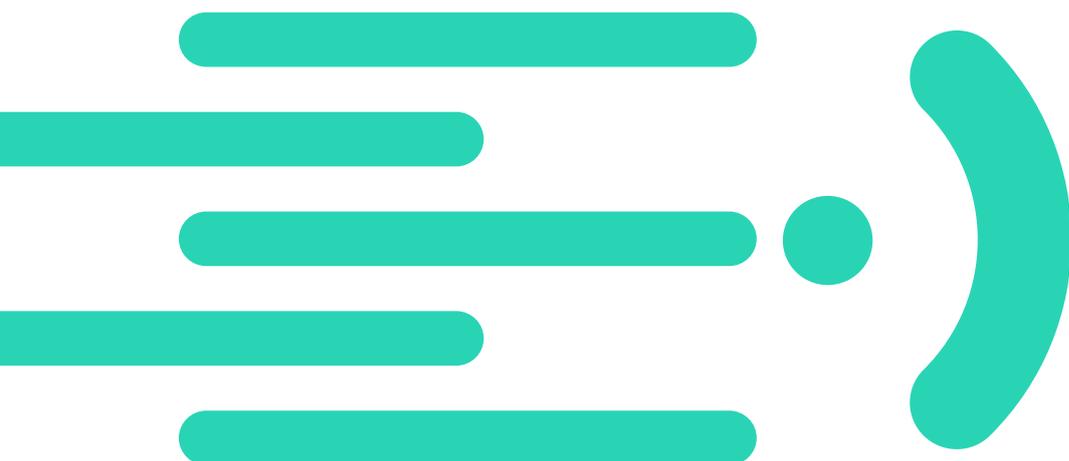




Backgammon

Reglamento de juego



Backgammon

Reglamento de juego

Sus orígenes se remontan a la Mesopotamia asiática, miles de años atrás, aunque las primeras reglas escritas del juego datan del siglo XIII, en el Libro de los juegos del rey Alfonso X. Sin embargo, la popularidad universal la alcanzó en el siglo pasado de la mano del príncipe ruso Alexis Obolensky, exiliado en Estados Unidos durante la revolución soviética, que armó clubes y círculos en los que enseñó este juego para tener gente con la cual jugar.

El Backgammon es un juego de estrategia que enfrenta a dos participantes en un tablero cuyas casillas son unos triángulos alargados repartidos en cuatro cuadrantes (6 triángulos por cuadrante) tal y como se aprecia en la hoja 7.

El tablero está dividido a la mitad en lo ancho por una zona denominada barra, y cada jugador o jugadora dispone de 15 piezas de color diferente a las de su rival, que comienzan la partida situadas como se muestra.

Qué necesitamos para jugar



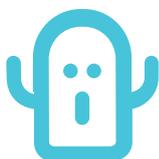
2 conjuntos de color diferente con **15 fichas** cada uno



2 Dados de seis caras



Un tablero con 24 casilleros divididos en cuatro cuadrantes de 6 espacios cada uno.



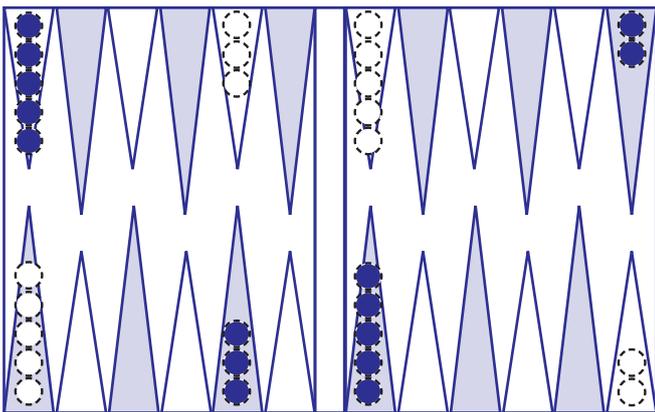
Backgammon

Reglamento de juego

Preparación del juego

Como se trata de un juego de carreras, el objetivo es sacar todas las fichas del tablero antes que la persona oponente. Para ello, las fichas deben realizar un recorrido sobre las casillas del tablero: Las de un color en sentido de las agujas del reloj y las del otro en sentido contrario, de modo que los recorridos de cada contrincante se cruzan.

