



REGLAS DEL BACKGAMMON

1.- En el Backgammon participan dos jugadores (A y B). Cada uno de ellos dispone de 15 fichas, colocadas como se aprecia en la ilustración. Cada rival maneja fichas de diferente color. En cada caso, las fichas circulan como lo indican las flechas, contando cada pico como uno.

2.- Para iniciar el juego, cada participante tira un sólo dado, ganando el derecho de iniciar el jugador que obtenga la puntuación más alta.

3.- Gana el juego el primero que logre sacar sus propias fichas del tablero. Antes de poder empezar a sacar fichas, es necesario que todas se encuentren en el último cuadrante del tablero. Si se observa bien el campo, notará que cuenta con cuatro cuadrantes.

4.- Una vez que se determina quién inicia el juego, éste tira dos dados y desplazará su ficha en el sentido de las flechas que se muestran en la ilustración.

Tantos picos como puntos haya sacado en los dados. El movimiento lo podrá hacer también con dos fichas, una con los puntos de un dado y la otra con los puntos del dado restante.

5.- Cuando al tirar salgan dados con los mismos puntos, el movimiento de fichas se duplica. Es decir, si se obtienen dos 6, se podrá hacer lo siguiente: a) Mover una ficha 24 picos, b) Mover dos fichas 12 picos cada una o c) Mover cuatro fichas 6 casillas cada una.

6.- Cuando hay dos o más fichas contrarias en un pico, no podemos poner una ficha nuestra en él, pero si hay una sola ficha si se puede. En ese caso, la ficha contraria es capturada del juego y es colocada en la banda central y esa ficha tendrá que volver a iniciar su camino desde el principio. El jugador que tenga alguna ficha eliminada, no podrá mover ninguna de sus otras fichas hasta que logre poner en juego dicha ficha. Para lo cual, deberá obtener una tirada de dados cuya puntuación le permita entrar a una casilla desocupada o una ocupada sólo por una ficha del contrincante.

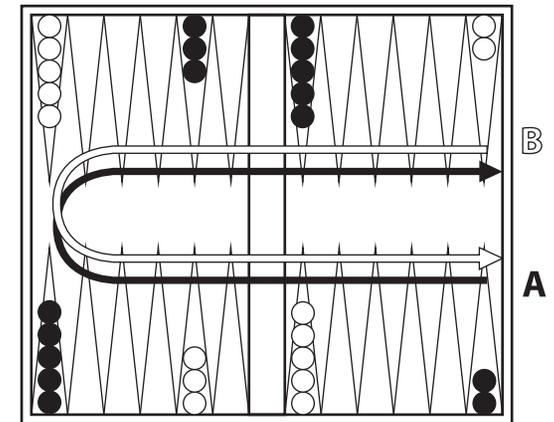
7.- Se considera como lugar de entrada de las fichas el extremo opuesto de cada jugador.

8.- Las jugadas se suceden por turno alternativo. Cuando todas las fichas propias se encuentran de nuestro lado y en el último cuadrante, se pueden ir

sacando del tablero, de acuerdo con los tantos que se obtengan en la tirada. En un pico se pueden poner todas las fichas de un mismo color que se deseen, pudiendo apilarse incluso las 15 fichas.

9.- El dado de múltiplos (2,4,8,16,32,64) se usa para apostar. En caso de que algún jugador lleve ventaja en el juego, se puede doblar la apuesta: para esto, tomará el dado y lo colocará en el no. 2 (dobla la apuesta), su contrincante puede aceptar o dar por perdido el juego. Si en el curso del juego mejora la suerte del enemigo, éste puede decidir doblar a su vez la apuesta anterior, tomando el dado y colocándolo en el no. 4 y así sucesivamente.

10.- Buena suerte y que disfruten su Backgammon.



 **elvin®**

