌کنند:

$$24 \rightarrow 23 \rightarrow 22 \rightarrow \dots \rightarrow 2 \rightarrow 1 \quad 24 \rightarrow 23 \rightarrow 22 \rightarrow \dots \rightarrow 2 \rightarrow 1$$

بعد از خانه ۱، مهره از تخته خارج می‌شود.

آیا می‌توان مهره را عقب برد؟

خیر. مهره‌ها فقط در جهت تعیین‌شده خودشان حرکت می‌کنند و نمی‌توان آن‌ها را به خانه‌ای با شماره بزرگ‌تر برگرداند.

البته ممکن است در ظاهر، از دید فردی که روبه‌روی تخته نشسته است، جهت حرکت یک بازیکن ساعت‌گرد و جهت حرکت دیگری پادساعت‌گرد باشد.

شروع بازی

۸. اولین تاس چگونه ریخته می‌شود؟

در شروع هر دست:

هر بازیکن یک تاس برمی‌دارد.

هر دو نفر تقریباً هم‌زمان یک تاس می‌اندازند.

بازیکنی که عدد بزرگ‌تر آورده است، بازی را آغاز می‌کند.

بازیکن شروع‌کننده از هر دو عدد ظاهرشده برای حرکت اول استفاده می‌کند.

مثال

بازیکن سفید عدد ۵ می‌آورد.

بازیکن سیاه عدد ۳ می‌آورد.

سفید شروع می‌کند و حرکت اول او با تاس‌های

5 5

9

3 3

انجام می‌شود.

سفید بعد از مشخص‌شدن شروع‌کننده دوباره تاس نمی‌ریزد؛ همان اعداد ۵ و ۳، تاس حرکت اول هستند.

۹. اگر هر دو بازیکن عدد مساوی بیاورند چه می‌شود؟

اگر اعداد مساوی باشند، مثلاً هر دو ۴ بیاورند:

این کار تا متفاوت شدن دو عدد ادامه می‌یابد.

- هیچ‌کس شروع نمی‌کند
- هر دو تاس دوباره انداخته می‌شوند
- بنابراین در حرکت آغازین، جفت یا Double وجود ندارد؛ چون مساوی شدن تاس‌های آغازین باعث تکرار پرتاب می‌شود.

۱۰. پس از حرکت اول چه اتفاقی می‌افتد؟

پس از آن:

سپس نوبت‌ها یکی‌درمیان ادامه می‌یابد.

- بازیکن دوم هر دو تاس را می‌اندازد
- حرکت خود را انجام می‌دهد
- در بازی دوستانه ممکن است هر بازیکن دو تاس خودش را داشته باشد. در مسابقات ساعت‌دار معمولاً یک جفت تاس مشترک استفاده می‌شود.

روش صحیح انداختن تاس

۱۱. تاس باید کجای تخته ریخته شود؟

در قواعد استاندارد مسابقات، بازیکن باید تاس را:

- در سمت راست میله میانی از دید خودش
- داخل سطح بازی
- با نیروی کافی
- به گونه‌ای که آزادانه بچرخد و بغلتد
- پرتاب کند.

اگر قرار باشد تاس در سمت چپ ریخته شود، معمولاً باید از قبل با حریف توافق شود.

در بازی دوستانه می‌توان محل پرتاب را توافقی تعیین کرد، اما بهترین روش این است که هر بازیکن تاس را در نیمه راست تخته و دور از مهره‌های حساس بیندازد.

۱۲. روش استاندارد استفاده از جام تاس

در مقررات مسابقات رایج:

هر دو تاس داخل جام قرار می‌گیرند.

جام دست‌کم دو بار با حرکت واضح بالا و پایین تکان داده می‌شود.

هر دو تاس در یک حرکت روی تخته رها می‌شوند.

تاس‌ها باید با ارتفاع و نیروی کافی رها شوند تا آزادانه بچرخند.

نباید تاس‌ها را کنترل‌شده، سُر داده‌شده یا به شکل مشکوک روی تخته گذاشت.

هدف از این روش، جلوگیری از پرتاب کنترل‌شده یا Dice Manipulation است.

۱۳. آیا می‌توان تاس‌ها را با دست انداخت؟

در بازی دوستانه بله، اگر هر دو طرف موافق باشند. ولی باید:

هیچ تلاشی برای کنترل نتیجه وجود نداشته باشد.

- هر دو تاس همزمان رها شوند
- تاس‌ها واقعاً بغلتند
- تاس‌ها از کف دست روی تخته گذاشته نشوند
- در مسابقه، باید از روش اعلام‌شده برگزارکننده، جام تاس یا دستگاه پرتاب تاس استفاده شود.

۱۴. تاس معتبر چه شرایطی دارد؟

در حالت عادی، هر دو تاس باید:

بیرون تخته یا روی بار نیفتاده باشند.

- در سطح بازی قرار گرفته باشند
- در همان سمت بار که پرتاب شده‌اند متوقف شوند
- عدد کاملاً مشخصی نشان دهند
- روی لبه یا گوشه نایستاده باشند
- به دیواره عمودی تکیه نکرده باشند
- در بعضی قوانین مسابقاتی، افتادن تاس روی سطح صاف مهره‌ها معتبر است؛ مگر آنکه برگزارکننده قانون No Dice on Checkers را اجرا کند. بهتر است پیش از بازی این موضوع مشخص شود.

۱۵. تاس کج یا نامعتبر چیست؟

تاس در وضعیت‌های زیر نامعتبر است:

در صورت اجرای قانون «تاس روی مهره ممنوع»، روی مهره قرار بگیرد.

اگر یکی از دو تاس نامعتبر باشد چه می‌شود؟

- بیرون سطح بازی بیفتد
- روی بار قرار بگیرد
- به دیواره تخته تکیه کرده باشد
- روی لبه یا گوشه متعادل مانده باشد

- بین مهره‌ها فرو رفته و صاف نباشد
- عدد روی آن به وضوح قابل تشخیص نباشد
- در سمت نامجاز بار متوقف شود
- هر دو تاس دوباره ریخته می‌شوند؛ نه فقط تاس کج.

بازیکن نمی‌تواند تاس سالم را نگه دارد و فقط تاس نامعتبر را دوباره بیندازد.

۱۶. اگر تاس به مهره برخورد کند چه می‌شود؟

برخورد تاس با مهره، به خودی خود تاس را نامعتبر نمی‌کند. اگر تاس پس از برخورد در وضعیت معتبر متوقف شود، عدد آن قابل استفاده است.

اگر برخورد باعث جابه‌جایی مهره شود:

سپس حرکت بر اساس تاس انجام شود.

- تاس‌ها نباید تغییر داده شوند
- مهره باید با توافق دو بازیکن به محل دقیق قبلی بازگردد

۱۷. آیا می‌توان پس از دیدن نتیجه تاس‌ها را جابه‌جا کرد؟

خیر. بازیکن حق ندارد:

تاس را پیش از ثبت و اجرای حرکت دست‌کاری کند.

