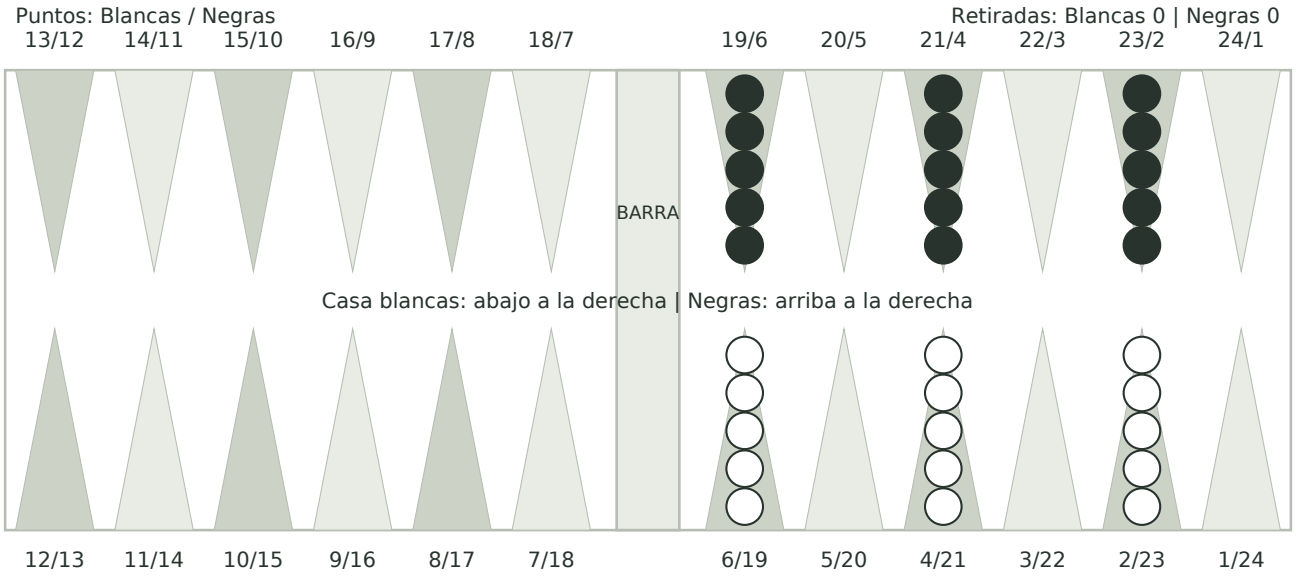
Primero cuenta. Luego comprueba.

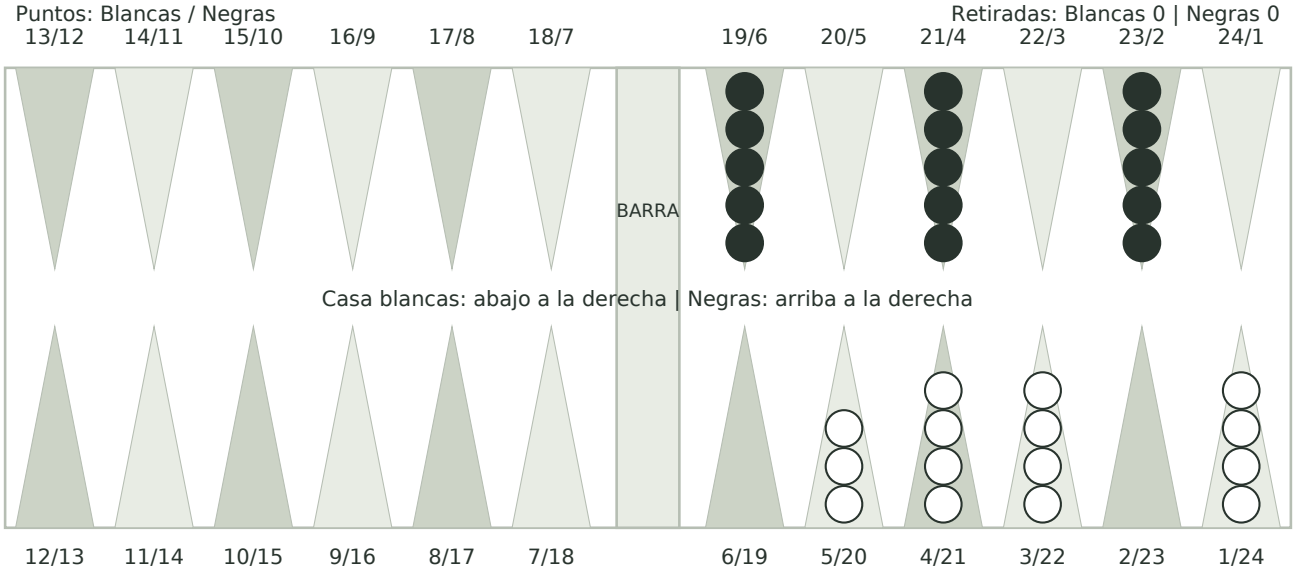
10 posiciones; respuestas en las páginas 6-7. Cuenta blancas en 1-8 y ambos jugadores en 9-10. Cada ficha aporta su propio número de punto. Barra = 25. Retirada = 0.

