

JUEGO DE BACKGAMMON

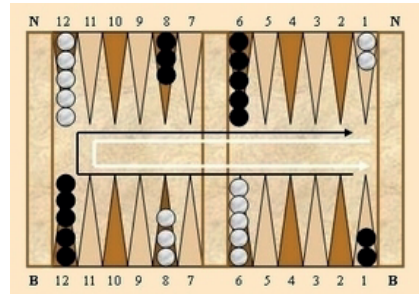
REGLAS

Backgammon es un juego de carreras en el que dos jugadores intentan sacar sus 15 fichas antes que las de su oponente. El tablero de juego tiene 24 flechas agrupadas en 4 compartimentos (llamados "jans").

Cada jugador tiene 2 Jans delante (interior y exterior). Las piezas se mueven de flecha en flecha, en el sentido de las agujas del reloj para los jugadores blancos y en el sentido contrario a las agujas del reloj para los jugadores negros, según la tirada de 2 dados.

Por tanto, las fichas de los jugadores se cruzarán en sus movimientos.

La posición inicial se muestra al lado, con la dirección del movimiento de cada jugador.



Para facilitar las explicaciones y la notación de las partidas, las flechas están numeradas de derecha a izquierda, el lado del jugador negro marcado con N y el lado del jugador blanco marcado con B (también puedes numerar las flechas del 1 al 24).

Cada jugador tira un dado y comienza el resultado más alto.

Las blancas pasan de N1 a B1 y las negras de B1 a N1.

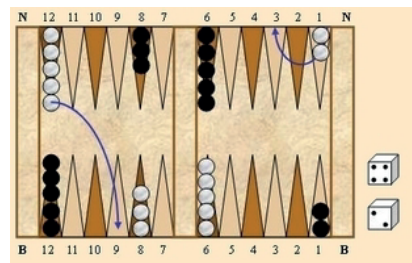
Cada jugador primero intentará mover todas sus fichas de regreso a su tablero de origen (numerados del 1 al 6) y luego sacarlas del tablero.

Al comienzo del juego, cada jugador tira un dado. El jugador con la puntuación más alta comienza con los dos números que acaba de sacar. Si la primera tirada es un duplicado, cada jugador tira otro dado.

Ejemplo de tirada de 2 y 4 del jugador blanco. A partir de la segunda tirada, el jugador al que le toca tira 2 dados. Cada dado indica cuántas flechas puede avanzar una pieza. Es posible mover dos fichas o la misma ficha hacia adelante con los dos dados.

Un doble se juega dos veces (por ejemplo, con un doble 3, tienes que hacer 4 movimientos de 3 casillas).

No puedes mover una ficha a un punto donde



haya al menos 2 fichas opuestas. Por lo tanto, es posible que en ocasiones no puedas realizar todos tus movimientos.

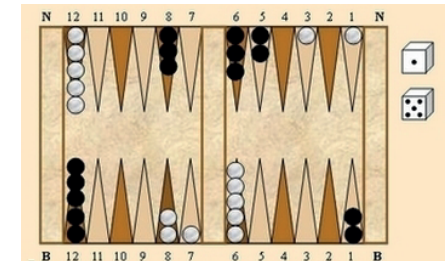
Si una ficha cae en un punto donde solo hay una ficha del oponente, se "golpea" y se coloca en la línea central del tablero.

El jugador con la pieza impactada debe entonces comenzar sus movimientos moviendo sus piezas de regreso al comienzo de su camino, es decir, al tablero de su oponente.

En el ejemplo que se muestra aquí, con una tirada de dado de 1 y 5, el jugador negro puede avanzar una ficha desde el punto B1 y golpear la ficha aislada en B7, pero jugando los dados en el orden 1-5 y no 5-1, ya que El punto B6 está ocupado.

Si las fichas del oponente están bloqueando las flechas por donde podría entrar la ficha, el jugador no puede jugar y pasa su turno.

Por lo tanto, está prohibido que un jugador mueva fichas mientras haya fichas para entrar. Sólo puedes empezar a mover tus piezas si están todas presentes en el último cuarto del tablero (N1 a N6 para las negras y B1 a B6 para las blancas).



Para quitar una ficha, debes realizar un movimiento con el dado que saque la ficha del tablero.

Por ejemplo, en el diagrama de la derecha, el jugador blanco, que tiene todas sus fichas en su tablero, puede sacarlas. Con un resultado de 3 y 5, sacaría una ficha del punto 3 y avanzaría una ficha del punto 6 al punto 1 (sin tener fichas en el punto 5).

En el backgammon está prohibido pasar, es decir, si es posible hacer un movimiento, hay que hacerlo. Debes intentar jugar ambos dados juntos. Si el primer movimiento conduce a un punto muerto en el segundo dado Si el primer movimiento conduce a un callejón sin salida para el segundo dado, cuando de otro modo se podrían jugar ambos dados, el movimiento está prohibido.

Si, en una tirada, un jugador puede jugar cualquiera de los dados pero no ambos, debe jugar el dado con el valor mayor.

Si un jugador logra sacar todas sus fichas antes de que su oponente saque una, hace un "gammon" y los puntos del saltador se multiplican por 2. Si al oponente también le quedan fichas en el tablero del ganador, es "backgammon" y los puntos del gorila se multiplican por 3.