- عدد تاس را تغییر دهد
- تاس را بچرخاند
- با انگشت به تاس ضربه بزند
- اگر لازم باشد تاس برای دید بهتر جابه‌جا شود، باید ابتدا عدد آن با حریف تأیید شود و در مسابقه بهتر است چنین کاری انجام نشود.

اجرای حرکات

۱۸. هر عدد تاس یک حرکت مستقل است

اگر تاس‌ها ۳ و ۵ باشند، بازیکن دو حرکت مستقل دارد:

یک حرکت ۳ خانه‌ای؛

یک حرکت ۵ خانه‌ای.

بازیکن می‌تواند:

- دو مهره متفاوت را حرکت دهد
- یا یک مهره را ابتدا ۳ و سپس ۵ خانه حرکت دهد
- یا همان مهره را ابتدا ۵ و سپس ۳ خانه حرکت دهد
- به شرط آنکه تمام فرودهای میانی قانونی باشند.

۱۹. آیا می‌توان دو عدد را با هم جمع کرد؟

نتیجه نهایی ممکن است معادل جمع دو تاس باشد، اما از نظر قانون، دو حرکت همچنان جدا هستند.

مثلاً با ۳ و ۵ می‌توان یک مهره را در مجموع ۸ خانه حرکت داد، ولی مهره باید پس از حرکت اول روی یک خانه باز فرود بیاید.

مثال

اگر بخواهی مهره‌ای را با

$$3 + 5 = 8 \quad 3+5=8$$

حرکت دهی:

مسیر اول: ابتدا ۳، سپس ۵؛

مسیر دوم: ابتدا ۵، سپس ۳.

اگر خانه میانی مسیر اول بسته ولی خانه میانی مسیر دوم باز باشد، باید ترتیب دوم را اجرا کنی.

مهره نمی‌تواند با جمع کردن اعداد از روی خانه میانی بسته «بپرد».

۲۰. خانه باز و خانه بسته

خانه باز

مهره می‌تواند روی خانه‌ای فرود بیاید که:

دقیقاً یک مهره حریف در آن باشد.

خانه بسته

- خالی باشد
- مهره‌های خودی در آن باشند
- اگر خانه‌ای دارای دو مهره یا بیشتر از حریف باشد، آن خانه بسته است و نمی‌توان روی آن فرود آمد.

تعداد مهره‌های خودی روی یک خانه محدودیت ندارد.

۲۱. آیا عبور از خانه بسته مجاز است؟

بله، اگر قرار نباشد روی آن خانه فرود بیایی.

قانون بسته‌بودن مربوط به محل فرود هر حرکت مستقل است، نه خانه‌هایی که در مسیر عدد قرار دارند.

اما اگر یک مهره با دو تاس حرکت کند، خانه میانی بین دو حرکت باید باز باشد؛ چون مهره پس از تاس اول موقتاً روی آن فرود می‌آید.

۲۲. حرکت با جفت

اگر هر دو تاس عدد یکسان نشان دهند، بازیکن آن عدد را چهار بار بازی می‌کند.

مثال

جفت ۴ یعنی:

$$4 + 4 + 4 + 4 \quad 4+4+4+4$$

یعنی چهار حرکت مستقل چهارخانه‌ای.

بازیکن می‌تواند:

یا ترکیب قانونی دیگری بسازد.

- یک مهره را چهار بار حرکت دهد
- دو مهره را هرکدام دو بار حرکت دهد
- چهار مهره را هرکدام یک بار حرکت دهد
- هر چهار فرود باید قانونی باشند.

اجبار در استفاده از تاس‌ها

۲۳. آیا بازیکن می‌تواند دلخواه یکی از تاس‌ها را بازی نکند؟

خیر. اصل کلی این است:

بازیکن باید بیشترین تعداد حرکت قانونی ممکن را انجام دهد.

حالت اول: هر دو عدد قابل بازی‌اند

بازیکن باید هر دو عدد را بازی کند.

حالت دوم: فقط یکی از دو عدد قابل بازی است

بازیکن همان عدد قابل بازی را انجام می‌دهد.

حالت سوم: هر دو عدد جداگانه ممکن‌اند، ولی اجرای هر دو ممکن نیست

بازیکن باید عدد بزرگ‌تر را بازی کند.

حالت چهارم: فقط یک ترتیب امکان استفاده از هر دو تاس را می‌دهد

بازیکن باید همان ترتیب را انتخاب کند.

حالت پنجم: هیچ‌یک قابل بازی نیست

نوبت بازیکن بدون حرکت پایان می‌یابد.

۲۴. مثال قانون عدد بزرگ‌تر

فرض کن تاس‌ها ۴ و ۶ هستند:

اما امکان بازی هر دو با هم وجود ندارد.

- امکان بازی ۶ به‌تنهایی وجود دارد
- امکان بازی ۴ به‌تنهایی نیز وجود دارد

- در این حالت بازیکن موظف است ۶ را بازی کند.

حق ندارد ۴ را انتخاب کند، حتی اگر از نظر تاکتیکی برایش بهتر باشد.

۲۵. مثال اجبار به استفاده از هر دو تاس

تاس‌ها ۵ و ۳ هستند.

اگر ابتدا ۵ حرکت کنی، دیگر ۳ قابل بازی نیست؛

اگر ابتدا ۳ حرکت کنی، بعد از آن ۵ قابل بازی است.

در این حالت باید ابتدا ۳ و سپس ۵ را اجرا کنی؛ زیرا قانون تو را ملزم می‌کند هر دو تاس را در صورت امکان بازی کنی.

زدن مهره حریف

۲۶. مهره تک یا Blot چیست؟

اگر فقط یک مهره روی یک خانه قرار داشته باشد، آن مهره Blot یا مهره تک نامیده می‌شود.

مهره تک در برابر ضربه آسیب‌پذیر است.

۲۷. چگونه مهره حریف را می‌زنیم؟

اگر مهره تو با عدد تاس دقیقاً روی خانه‌ای فرود بیاید که فقط یک مهره حریف در آن است:

مهره تو جای آن را می‌گیرد.

- مهره حریف زده می‌شود
- مهره حریف روی بار قرار می‌گیرد
- این کار Hit نامیده می‌شود.

۲۸. آیا زدن اجباری است؟

قاعده مستقلی وجود ندارد که بگوید حتماً باید مهره حریف را بزنی.

اما اگر تنها حرکت قانونی ممکن باعث زدن شود، آن حرکت اجباری است. اگر چند حرکت قانونی داشته باشی، می‌توانی حرکتی را انتخاب کنی که حریف را بزنی یا نزنی.

۲۹. آیا می‌توان هم‌زمان دو مهره را زد؟

بله. اگر هر عدد تاس به‌صورت قانونی روی یک مهره تک حریف فرود بیاید، می‌توان با یک نوبت دو مهره را زد.

با جفت نیز ممکن است چند مهره حریف در یک نوبت زده شوند.

ورود مهره از بار

۳۰. قانون اولویت بار

اگر حتی یک مهره روی بار داشته باشی، حق نداری هیچ مهره دیگری را حرکت دهی تا زمانی که مهره یا مهره‌های روی بار را وارد تخته کرده باشی.