01 Tres grupos iguales



Blancas: _____ pips

02 Cuenta también los puntos bajos

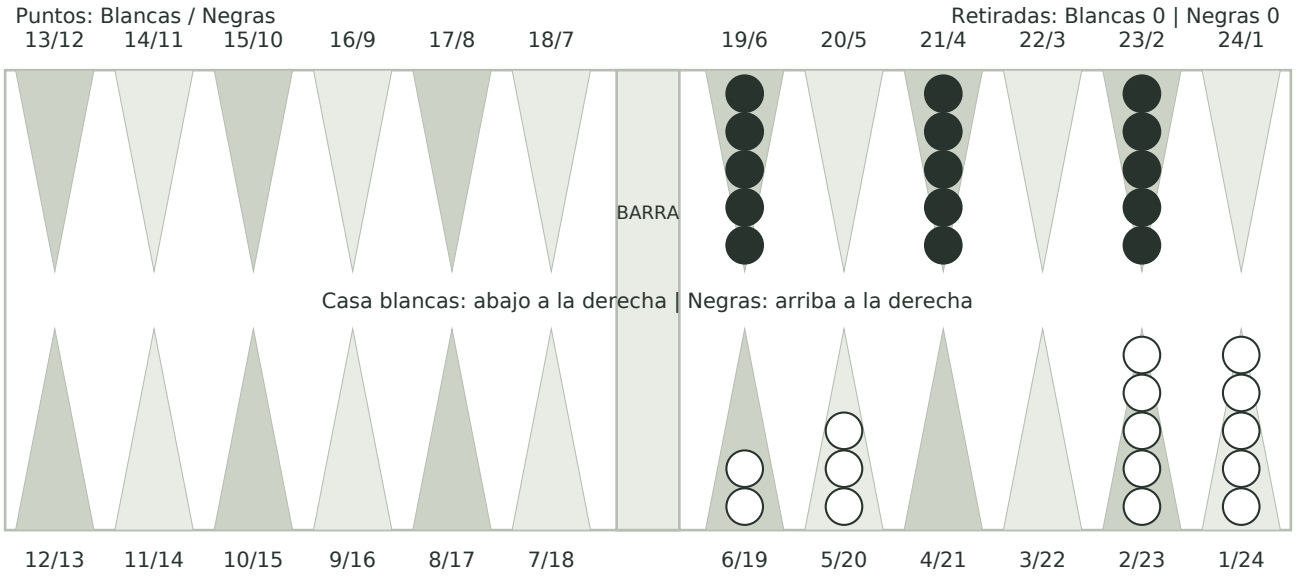


Blancas: _____ pips

Primero cuenta. Luego comprueba.