Gana el juego quien logra uno o varios puntos, tal como se explica en "Cómo sumar puntos". La partida continúa hasta que alguien alcanza o supera el n° de puntos pactado previamente.



Los/as jugadores/as se sitúan frente a frente con el tablero situado en el medio, de modo que una barra lo divida en dos mitades: izquierda y derecha para cada uno.

Cada participante dispone de dos dados pero, excepcionalmente en el primer lanzamiento, sólo lanzará uno de ellos.

Quien obtenga el valor más alto es quien comienza a jugar, moviendo sus fichas con el valor de los dos dados lanzados (uno por cada participante).

A partir de ahí alternan el turno para los movimientos sucesivos.

¿Cómo sumar puntos?

Antes de empezar a jugar se establece el puntaje meta entre los oponentes, al cual se llegará por medio de una serie de partidas en las que cada partida vale un punto, o los puntos que previamente acuerden los adversarios.

Si alguien consigue sacar todas sus piezas del tablero antes de que su rival haya conseguido siquiera sacar una sola, el juego es declarado doble o gammon, lo que implica que el valor de lo apostado será computado doble. Si además de no sacar ninguna pieza, todavía tiene alguna de sus piezas capturada o en el primero de los cuadrantes del recorrido, el juego se considera backgammon y, en este caso, la apuesta computa el triple.

Acciones por turno

Salvo en el primer lanzamiento, cada participante debe lanzar sus dos dados pro turno y mover sus fichas tantas casillas como indiquen los mismos. Se pueden mover dos piezas (una pieza por lo que indica cada dado) o puede mover una sola pieza en dos movimientos

consecutivos. Un movimiento es válido siempre que termine en una casilla vacía, en una casilla con otras fichas propias o en una casilla con única ficha del adversario. En este último caso la pieza del adversario es capturada y se coloca sobre la barra.

Nunca puede moverse una pieza a una casilla ocupada por dos o más piezas rivales.

▪ **Dobles:** Si en el momento de lanzar se consigue un doble (los dos dados con el mismo valor), se duplica a su vez el movimiento. Es decir, hay que realizar cuatro movimientos por el valor que salió en los dados.

▪ **Piezas capturadas:** Si alguien tiene alguna pieza capturada (sobre la barra) sólo podrá realizar en su turno el movimiento o los movimientos correspondientes metiendo en el tablero estas piezas capturadas, y no podrá realizar un movimiento con otras piezas hasta tener todas las piezas en juego. Una pieza capturada entra en juego contando su primer movimiento desde la primera casilla de las 24 de su recorrido total.

▪ **Pasar:** En cada turno es obligatorio realizar el número exacto requerido de movimientos posibles en función de los valores de los dados.

En particular, en caso de disponer de una sola ficha que puede moverse por el valor de ambos dados, pero no la suma de ambos, deberá escogerse el mayor de los dos valores.

También puede darse el caso de que alguien pierda el turno por no poder realizar ningún movimiento. Esta situación se da con frecuencia cuando se tiene alguna pieza capturada.

▪ **Final del juego:** La partida finaliza cuando

una persona consigue sacar del tablero todas sus piezas.

Para poder empezar a realizar movimientos que permitan ir sacando piezas, se debe previamente haber colocado todas ellas en las casillas del último cuadrante de su recorrido.

Las piezas deben salir del tablero utilizando el número exacto necesitado para ello. Solo podrá utilizarse un número más alto del preciso para sacar una pieza cuando no quede ninguna otra en ninguna de las casillas anteriores.

▪ **Apuestas y final de la partida:** Si bien el backgammon es un juego muy entretenido para jugarlo en cualquier ocasión, suma el condimento de las apuestas. Lo habitual es que se juegue hasta conseguir un número de puntos previamente pactado entre participantes (conocido como el “match play”). En ese caso vence la partida quien alcance o supere el número de puntos pactado.

Dado de apuestas

Durante el transcurso de la partida, quien crea tener la ventaja suficiente puede proponer duplicar sus apuestas. Solo podrá hacerlo al llegar su turno y antes de tirar los dados.

A quien se le ofrezca doblar, puede rechazarlo pero, en ese caso, dará por perdida la partida y pagará la apuesta original. La alternativa es aceptar el doble y seguir jugando por la nueva apuesta más alta. Quien acepta un doble se convierte en propietario del dado y solo esta persona podrá realizar el siguiente doble. Los dobles subsiguientes en una misma partida se llaman redobles.