به بیان ساده:

ورود از بار همیشه بر تمام حرکت‌های دیگر اولویت دارد.

۳۱. مهره زده‌شده از کجا وارد می‌شود؟

مهره باید وارد خانه داخلی حریف شود.

اعداد تاس مشخص می‌کنند مهره در کدام خانه وارد شود:

خانه ورود	عدد تاس
خانه ۱ در خانه داخلی حریف	۱
خانه ۲ در خانه داخلی حریف	۲
خانه ۳ در خانه داخلی حریف	۳
خانه ۴ در خانه داخلی حریف	۴
خانه ۵ در خانه داخلی حریف	۵
خانه ۶ در خانه داخلی حریف	۶

از دید شماره‌گذاری خودت، این‌ها خانه‌های ۲۴ تا ۱۹ تو هستند.

۳۲. شرایط ورود مهره

مهره می‌تواند وارد خانه‌ای شود که:

فقط یک مهره حریف در آن باشد.

- خالی باشد
- مهره خودی در آن باشد
- اگر در خانه ورود، یک مهره حریف وجود داشته باشد

مهره تو وارد آن خانه می‌شود.

- مهره حریف زده می‌شود
- روی بار می‌رود
- اگر دو مهره یا بیشتر از حریف در خانه ورود باشند، آن خانه بسته است.

۳۳. اگر فقط یکی از تاس‌ها برای ورود مناسب باشد چه می‌شود؟

فرض کن تاس‌ها ۲ و ۵ هستند:

خانه ۲ باز است؛

خانه ۵ بسته است.

یک مهره با تاس ۲ وارد می‌شود. سپس:

اگر هنوز مهره دیگری روی بار داشته باشی، نمی‌توانی تاس ۵ را با مهره‌های داخل تخته بازی کنی؛

اگر دیگر مهره‌ای روی بار نداری و تاس ۵ از موقعیت جدید قابل بازی است، می‌توانی آن را حرکت دهی.

۳۴. اگر دو مهره روی بار داشته باشیم

اگر دو یا چند مهره روی بار داری، ابتدا باید با تاس‌های موجود بیشترین تعداد ممکن را وارد کنی.

مثال

دو مهره روی بار و تاس‌های ۳ و ۶:

اگر هر دو بسته باشند، هیچ حرکتی انجام نمی‌شود.

- اگر هر دو خانه باز باشند، دو مهره وارد می‌شوند

- اگر فقط خانه ۳ باز باشد، یک مهره وارد می‌شود و تاس ۶ از بین می‌رود

۳۵. اگر تمام خانه‌های ورود بسته باشند

اگر حریف هر شش خانه داخلی خود را با حداقل دو مهره بسته باشد، یک Prime شش‌خانه‌ای ساخته است.

تا وقتی یکی از آن خانه‌ها باز نشود:

مهره تو از بار وارد نمی‌شود؛

هر نوبتی که ورود ممکن نباشد، کامل از دست می‌رود.

پایان نوبت

۳۶. چه زمانی حرکت نهایی می‌شود؟

در بازی دوستانه با چهار تاس، معمولاً برداشتن یک یا هر دو تاس به معنی پایان نوبت است.

در بازی ساعت‌دار:

حتی اگر هیچ حرکت قانونی نداشته باشد، باید ساعت را بزند.

- بازیکن پس از پایان حرکت، ساعت خود را می‌زند
- با زدن ساعت، نوبت او تمام می‌شود
- تا پیش از پایان رسمی نوبت، بازیکن معمولاً می‌تواند حرکتش را اصلاح کند؛ به شرط آنکه

حرکت نهایی نشده باشد.

- تاس‌ها تغییر نکرده باشند
- نوبت به حریف واگذار نشده باشد
- بک‌گمون مانند شطرنج الزام عمومی «اولین مهره لمس‌شده باید حرکت کند» ندارد؛ اما دست‌کاری بی‌دلیل مهره‌ها خلاف نظم بازی است.

۳۷. اگر حریف زودتر تاس بریزد چه می‌شود؟

این وضعیت Premature Roll یا پرتاب زود هنگام نامیده می‌شود.

در مقررات مسابقاتی، بازیکنی که هنوز نوبتش تمام نشده است می‌تواند طبق قانون مسابقه:

پرتاب زود هنگام حریف را معتبر اعلام کند؛

یا درخواست کند هر دو تاس دوباره ریخته شوند.

جزئیات جریمه زمانی ممکن است بین آیین‌نامه‌های مختلف متفاوت باشد.

در بازی دوستانه، بهترین قانون این است:

تا بازیکن قبلی رسماً نوبتش را تمام نکرده، حریف حق انداختن تاس ندارد.

حرکت غیرقانونی و اصلاح خطا

۳۸. حرکت غیرقانونی چیست؟

نمونه‌های حرکت غیرقانونی:

انجام سه حرکت به جای چهار حرکت جفت.

- حرکت دادن مهره بیشتر یا کمتر از عدد تاس
- فرود روی خانه بسته
- حرکت دادن مهره دیگر در حالی که مهره روی بار وجود دارد
- استفاده نکردن از هر دو تاس در حالی که امکانش وجود دارد
- انتخاب عدد کوچک‌تر در شرایطی که فقط یکی قابل استفاده و عدد بزرگ‌تر اجباری است
- خارج کردن نادرست مهره
- حرکت در جهت معکوس

۳۹. با حرکت غیرقانونی چه می‌شود؟

در مسابقات باید از قبل مشخص شود کدام سیاست اجرا می‌شود:

سیاست حرکت قانونی یا Legal Moves

اگر حرکت غیرقانونی تشخیص داده شود، باید اصلاح شود و بازیکن حرکت قانونی انجام دهد.

سیاست‌های قدیمی‌تر یا توافقی

در برخی بازی‌های قدیمی، اگر حریف حرکت غیرقانونی را به موقع اعلام نکند و نوبت بعدی شروع شود، ممکن است حرکت باقی بماند.

برای بازی منصفانه و آموزشی، بهترین روش این است:

همه حرکت‌های غیرقانونی، پیش از ادامه بازی، اصلاح شوند.

بازیکنان باید مسئول حفظ موقعیت صحیح تخته باشند.

ورود به مرحله خروج مهره‌ها

۴۰. چه زمانی می‌توان مهره‌ها را خارج کرد؟

فقط زمانی می‌توان مرحله Bearing Off را آغاز کرد که هر ۱۵ مهره بازیکن:

هیچ مهره‌ای روی بار نباشد.

- در خانه داخلی خودش، یعنی خانه‌های ۱ تا ۶، باشند
- هیچ مهره‌ای بیرون خانه داخلی نباشد
- حتی اگر ۱۴ مهره داخل خانه باشند و فقط یک مهره بیرون مانده باشد، خروج هیچ مهره‌ای مجاز نیست.

خارج کردن مهره‌ها

۴۱. خروج دقیق

اگر عدد تاس دقیقاً با شماره خانه یک مهره برابر باشد، می‌توان یک مهره از آن خانه خارج کرد.