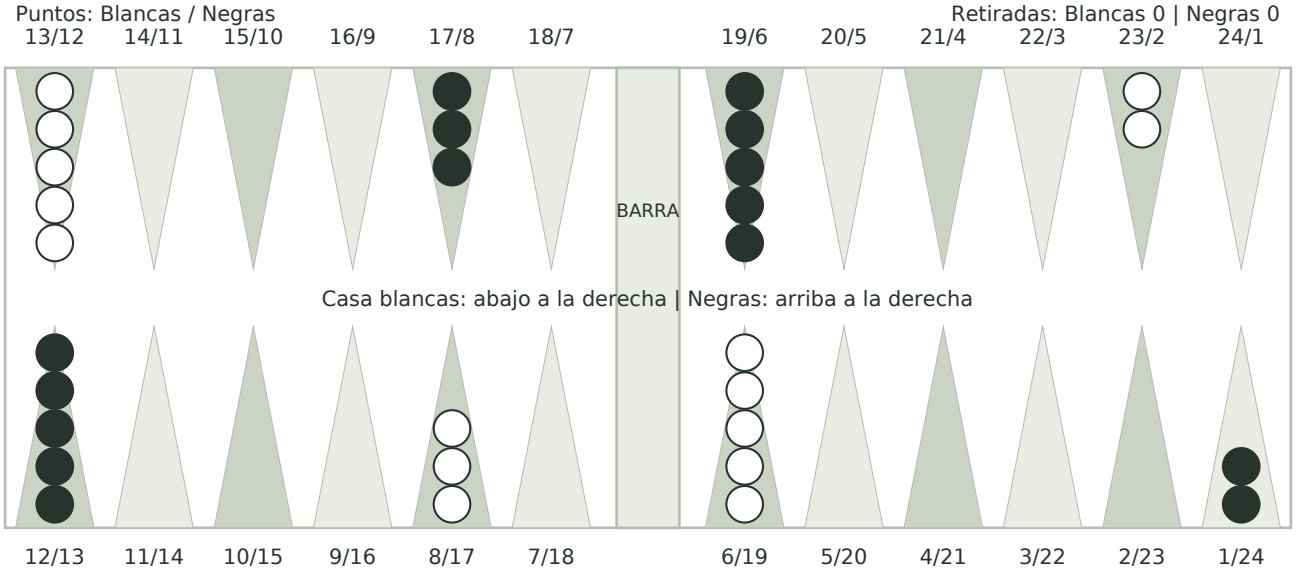
10 posiciones; respuestas en las páginas 6-7. Cuenta blancas en 1-8 y ambos jugadores en 9-10. Cada ficha aporta su propio número de punto. Barra = 25. Retirada = 0.

