

REGLAS DEL BACKGAMMON

Se juega con 2 jugadores

El tablero se compone de 24 triángulos (también llamados picos)

Seis casillas juntas forman un cuadrante o tablero interno. Las casillas del 1 al 6 conforman el cuadrante interno o home board. Las casillas del 7 a 12 conforman el cuadrante externo o outer board,

El juego también se compone de 15 fichas para cada jugador. 2 dados para cada jugador, 1 cubilete y un dado especial de apuestas. Los jugadores mueven sus fichas por el tablero según lo que indiquen los dados. Para ganar el jugador debe llevar todas sus fichas a su cuadrante después sacarlas del tablero. Las fichas se mueven en el sentido de las agujas del reloj. El primer jugador que saque las 15 fichas gana la partida.

INICIO DEL JUEGO

Colocar las fichas de la siguiente manera:

Para empezar cada jugador tira un dado. El que saque el número más alto empieza el juego usando su dado y el del otro jugador. En caso de empate, vuelven a tirar cada uno un dado.

MOVIMIENTO DE LAS FICHAS

Los jugadores se turnan para tirar los dados y mueven una o varias fichas un determinado número de casillas (triángulos) según la puntuación de cada uno de los dados, por ejemplo:

si saca un 2 y un 4 Ud. puede:

- avanzar 2 casillas con 1 ficha y 4 con otra.
- avanzar 4 casillas con 1 ficha y 2 con otra.
- avanzar primero 2 casillas y luego 4 con la misma ficha.
- avanzar primero 4 casillas y luego 2 con la misma ficha

OJO: si mueve la misma ficha, no puede avanzar 6 casillas de golpe. Hay que mover la ficha de 2 veces obligatoriamente: primero 4 casillas y luego 2 o viceversa, en el caso que el jugador saque dobles (ej. 3 - 3) se considera un tiro doble y el jugador mueve sus fichas como si hubiese tirado 4 dados iguales, es decir, 1 tirada 3-3 permite al jugador mover sus fichas 3 casillas 4 veces.

CASILLA OCUPADA

Para poder mover 1 ficha la casilla de destino no puede estar ocupada. Una casilla está ocupada cuando hay al menos dos fichas contrarias.

Las fichas se pueden mover libremente:

- 1 casilla vacía
- 1 casilla ocupada por uno o más fichas del mismo color
- 1 casilla ocupada por una sola ficha contraria.

CAPTURAR UNA FICHA

Si se mueve una ficha a una casilla ocupada por una sola ficha contraria, se captura esa ficha y se la coloca en la barra del tablero, quedando así fuera del juego,

LIBERAR UNA FICHA

Si un jugador tiene 1 o mas fichas en la barra, tiene que volver a ponerlas en juego antes de poder mover las otras fichas. Para liberar una ficha hay que tirar los dados y mover las fichas a una casilla que no este ocupada o donde haya solo 1 del oponente. Las fichas capturadas entran en el juego por el extremo del tablero interno del contrincante.

Si al tirar los dados no es posible mover las fichas capturadas a casillas vacías no se podrán liberar las fichas. Entonces se pierde el turno y habra que esperar al siguiente para volver a intentarlo.

SACAR LAS FICHAS

Solo se pueden sacar las fichas del tablero cuando el jugador tenga todas sus fichas en su tablero interno (bear off).

Cuando se saca una ficha, no se puede volver a meter. Si a un jugador le capturan una ficha cuando ya empezado a sacarlas del tablero, no puede sacar mas fichas hasta que libere la ficha capturada y la vuelva a llevar a su tablero interno.

PUNTUACION

Cuando un jugador ha removido todas sus fichas gana. Puede ganar de la siguiente forma:

SIMPLE : vale 1 punto y es cuando el contrincante ha sacado al menos una ficha de su tablero.

DOBLE: vale 2 puntos cuando su contrincante no ha podido sacar ninguna ficha no importa donde se encuentren en el tablero . Esto se llama **GAMMON**

BACKGAMMON: cuando el oponente no ha sacado ninguna ficha y aun tiene una o mas en su cuadrante interno. VALE 3 puntos.