مثال

تاس ۵: یک مهره از خانه ۵ خارج می‌شود.

تاس ۲: یک مهره از خانه ۲ خارج می‌شود.

هر تاس یک خروج مستقل محسوب می‌شود.

۴۲. اگر در خانه دقیق مهره نباشد چه می‌شود؟

ابتدا باید بررسی شود آیا در خانه‌های بالاتر مهره وجود دارد یا خیر.

قانون اصلی

اگر برای عدد تاس، در خانه دقیق مهره‌ای نباشد:

اگر در خانه بالاتری مهره داری، باید از همان مهره یک حرکت عادی انجام دهی؛

فقط وقتی هیچ مهره‌ای در خانه‌های بالاتر وجود ندارد، می‌توانی مهره‌ای را از بالاترین خانه اشغال‌شده خارج کنی.

۴۳. مثال خروج با عدد بزرگ‌تر

فرض کن تاس ۶ آمده و:

هیچ مهره‌ای بیرون از خانه ۵ وجود ندارد.

- خانه ۶ خالی است
- بالاترین خانه دارای مهره، خانه ۵ است

- می‌توان یک مهره از خانه ۵ خارج کرد.

مثال دیگر

تاس ۵ آمده:

خانه ۵ خالی است؛

در خانه ۶ مهره داری.

نمی‌توانی از خانه ۴ یا پایین‌تر مهره خارج کنی. باید یکی از مهره‌های خانه ۶ را پنج خانه حرکت دهی، اگر حرکت قانونی باشد.

۴۴. آیا همیشه باید مهره را خارج کرد؟

خیر. حتی اگر امکان خروج دقیق وجود داشته باشد، معمولاً می‌توان عدد تاس را برای حرکت یک مهره در داخل خانه داخلی استفاده کرد؛ مشروط بر آنکه حرکت قانونی باشد و قواعد استفاده اجباری از تاس‌ها رعایت شود.

گاهی حرکت داخلی به‌جای خروج، از نظر استراتژیک درست است؛ مثلاً برای جلوگیری از ایجاد شکاف یا کاهش خطر ضربه.

۴۵. آیا در زمان خروج ممکن است مهره زده شود؟

بله. اگر هنوز تماس با مهره حریف وجود داشته باشد و حریف یکی از مهره‌های تک تو را بزند:

وقتی دوباره تمام مهره‌ها داخل خانه شدند، خروج ادامه پیدا می‌کند.

- مهره روی بار می‌رود
- دیگر حق خروج مهره نداری
- ابتدا باید مهره را از بار وارد کنی
- سپس آن را تا خانه داخلی خودت برسانی
- مهره‌هایی که قبلاً خارج شده‌اند، خارج باقی می‌مانند و به تخته برنمی‌گردند.

پایان دست و امتیازدهی

۴۶. چه زمانی یک دست تمام می‌شود؟

به محض اینکه یک بازیکن آخرین مهره، یعنی مهره پانزدهم خود را به طور قانونی خارج کند، دست تمام می‌شود.

تاس یا حرکت احتمالی باقی‌مانده او دیگر اهمیتی ندارد؛ زیرا بازی همان لحظه پایان یافته است.

۴۷. برد معمولی؛ یک امتیاز

اگر بازنده دست کم یک مهره خارج کرده باشد، برد از نوع معمولی یا Single Game است.

امتیاز پایه

$$= 1$$

امتیاز پایه = 1

تعداد مهره‌های خارج شده بازنده مهم نیست. حتی اگر فقط یک مهره خارج کرده باشد، دیگر گمون یا بک گمون نیست.

۴۸. گمون؛ دو امتیاز

اگر بازنده هنگام پایان دست حتی یک مهره هم خارج نکرده باشد، نتیجه حداقل گمون است.

اگر هیچ مهره بازنده:

- روی بار نباشد
- و در خانه داخلی برنده قرار نداشته باشد
- نتیجه گمون است

امتیاز پایه

$$= 2$$

امتیاز پایه = 2

۴۹. بک‌گمون؛ سه امتیاز

نتیجه بک‌گمون است اگر:

بازنده هیچ مهره‌ای خارج نکرده باشد؛

و حداقل یک مهره بازنده:

روی بار باشد؛ یا

در خانه داخلی برنده قرار داشته باشد.

امتیاز پایه

$$= 3$$

امتیاز پایه=3

۵۰. جدول تشخیص سریع نتیجه

وضعیت بازنده در لحظه پایان	نوع برد	ضریب پایه
حداقل یک مهره خارج کرده است	برد معمولی	۱
هیچ مهره‌ای خارج نکرده و مهره‌ای روی بار یا در خانه برنده ندارد	گمون	۲
هیچ مهره‌ای خارج نکرده و حداقل یک مهره روی بار یا در خانه برنده دارد	بک‌گمون	۳

الگوریتم تشخیص:

آیا بازنده حداقل یک مهره خارج کرده است؟

— بله: برد معمولی، ۱ امتیاز پایه

— خیر:

— مهره‌ای روی بار یا در خانه داخلی برنده دارد؟

— بله: بک‌گمون، ۳ امتیاز پایه

مکعب دابل

۵۱. مکعب دابل چیست؟

مکعب دابل یک تاس ویژه با اعداد زیر است:

2 ,

4 ,

8 ,

16 ,

32 ,

64 2, 4, 8, 16, 32, 64

این مکعب برای انداختن و حرکت استفاده نمی‌شود. وظیفه آن نشان دادن ارزش فعلی دست است.

در آغاز دست، مکعب در وسط قرار دارد و ارزش اولیه بازی ۱ است. عدد ۱ روی مکعب نوشته نشده و معمولاً عدد ۶۴ به عنوان حالت مرکزی یا نماد ۱ دیده می‌شود.

۵۲. چه زمانی می‌توان دابل پیشنهاد داد؟

بازیکن فقط می‌تواند:

- در نوبت خودش

- قبل از انداختن تاس
- و وقتی اختیار مکعب را دارد
- پیشنهاد دوبل بدهد.

در ابتدای دست، مکعب در اختیار هر دو نفر است و هرکدام در نوبت خود می‌تواند اولین دوبل را پیشنهاد دهد.

۵۳. روش پیشنهاد دوبل

بازیکن:

پیشنهاد دوبل را واضح اعلام می‌کند.

- پیش از پرتاب تاس، مکعب را برمی‌دارد
- عدد ۲ را رو به بالا قرار می‌دهد
- مکعب را به سمت حریف می‌گذارد
- حریف دو انتخاب اصلی دارد

قبول یا Take

از این پس فقط او می‌تواند دوباره دوبل کند.

رد یا Pass

پیشنهاددهنده ارزش قبلی بازی را می‌برد.

- ارزش بازی از ۱ به ۲ می‌رسد
- بازی ادامه پیدا می‌کند
- مالکیت مکعب به قبول‌کننده منتقل می‌شود
- بازی فوراً پایان می‌یابد

۵۴. چرا با رد دوبل، امتیاز جدید محاسبه نمی‌شود؟

فرض کن مکعب روی ۱ است:

سفید دوبل به ۲ پیشنهاد می‌دهد؛

سیاه رد می‌کند.