03 Forma grupos pequeños



Blancas: _____ pips

04 Por todo el tablero

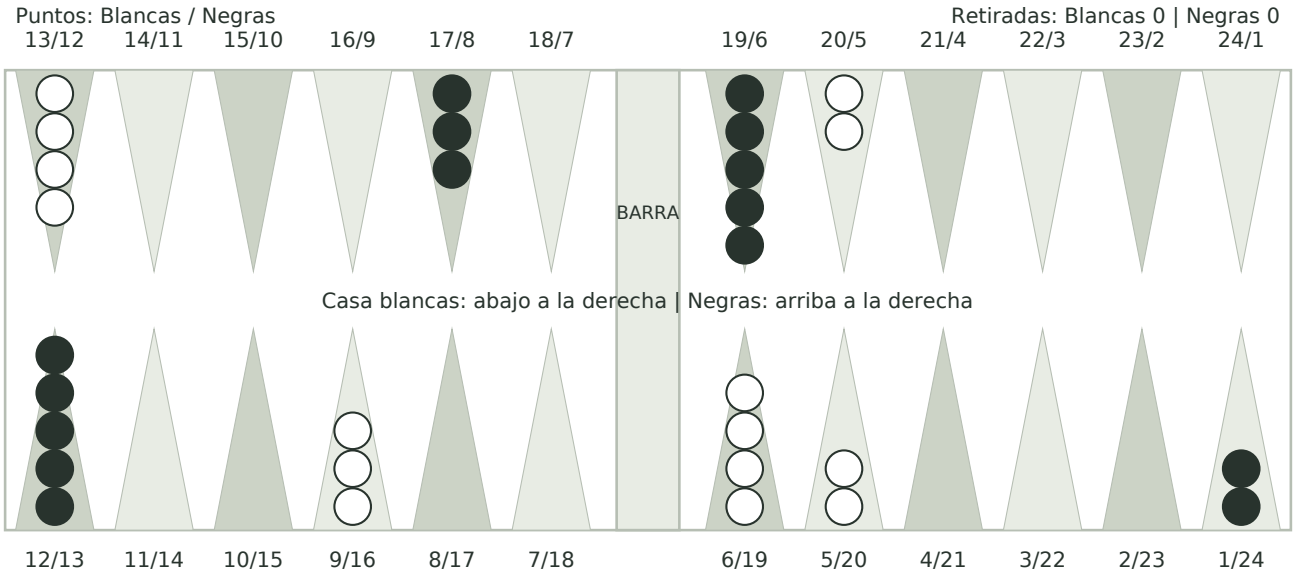


Blancas: _____ pips

Primero cuenta. Luego comprueba.

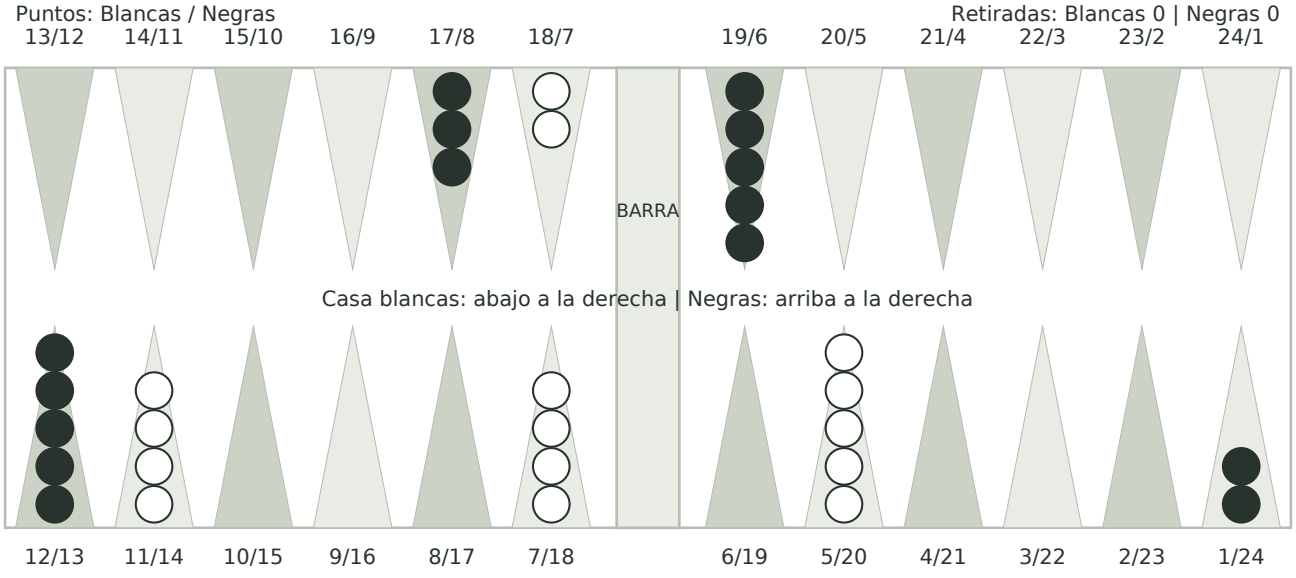
10 posiciones; respuestas en las páginas 6-7. Cuenta blancas en 1-8 y ambos jugadores en 9-10. Cada ficha aporta su propio número de punto. Barra = 25. Retirada = 0.

