



Reglamento Backgamon

INDICE

01) Objetivo del Juego: -----	pag 3
02) Tablero, zona: -----	pag 3
03) Posición inicial: -----	pag 3
04) Tirada inicial: -----	pag 3
05) Turno y uso de los dados: -----	pag 4
06) Regla de jugada legal: -----	pag 4
07) Puntos abiertos, bloqueados y blots: -----	pag 4
08) Comer (hit) y la BAR: -----	pag 5
09) Reingreso desde la BAR: -----	pag 5
10) Consecutivos y “primes”: -----	pag 5
11) Bear off: -----	pag 6
12) Cubo de doblaje: -----	pag 6
13) Formas de victoria y punctuation: -----	pag 6
14) Match play y regla Crawford: -----	pag 7

01) Objetivo del juego:

- Mover tus 15 fichas alrededor del tablero (desde tu punto 24 hasta tu punto 1) y retirarlas a OFF antes que el rival.
- Ganas cuando retiras las 15 fichas.

02) Tablero, zonas y numeración:

- El tablero tiene 24 puntos (triángulos), una BAR (barra) al centro y la zona OFF.
- Desde tu perspectiva: avanzas de 24 → 1 hacia tu HOME.
- HOME: puntos 1–6. OUTER: 7–12. (La entrada desde BAR es el cuadrante 24–19).

03) Posición inicial (estándar):

- Colocación típica (por jugador): 2 en 24, 5 en 13, 3 en 8 y 5 en 6 (desde la perspectiva de cada jugador).
- Ambos jugadores se mueven en direcciones opuestas.

04) Tirada inicial:

- Cada jugador lanza 1 dado. Quien saque más alto comienza.
- El ganador usa ambos números como su primera jugada (los dos valores).
- Si empatan, se repite.

05) Turno y uso de los dados:

- En tu turno lanzas 2 dados y debes intentar usar ambos valores.
- Puedes mover una ficha con ambos dados (en dos pasos) o dividir los dados entre dos fichas.
- Doble (ej. 4-4): juegas cuatro movimientos de 4.

06) Regla de jugada legal (muy importante):

- Debes jugar ambos dados si existe al menos una forma legal de hacerlo.
- Si solo uno de los dos dados puede jugarse, debes jugar el que sea posible.
- Si ambos dados son jugables pero no ambos a la vez en el mismo turno, debes jugar el dado mayor (regla estándar).

07) Puntos abiertos, bloqueados y blots:

- Punto abierto: 0 fichas rivales (puedes entrar).
- Punto bloqueado: 2 o más fichas rivales (no puedes entrar).
- Blot: punto con 1 sola ficha rival. Si caes allí, la comes (hit).

08) Comer (hit) y la BAR:

- Si caes en un blot rival, lo comes y esa ficha va a la BAR.
- La ficha en la BAR está “fuera del tablero” hasta reingresar.
- Si tienes fichas en la BAR, debes reingresar desde BAR antes de mover otras fichas.

09) Reingreso desde la BAR

- Reingresas en tu zona de entrada (normalmente puntos 24–19).
- Con un dado d , el punto de entrada es $25 - d$ (ej.: $d=1$ entra a 24; $d=6$ entra a 19).
- Solo puedes entrar si el punto está abierto o tiene 1 ficha rival (blot). Si está bloqueado, no puedes entrar ahí.
- Si ningún dado puede entrar, pierdes el turno.

10) Consecutivos y “primes” (concepto de bloqueo):

- Una cadena de puntos consecutivos (un prime) puede impedir que el rival escape.
- Un rival en la BAR o detrás de un prime suele estar bajo presión (más probabilidad de ser cerrado).

11) Bear off (retirar fichas a OFF):

- Solo puedes empezar a retirar cuando TODAS tus fichas están en tu HOME (puntos 1–6).
- Con un dado exacto retiras una ficha del punto correspondiente (ej.: dado 6 retira desde el 6).
- Si no tienes ficha en el punto exacto, puedes retirar desde el punto más alto inferior al dado, siempre que NO tengas fichas en puntos más altos.
- Si te comen una ficha durante el bear off, debe reingresar desde BAR y volver a HOME antes de seguir retirando.

12) Cubo de doblaje (opcional, formato estándar):

- El cubo inicia en 1 y solo se ofrece ANTES de lanzar los dados de tu turno.
- Si el rival acepta, el valor se duplica y el rival pasa a controlar el cubo (solo él puede redoblar después).
- Si el rival rechaza, pierde el juego al valor actual del cubo.
- Puede redoblarse (2, 4, 8, 16, 32, 64) según acuerdo.

13) Formas de victoria y punctuation:

- Victoria simple: el rival retiró al menos 1 ficha (vale 1× el cubo).
- Gammon: el rival no retiró ninguna ficha (vale 2× el cubo).
- Backgammon: el rival no retiró fichas y además tiene fichas en tu HOME o en la BAR (vale 3× el cubo).

14) Match play y regla Crawford:

- En match play, se acumulan puntos hasta llegar a N.
- Regla Crawford: cuando un jugador llega por primera vez a 1-away (le falta 1 punto), el siguiente juego se juega sin cubo.
- Después del juego Crawford, el cubo vuelve a estar disponible.