سفید فقط ۱ امتیاز می‌گیرد؛ چون سیاه پیشنهاد ارزش ۲ را نپذیرفته است.

اگر مکعب روی ۴ باشد:

مالک مکعب دوبل به ۸ می‌دهد؛

حریف رد می‌کند.

پیشنهاددهنده ۴ امتیاز می‌گیرد.

در حالت رد دوبل، گُمون و بک‌گُمون محاسبه نمی‌شوند.

۵۵. دوبل مجدد یا Redouble

اگر بازیکنی دوبل را قبول کند، مالک مکعب می‌شود.

بعداً فقط همان بازیکن می‌تواند:

- مکعب ۲ را به ۴
- مکعب ۴ را به ۸
- مکعب ۸ را به ۱۶
- و به همین ترتیب افزایش دهد.

مالکیت مکعب پس از هر قبول، به قبول‌کننده جدید منتقل می‌شود.

۵۶. محاسبه امتیاز با مکعب

فرمول کلی:

امتیاز نهایی

=

ضریب نوع برد

×

مقدار مکعب

امتیاز نهایی=ضریب نوع برد×مقدار مکعب

نمونه‌ها

مقدار مکعب	برد معمولی	گمون	بک‌گمون
۱	۱	۲	۳
۲	۲	۴	۶
۴	۴	۸	۱۲
۸	۸	۱۶	۲۴
۱۶	۱۶	۳۲	۴۸

۵۷. آیا می‌توان پس از انداختن تاس دوبل داد؟

خیر. پیشنهاد دوبل باید پیش از پرتاب تاس انجام شود.

اگر بازیکن تاس را انداخته باشد، باید ابتدا همان نوبت را بازی کند و در نوبت فعلی دیگر حق دوبل‌دادن ندارد.

۵۸. آیا لمس مکعب به معنی دوبل است؟

در مسابقات، لمس یا رفتاری که به‌وضوح نشان‌دهنده قصد دوبل باشد ممکن است بازیکن را ملزم به دوبل کند. اگر فقط می‌خواهد مکعب را مرتب یا جابه‌جا کند، باید پیش از لمس آن هدفش را اعلام کند.

بهترین رفتار:

مکعب را بی‌دلیل لمس نکن؛ اگر می‌خواهی مرتبش کنی، اول اعلام کن.

بازی مسابقه‌ای

۵۹. مسابقه امتیازی یا Match چیست؟

در مسابقه امتیازی، هدف این است که یک بازیکن پیش از حریف به امتیاز تعیین‌شده برسد.

مثلاً:

مسابقه ۱۱ امتیازی.

- مسابقه ۳ امتیازی
- مسابقه ۵ امتیازی
- مسابقه ۷ امتیازی
- بازیکنی که زودتر به امتیاز هدف برسد، برنده کل مسابقه است.

لازم نیست امتیاز دقیقاً برابر هدف شود. اگر در مسابقه ۷ امتیازی بازیکنی از ۶ به ۸ برسد، مسابقه را برده است.

۶۰. قانون کراوفورد یا Crawford Rule

اگر در یک مسابقه امتیازی، یکی از بازیکنان برای اولین بار فقط یک امتیاز تا برد فاصله داشته باشد، دست بعدی «دست کراوفورد» است.

در دست کراوفورد:

امتیازهای گمون و بک‌گمون همچنان طبق قواعد مسابقه محاسبه می‌شوند.

مثال

- مکعب دابل از بازی خارج می‌شود
- هیچ بازیکنی حق دابل ندارد
- مسابقه ۷ امتیازی است و نتیجه به ۴-۶ می‌رسد.

بازیکن اول فقط یک امتیاز تا پیروزی فاصله دارد؛ بنابراین دست بعدی کراوفورد است.

۶۱. قانون کراوفورد فقط یک دست اجرا می‌شود

اگر بازیکن عقب‌تر دست کراوفورد را ببرد و مسابقه ادامه یابد، دست‌های بعدی Post-Crawford هستند.

در دست‌های پس از کراوفورد:

مکعب دوباره فعال می‌شود؛

محدودیت کراوفورد تکرار نمی‌شود.

۶۲. مکعب مرده یا Dead Cube

اگر ارزش فعلی مکعب به اندازه‌ای باشد که برد معمولی همان دست برای پیروزی در کل مسابقه کافی باشد، افزایش بیشتر مکعب ممکن است هیچ ارزش مسابقه‌ای اضافه نکند. به این وضعیت Dead Cube گفته می‌شود.

اقدامات غیرمجاز یا بی‌اثر با مکعب مرده، طبق قواعد مسابقه باطل محسوب می‌شوند.

بازی پولی و قانون جاکوبی

۶۳. بازی پولی یا Money Game

در بازی پولی، برخلاف مسابقه امتیازی:

مکعب می‌تواند نقش بسیار مهم‌تری داشته باشد.

- هدف رسیدن به امتیاز مشخصی نیست
- هر دست به صورت مستقل ارزش مالی یا امتیازی دارد

۶۴. قانون جاکوبی یا Jacoby Rule

جاکوبی یک قانون اختیاری و رایج در بازی‌های پولی است، نه یک قانون عمومی برای همه مسابقات.

اگر قانون جاکوبی فعال باشد:

تا زمانی که مکعب دوبل نشده است، گمون و بک‌گمون فقط یک برابر محاسبه می‌شوند؛

پس از فعال شدن مکعب، ضرایب گمون و بک‌گمون اعمال می‌شوند.

هدف این قانون، تشویق بازیکن برتر به دوبل دادن به موقع است.

در مسابقات امتیازی معمولاً قانون جاکوبی اجرا نمی‌شود.

۶۵. Beaver و Raccoon

این‌ها قوانین اختیاری برخی بازی‌های پولی هستند:

Beaver

حریف می‌تواند پس از دریافت دوبل:

و معمولاً مالکیت مکعب را برای خود نگه دارد.

Raccoon

- دابل را قبول کند
 - بلافاصله ارزش را دوباره افزایش دهد
 - در بعضی قوانین توافقی، پیشنهاددهنده اولیه می‌تواند پس از Beaver دوباره ارزش را بالا ببرد.
- این قواعد جزو قواعد پایه مسابقات استاندارد نیستند و باید پیش از شروع بازی درباره آنها توافق شود.

واگذاری یا Resignation

۶۶. واگذاری دست

بازیکن می‌تواند پیشنهاد تسلیم بدهد:

واگذاری بک‌گمون.

- واگذاری یک‌برابر
- واگذاری گمون
- حریف می‌تواند پیشنهاد را قبول یا رد کند.

اگر رد شود، بازی ادامه پیدا می‌کند. بازیکن نباید نتیجه‌ای بیشتر از ارزش منطقی موقعیت مطالبه یا تحمیل کند.

ساعت مسابقه

۶۷. ساعت چگونه استفاده می‌شود؟

در بازی ساعت‌دار:

زمان حریف فعال می‌شود.