05 Cinco grupos separados



Blancas: _____ pips

06 Revisa los puntos intermedios

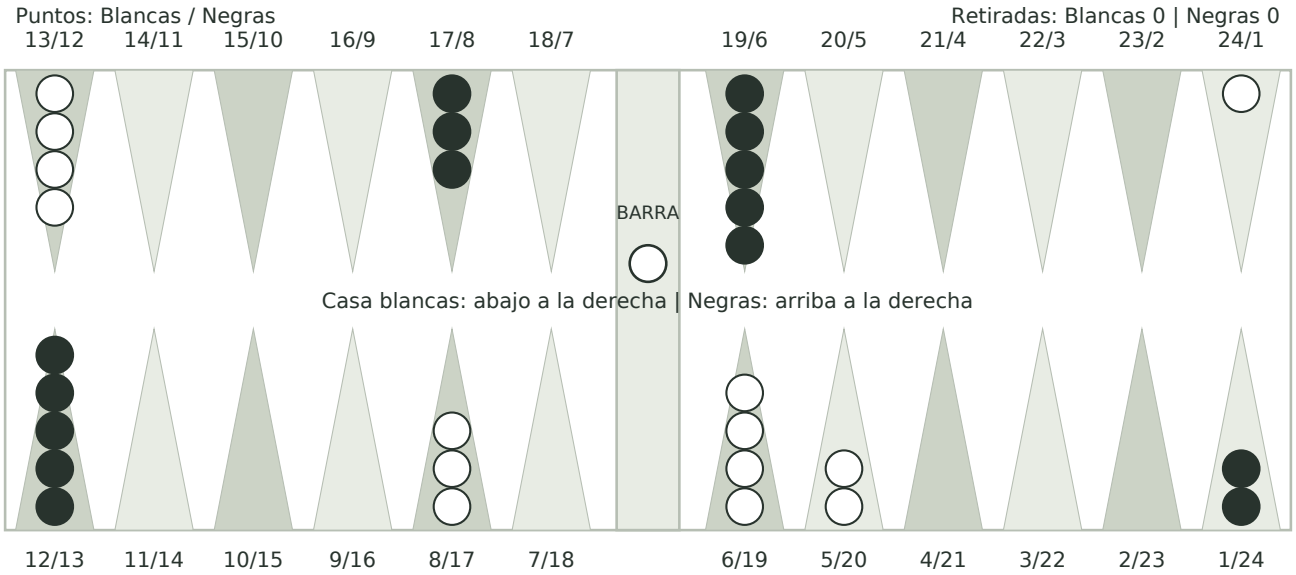


Blancas: _____ pips

Primero cuenta. Luego comprueba.

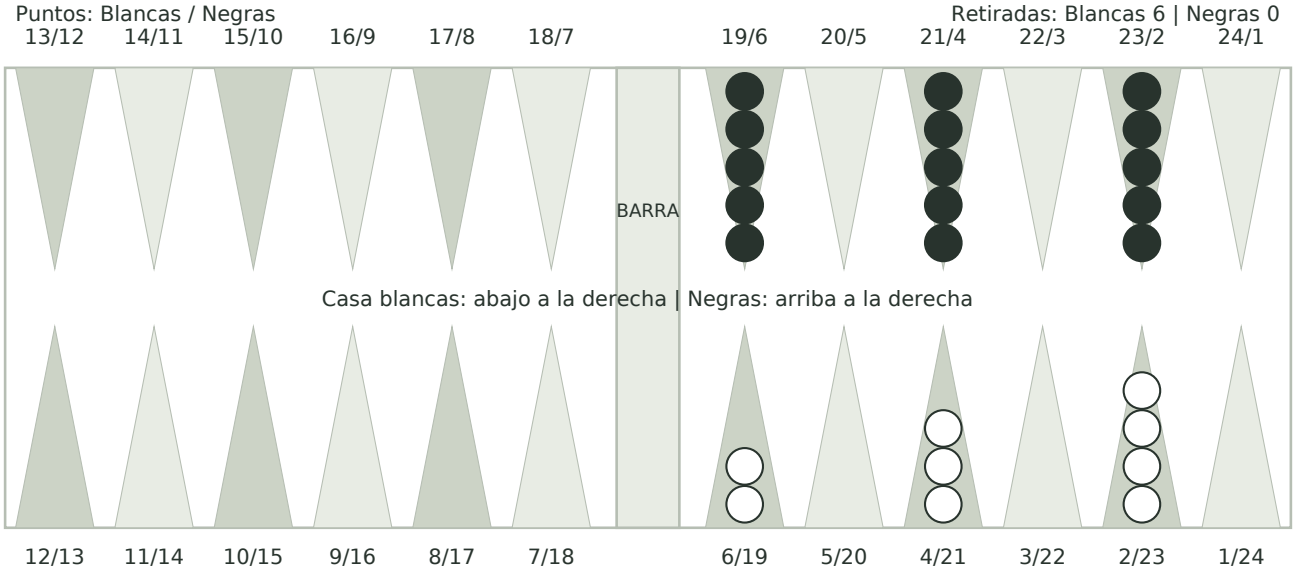
10 posiciones; respuestas en las páginas 6-7. Cuenta blancas en 1-8 y ambos jugadores en 9-10. Cada ficha aporta su propio número de punto. Barra = 25. Retirada = 0.