Si una participante rechaza un redoble, deberá pagar la apuesta que estaba en juego antes del redoble. Si no lo rechaza, se

convertirá en la nueva propietaria del dado y el juego continuará con una apuesta doble a la anterior. Los redobles pueden aumentar la apuesta original hasta 64 veces.

La persona que acepta la apuesta podrá volver a doblarla posteriormente; este mecanismo de doblar la apuesta por parte de ambos participantes alternativamente puede repetirse sucesivas veces.

Cuando alguien que vence un juego queda a un solo punto de ganar la partida, durante el siguiente juego (denominado Crawford game) no será posible doblar la apuesta.

Desarrollar estrategias para ganar

Jugar en nuestro tablero: Consiste en hacer el mayor número de puntos en nuestro tablero. De esta forma se complica la salida de nuestro oponente y si podemos atacarle una ficha tendrá más dificultades para regresar al juego.

Combinación: Combina la creación y el escape o, en otras palabras, la construcción de nuestro tablero teniendo en mente los dos corredores del tablero interno rival.

Juego arriesgado: Se asumen riesgos exponiendo blots para crear posiciones ventajosas o tentar al oponente para que nos ataque. Al contrario que el juego seguro, los riesgos pueden llevar a la victoria, pero también pueden derivar en una derrota.

Riesgo seguro: Proteger los blots exponiendo otros que tienten al oponente.

Escape: Se centra en hacer escapar lo más pronto posible a nuestras back checkers, llamadas así en inglés porque son las 2 fichas que se encuentran en el punto 1. Existen dos lanzamientos que nos

lo permitirán: 6-5 y 6-6. Cualquier otra combinación dejara expuestas nuestras fichas.

Juego de retaguardia: Crear numerosas anclas en el tablero interno del oponente, evitando así que pueda rescatar sus fichas y forzándolo a exponerlas al ataque.

Juego seguro: Se centra en dejar el menor número de blots posible. Esta estrategia sugiere la creación del mayor número de picos del tablero como sea posible, evitando que el contrincante ataque nuestras fichas. Sin embargo, esta estrategia no siempre es ventajosa, ya que no nos crea oportunidades de ganar la partida, que sí son aprovechadas por el oponente. Debemos tener en cuenta que una partida larga y agotadora conlleva sus riesgos y la suerte juega un importante papel, un lanzamiento doble alto puede permitir al contrincante escapar de nuestro juego.

La elección de la mejor estrategia cambia dependiendo de los movimientos del oponente.

Variaciones de reglas

Las siguientes reglas son de uso común, pero no se aplican si los dos jugadores no están de acuerdo.

Doblaje automático: Si ambas personas tiran números iguales en la primera tirada de dados, se doblan las apuestas de forma automática. El dado de Doblaje se pone en 2 y sigue quedando al medio. Por lo general, los participantes acuerdan que haya solo un doblaje automático por juego.

Ambición: Cuando una persona es doblada puede redoblar inmediatamente. La dobladora original tiene la opción de aceptar o rechazar el redoble como si se tratase de un redoble normal.

La Regla Jacoby: Gammons y

Backgammons se cuentan como un solo juego si no se realizaron doblajes. Esta regla acelera el juego ya que elimina situaciones donde los participantes doblan, y se juega solo por el Gammon.

Irregularidades

- Los dados deben ser tirados conjuntamente sobre una superficie plana del lado derecho del tablero. La persona deberá tirar nuevamente ambos dados si uno o ambos caen fuera de la parte derecha del tablero, cae sobre una ficha o no queda completamente derecho.
- Un turno se completa cuando quien juega recoge sus dados. Si la jugada está incompleta o es ilegal, el oponente tiene la opción de aceptar la jugada o pedir al jugador o jugadora que la realice correctamente. Una jugada se da por aceptada cuando el oponente toma y tira sus dados o realiza un doblaje o redoble como muestra de comienzo de su turno.
- Si un participante tira sus dados antes de que su oponente termine su turno, ese tiro se considera nulo.

Referencias

<https://comojugar.info/backgammon/>

<http://www.ludoteka.com/backgammon-es.html>

http://www.play65.es/Backgammon.html#BG_Lnk_7