- هر بازیکن در زمان خودش تاس می‌اندازد
- حرکت را کامل می‌کند
- ساعت را می‌زند
- معمولاً ساعت دارای
- زمان اصلی
- و تأخیر چندثانیه‌ای برای هر حرکت
- است.

بازیکن باید حتی در صورت نداشتن حرکت قانونی، ساعت را بزند.

۶۸. اگر زمان بازیکن تمام شود

در بیشتر مسابقات، تمام شدن زمان به معنی باخت مسابقه یا اعمال نتیجه مقرر در آیین‌نامه است. جزئیات دقیق را مدیر مسابقه تعیین می‌کند.

دستگاه پرتاب تاس

۶۹. Baffle Box چیست؟

Baffle Box وسیله‌ای است که تاس‌ها از بالای آن وارد می‌شوند و با برخورد به صفحات داخلی، به شکل تصادفی روی تخته می‌ریزند.

در قواعد مسابقاتی:

- تاس‌ها باید با هم وارد دستگاه شوند
- باید آزادانه از مسیر داخلی عبور کنند
- دستگاه معمولاً در سمت غیرخانه‌ای تخته قرار داده می‌شود
- روش استفاده باید برای هر دو بازیکن یکسان و مورد تأیید باشد.

اصطلاحات مهم

اصطلاح	معنی
Point	خانه
Home Board	خانه داخلی
Outer Board	زمین بیرونی
Bar	قسمت میانی و محل مهره‌های زده‌شده
Blot	مهره تک
Hit	زدن مهره تک حریف
Enter	واردکردن مهره از بار
Bear Off	خارج کردن مهره‌ها
Prime	زنجیره خانه‌های بسته
Anchor	خانه‌ای ساخته‌شده در زمین حریف
Race	مسابقه سرعتی بدون تماس
Contact	موقعیت دارای امکان برخورد
Gammon	برد دوبرابری
Backgammon	برد سه‌برابری
Double	پیشنهاد دوبرابرکردن ارزش
Take	قبول دوبل
Pass/Drop	رد دوبل
Redouble	دوبل مجدد

اصطلاح	معنی
Crawford	دست بدون مکعب در آستانه پایان مسابقه
Pip Count	مجموع فاصله مهره‌ها تا خروج
Cube Equity	ارزش ریاضی تصمیم‌های مکعب

شمارش Pip

۷۰. Pip Count چیست؟

هر خانه نشان‌دهنده فاصله آن مهره تا خروج است.

مثلاً:

مهره روی خانه ۲۴، بیست و چهار Pip.

- مهره روی خانه ۶، شش Pip تا خروج فاصله دارد
- مهره روی خانه ۱۳، سیزده Pip
- فرمول شمارش

Pip Count

=

Σ

(

شماره خانه

×

تعداد مهره‌های آن خانه

)

Pip Count = Σ (شماره خانه × تعداد مهره‌های آن خانه)

هرچه Pip Count کمتر باشد، بازیکن از نظر مسابقه سرعتی جلوتر است.

۷۱. Pip Count موقعیت آغازین

در چیدمان اولیه:

$$(2 \times 24) + (5 \times 13) + (3 \times 8) + (5 \times 6) = 48 + 65 + 24 + 30 = 167$$

$$48 + 65 + 24 + 30 = 167$$

بنابراین Pip Count اولیه هر بازیکن:

$$167 \quad 167$$

است.

۷۲. مهره روی بار چند Pip دارد؟

مهره روی بار معمولاً معادل ۲۵ Pip در نظر گرفته می‌شود؛ زیرا باید از ورودی خانه ۲۴ یا پایین‌تر دوباره حرکت خود را آغاز کند.

مهره خارج‌شده صفر Pip دارد.

۷۳. کاربرد شمارش Pip

Pip Count برای تصمیم‌گیری درباره موارد زیر اهمیت دارد:

ارزیابی میزان ریسک.

- تشخیص بازیکن جلو در Race
- تصمیم برای فرارکردن یا حفظ تماس
- انتخاب حرکت‌های خروج
- تصمیم Double، Take یا Pass
- البته Pip Count به‌تنهایی کافی نیست. عوامل مهم دیگر
- تعداد خانه‌های بسته

- مهره‌های روی بار
- کیفیت ساختار
- امکان زدن
- توزیع مهره‌ها
- احتمال گُمون
- امتیاز مسابقه.

احتمال‌های تاس

۷۴. تعداد حالت‌های ممکن

دو تاس شش‌وجهی دارای:

$$6 \times 6 = 36 \quad 6 \times 6 = 36$$

حالت ترتیبی هستند.

مثلاً:

1, 2 1,2

9

2, 1 2,1

دو حالت جدا در محاسبات احتمال‌اند، هرچند برای اجرای حرکت اعداد یکسانی می‌دهند.

۷۵. احتمال جفت

شش جفت ممکن وجود دارد:

1

-

1,

2

-

2,

3

-

3,

4

-

4 ,

5

-

5 ,

6

-

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

بنابراین:

P

(

جفت

) = 6 36 = 1 6

P(جفت)=

$$36 \ 6$$

$$= \ 6 \ 1$$

۷۶. احتمال آمدن یک عدد مشخص

احتمال اینکه دست کم یکی از تاس ها عدد مشخصی مانند ۶ باشد:

$$1 - (5 \ 6) \ 2 = 11 \ 36 \ 1 - (6 \ 5$$

$$) \ 2 = 36 \ 11$$

حدوداً:

$$30.56 \ \% \ 30.56\%$$

مفاهیم استراتژیک

۷۷. ساختن خانه

داشتن دو مهره یا بیشتر روی یک خانه باعث بسته شدن آن برای حریف می شود.

خانه سازی:

امکان ساخت Prime را فراهم می کند.

- از مهره های خود محافظت می کند
- حرکت حریف را محدود می کند
- ورود از بار را دشوار می کند

۷۸. خانه پنج پوینت یا Golden Point

خانه ۵ خودت یکی از ارزشمندترین خانه های تخته است؛ زیرا:

بخش مهمی از خانه داخلی را می‌بندد؛

هنگام زدن حریف قدرت نگه‌داری او روی بار را افزایش می‌دهد؛

در ساخت Prime نقش مرکزی دارد.

خانه ۵ حریف نیز یکی از مهم‌ترین لنگرهای دفاعی است.

۷۹. بارپوینت یا خانه ۷

خانه ۷ در مرز خانه داخلی و زمین بیرونی قرار دارد. ساختن آن:

حرکت مهره‌های عقب را محدود کند.

- به اتصال ساختار کمک می‌کند
- می‌تواند بخشی از Prime باشد

۸۰. Midpoint یا خانه ۱۳

پنج مهره آغازین روی خانه ۱۳ قرار دارند. این خانه:

در کنترل بخش میانی اهمیت دارد.

- نقطه پشتیبانی مرکزی است
- مهره‌ها را برای ساخت خانه‌های جدید تأمین می‌کند
- اما نگاه داشتن بیش از حد مهره‌ها روی آن می‌تواند باعث سنگینی و انعطاف‌ناپذیری ساختار شود.