07 Una ficha en la barra



Blancas: _____ pips

08 Seis fichas ya retiradas

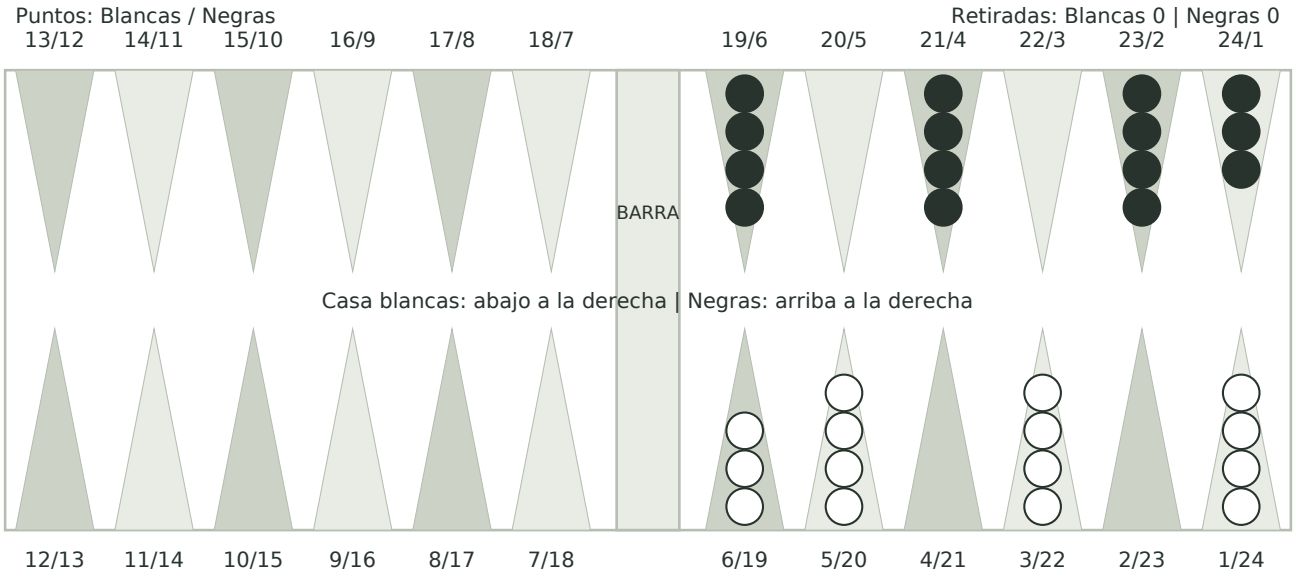


Blancas: _____ pips

Primero cuenta. Luego comprueba.

10 posiciones; respuestas en las páginas 6-7. Cuenta blancas en 1-8 y ambos jugadores en 9-10. Cada ficha aporta su propio número de punto. Barra = 25. Retirada = 0.