۸۱. Prime

پرایم مجموعه‌ای از خانه‌های بسته متوالی است.

هرچه طول Prime بیشتر باشد، عبور مهره‌های حریف سخت‌تر می‌شود.

Prime شش‌خانه‌ای غیرقابل عبور است؛ مهره نمی‌تواند با هیچ تاسی از آن عبور کند، مگر اینکه یکی از خانه‌ها باز شود.

۸۲. Blitz

در بازی Blitz هدف این است که:

پیش از فرار او، بازی را تمام کنی.

- مهره یا مهره‌های حریف را بزنی
- خانه داخلی خودت را سریع ببندی
- حریف را روی بار نگه داری
- Blitz به تعداد سازندگان خانه، کیفیت خانه داخلی و آسیب‌پذیری مهره‌های خودی وابسته است.

۸۳. Holding Game

در بازی نگه‌دارنده، بازیکن یک لنگر در زمین یا خانه داخلی حریف نگه می‌دارد تا:

زمان فرار مناسب را پیدا کند.

- فرصت ضربه در آینده داشته باشد
- حریف را مجبور به بازگذاشتن مهره کند

۸۴. Backgame

در بک‌گیم، بازیکن عقب‌افتاده دو یا چند لنگر عمیق در خانه حریف حفظ می‌کند و منتظر می‌ماند حریف هنگام خروج یا تخریب ساختار، مهره تک باقی بگذارد.

بک‌گیم استراتژی‌ای ظریف است و نباید صرفاً به دلیل عقب‌افتادن، تصادفی وارد آن شد. بک‌گیم موفق نیازمند:

و زمان کافی برای مهار مهره زده‌شده است.

- زمان‌بندی مناسب
- تعداد کافی مهره‌های عقب
- ساختار داخلی قوی
- امکان زدن مهره حریف

۸۵. Race

وقتی دیگر امکان زدن یا تماس وجود ندارد، بازی وارد Race خالص می‌شود.

در Race مهم‌ترین عوامل عبارت‌اند از:

اتلاف تاس یا Wastage.

- Pip Count
- توزیع مهره‌ها
- تعداد مهره‌های روی خانه‌های بالا
- احتمال جفت
- کیفیت چیدمان خروج

۸۶. زمان‌بندی یا Timing

Timing یعنی اینکه ساختار تو چه مدت می‌تواند بدون فروپاشی باقی بماند.

مثلاً در Holding Game یا Backgame، اگر زودتر از حریف مجبور شوی خانه‌هایت را باز کنی، زمان‌بندی ضعیفی داری.

۸۷. مهره سازنده یا Builder

مهره‌ای که در فاصله مناسب برای ساخت یک خانه قرار دارد، Builder نامیده می‌شود.

پخش هوشمندانه مهره‌ها باعث می‌شود اعداد بیشتری از تاس، خانه مفید بسازند.

۸۸. مهره انباشته یا Stack

قرارگرفتن تعداد زیادی مهره روی یک خانه، مخصوصاً خانه ۶، انعطاف را کاهش می‌دهد.

مثلاً شش مهره روی یک خانه، معمولاً از نظر ساختاری ضعیف‌تر از پخش همان مهره‌ها روی چند خانه مفید است.

اصول حرکت آغازین

۸۹. اهداف حرکت‌های اول

در شروع بازی معمولاً باید بین این هدف‌ها تعادل ایجاد کرد:

حفظ ارتباط میان مهره‌ها.

- ساختن خانه‌های مهم
- فرار یا تقسیم مهره‌های عقب
- آوردن Builderها به محدوده فعال
- کاهش مهره‌های انباشته
- جلوگیری از Blot‌های بیش از حد خطرناک

۹۰. پنج سؤال پیش از هر حرکت

برای هر تاس این پرسش‌ها را بررسی کن:

آیا می‌توانم خانه مهمی بسازم؟

آیا مهره‌ای از حریف را می‌زنم؟

آیا باید مهره‌های عقب را فراری دهم یا تقسیم کنم؟

چند شات مستقیم یا غیرمستقیم به حریف می‌دهم؟

اگر حریف تاس خوب بیاورد، بدترین پاسخ او چیست؟

تصمیم‌گیری درباره مکعب

۹۱. سه تصمیم اصلی مکعب

Double

آیا موقعیت به اندازه کافی خوب است که ارزش بازی را افزایش دهی؟

Take

اگر حریف دوبل داد، آیا شانس‌ها و ظرفیت برگشت تو برای قبول کافی است؟

Pass

آیا موقعیت آنقدر بد است که ادامه بازی با ارزش دوبرابر، زیان بیشتری ایجاد می‌کند؟

۹۲. پنجره دوبل

اگر خیلی زود دوبل بدهی، حریف به راحتی قبول می‌کند و شاید ارزش کامل مالکیت مکعب را از دست بدهی.

اگر خیلی دیر دوبل بدهی، حریف به راحتی رد می‌کند و بخشی از ارزشی را که می‌توانستی از ادامه بازی به دست آوری از دست می‌دهی.

دوبل حرفه‌ای باید زمانی انجام شود که:

موقعیت به اندازه کافی خوب شده باشد؛

ولی هنوز آنقدر خوب نشده باشد که حریف قطعاً Pass کند.

۹۳. عوامل ارزیابی دوبل

ارزش هر امتیاز در Match.

- شانس برد
- شانس گمون و بک‌گمون

- احتمال باخت گُمون
- نوسان موقعیت
- تعداد تاس‌های برنده و بازنده
- ساختار خانه داخلی
- مهره‌های روی بار
- Pip Count
- مالکیت مکعب
- نتیجه فعلی مسابقه
- قاعده‌های ساده مانند «اگر ۷۰ درصد جلو بودی دوبل بده» همیشه درست نیستند؛ چون مالکیت مکعب، گُمون‌ها و امتیاز مسابقه تصمیم را تغییر می‌دهند.

اشتباهات رایج

۹۴. اشتباهات قانونی

محاسبه اشتباه گُمون و بک گُمون.

- استفاده نکردن از هر دو تاس
- ورود اشتباه از بار
- خروج با عدد بزرگتر در حالی که مهره‌ای در خانه بالاتر وجود دارد
- پریدن از فرود میانی بسته
- حرکت دادن مهره عادی در حالی که مهره روی بار وجود دارد
- فراموش کردن حرکت چهارم در جفت
- دوبل دادن پس از پرتاب تاس

۹۵. اشتباهات استراتژیک

- زدن هر مهره فقط به دلیل امکان زدن
- فرار کردن بدون توجه به ساختار
- بازگذاشتن تعداد زیاد Blot
- شکستن زودهنگام خانه‌های مهم
- نگه داشتن طولانی مهره‌ها روی خانه ۲۴
- انباشتن بیش از حد روی خانه ۶
- نادیده گرفتن Pip Count
- دوبل احساسی
- قبول دوبل صرفاً برای نباختن
- بازی کردن یک سبک ثابت در همه موقعیت‌ها.

آداب و رفتار حرفه‌ای

۹۶. اصول رفتاری

بازیکن حرفه‌ای باید:

در اختلاف‌ها موقعیت را تغییر ندهد و داور را صدا بزند.

- قبل از شروع، رنگ، جهت حرکت و امتیاز مسابقه را تأیید کند
- درباره قانون تاس روی مهره توافق کند
- تاس‌ها را واضح و منصفانه بیندازد
- مهره‌ها را با یک دست و بدون ایجاد ابهام حرکت دهد
- اعداد تاس را تغییر ندهد
- امتیاز را بعد از هر دست ثبت کند
- حریف را برای حرکت‌کردن تحت فشار نامناسب قرار ندهد
- از ایجاد صدا، ضربه‌زدن به تخته و رفتار آزاردهنده خودداری کند

۹۷. اگر موقعیت مهره‌ها به هم بخورد

اگر مهره‌ها تصادفی جابه‌جا شوند:

- بازی فوراً متوقف می‌شود
- هیچ تاس یا مهره دیگری حرکت داده نمی‌شود
- بازیکنان با توافق، موقعیت قبلی را بازسازی می‌کنند
- در مسابقه، اگر توافق ممکن نباشد، داور فراخوانده می‌شود.

چک لیست کامل شروع بازی

پیش از آغاز هر مسابقه، این موارد را کنترل کنید:

- هر بازیکن ۱۵ مهره دارد.
- چیدمان ۲-۵-۳-۵ صحیح است.
- جهت حرکت دو بازیکن مخالف است.
- خانه داخلی هر بازیکن مشخص است.
- امتیاز هدف مسابقه مشخص است.
- نتیجه فعلی مسابقه ثبت شده است.
- مکعب دویل در مرکز و روی حالت اولیه است.
- قانون کراوفورد مشخص است.
- قانون تاس روی مهره مشخص است.
- روش پایان نوبت مشخص است.
- ساعت، جام تاس یا Baffle Box آماده است.
- سیاست حرکت غیرقانونی مشخص است.
- هر بازیکن برای شروع یک تاس می اندازد.
- بازیکن دارای عدد بزرگتر، هر دو عدد را بازی می کند.

الگوریتم کامل هر نوبت

۱. آیا نوبت توست؟

— بله

۲. آیا می‌خواهی و حق داری دوبل بدهی؟

— بله: قبل از تاس، مکعب را پیشنهاد بده.

— خیر: تاس‌ها را بینداز.

۳. آیا تاس‌ها معتبرند؟

— خیر: هر دو تاس دوباره ریخته شوند.

— بله: حرکت‌های قانونی را بررسی کن.

۴. آیا مهره روی بار داری؟

— بله: ابتدا بیشترین تعداد ممکن را وارد کن.

— خیر: مهره‌های عادی را حرکت بده.

۵. آیا می‌توان هر دو تاس را بازی کرد؟

— بله: هر دو اجباری‌اند.

— خیر:

— فقط یکی ممکن است: همان را بازی کن.

— هرکدام جدا ممکن‌اند: عدد بزرگ‌تر اجباری است.

۶. آیا جفت آمده؟

ل — عدد را تا چهار بار، به بیشترین تعداد ممکن، بازی کن.

۷. آیا همه مهره‌ها در خانه داخلی‌اند؟

ل — بله: خروج مجاز است.

ل — خیر: خروج ممنوع است.

۸. حرکت را بررسی و نهایی کن.

۹. با برداشتن تاس یا زدن ساعت، نوبت را تمام کن.

برنامه یادگیری حرفه‌ای

مرحله اول: تسلط بر قوانین

امتیازدهی.

- چیدمان
- جهت حرکت
- خانه باز و بسته
- اجبار استفاده از تاس
- ورود از بار
- خروج

مرحله دوم: بازی بدون مکعب

شمارش Pip.

- تمرکز روی حرکت صحیح
- خانه‌سازی
- زدن
- فرار

مرحله سوم: شناخت موقعیت‌ها

Backgame.

- Race
- Blitz
- Prime
- Holding Game

مرحله چهارم: مکعب دوبل

گُمون و ارزش مسابقه.

- Double
- Take
- Pass
- Redouble

مرحله پنجم: تحلیل حرفه‌ای

پس از هر بازی، بررسی کن:

اولین اشتباه بزرگ کجا بود؟

آیا حرکت بهتری وجود داشت؟

آیا دوبل زود یا دیر بود؟

آیا Take یا Pass درست بود؟

آیا Pip Count را اشتباه ارزیابی کردی؟

آیا احتمال گُمون را در نظر گرفتی؟

خلاصه نهایی قوانین

هر بازیکن ۱۵ مهره دارد.

چیدمان استاندارد از دید هر بازیکن: ۲ مهره روی ۲۴، پنج روی ۱۳، سه روی ۸ و پنج روی ۶.

هر بازیکن برای شروع یک تاس می‌اندازد.

عدد بزرگ‌تر شروع می‌کند و هر دو عدد آغازین را بازی می‌کند.

مهره‌ها فقط در جهت خانه ۲۴ به ۱ حرکت می‌کنند.

خانه دارای دو مهره یا بیشتر حریف بسته است.

مهره تک حریف قابل زدن است.

مهره زده‌شده روی بار می‌رود.

تا مهره‌های روی بار وارد نشوند، حرکت مهره‌های دیگر ممنوع است.

هر دو تاس در صورت امکان باید استفاده شوند.

اگر فقط یکی از دو عدد قابل بازی باشد، همان استفاده می‌شود.

اگر هر دو جداگانه ممکن ولی با هم ناممکن باشند، عدد بزرگ‌تر اجباری است.

جفت چهار بار بازی می‌شود.

خروج فقط وقتی مجاز است که هر ۱۵ مهره در خانه داخلی باشند.

خروج با عدد دقیق انجام می‌شود.

خروج با عدد بزرگ‌تر فقط وقتی مجاز است که در خانه‌های بالاتر مهره‌ای نباشد.

برد معمولی ۱، گمون ۲ و بک‌گمون ۳ برابر ارزش دارد.

مکعب دابل امتیاز پایه را چند برابر می‌کند.

دوبل فقط در نوبت خود و پیش از پرتاب تاس ممکن است.

در دست کراوفورد استفاده از مکعب ممنوع است.

منابع مبنای تدوین

این راهنما با تطبیق قواعد عمومی بک‌گمون و مقررات مسابقاتی، از جمله منابع زیر تدوین شده است:

USBGF Tournament Rules – Effective 1/2025

راهنمای قواعد پایه فدراسیون بک‌گمون آمریکا، USBGF

قواعد رایج مسابقات بین‌المللی و رویه‌های همسو با WBGF

منابع آموزشی استاندارد درباره حرکت، ورود از بار، خروج و مکعب دابل

نکته مهم این است که بعضی جزئیات اجرایی—مانند معتبربودن تاس روی مهره، نوع جام تاس، استفاده از Baffle Box، ساعت و سیاست اصلاح حرکت غیرقانونی—ممکن است با تصمیم برگزارکننده تغییر کنند. بنابراین در مسابقه، آیین‌نامه همان رویداد بر قواعد اجرایی عمومی اولویت دارد.