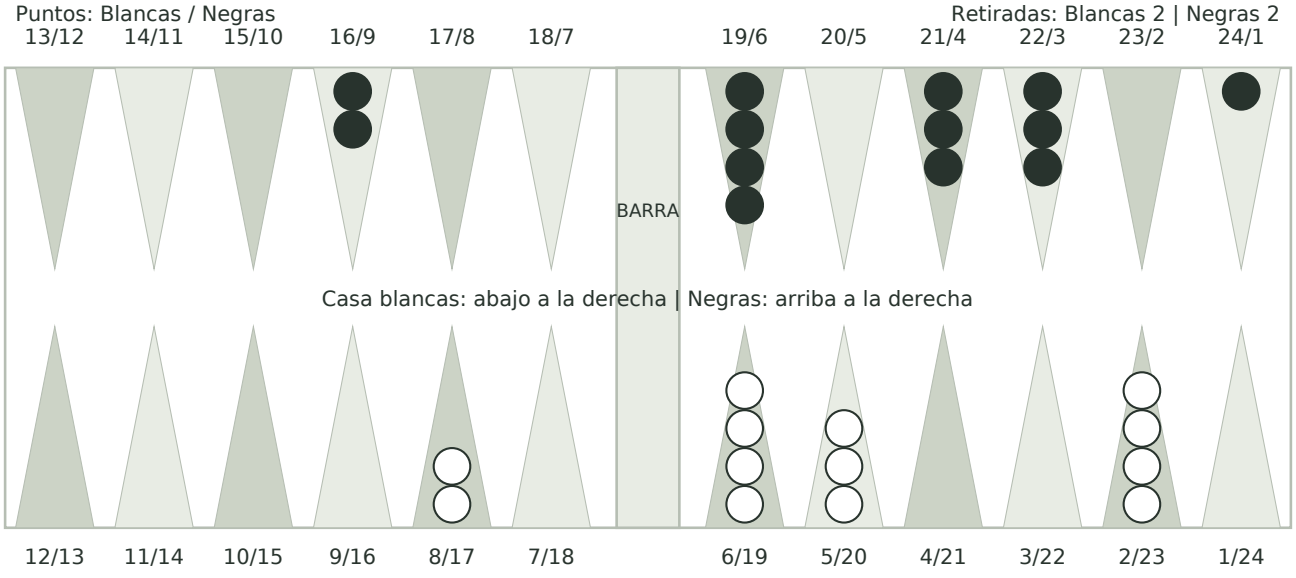
09 Compara ambas casas



Blancas: _____ pips Negras: _____ pips

Conteo menor: _____ Diferencia: _____ pips

10 Una carrera ajustada



Blancas: _____ pips Negras: _____ pips

Conteo menor: _____ Diferencia: _____ pips

Las respuestas.

Número de punto x cantidad de fichas; después, suma. Son conteos brutos, no probabilidades de ganar ni consejos para doblar. Las negras cuentan desde su propia casa.

01 Tres grupos iguales

Blancas: 5 x 6 + 5 x 4 + 5 x 2 = 60 pips.

Cada grupo tiene cinco fichas: 5 x (6 + 4 + 2) = 60.

02 Cuenta también los puntos bajos

Blancas: 3 x 5 + 4 x 4 + 4 x 3 + 4 x 1 = 47 pips.

Agrupa los puntos con cuatro fichas: 4 x (4 + 3 + 1) = 32. Añade los 15 pips del punto 5.

03 Forma grupos pequeños

Blancas: 2 x 6 + 3 x 5 + 5 x 2 + 5 x 1 = 42 pips.

Las cinco fichas en 2 y las cinco en 1 suman 15. Los demás grupos añaden 27.

04 Por todo el tablero

Blancas: 2 x 23 + 5 x 13 + 3 x 8 + 5 x 6 = 165 pips.

Son dos pips menos que los 167 de la posición inicial habitual: las dos fichas más atrasadas están en 23 en vez de 24.

05 Cinco grupos separados

Blancas: 2 x 20 + 4 x 13 + 3 x 9 + 4 x 6 + 2 x 5 = 153 pips.

Suma primero los dos grupos más lejanos: 40 + 52 = 92. Los otros tres suman 61.

Ejemplo: dos fichas en tu punto 6 y tres en tu punto 4 aportan 2 x 6 + 3 x 4 = 24 pips. Es un subtotal; incluye todas las demás fichas para obtener el conteo completo.

Las respuestas.

Número de punto x cantidad de fichas; después, suma. Son conteos brutos, no probabilidades de ganar ni consejos para doblar. Las negras cuentan desde su propia casa.

06 Revisa los puntos intermedios

Blancas: 2 x 18 + 4 x 11 + 4 x 7 + 5 x 5 = 133 pips.

Los grupos de cuatro fichas aportan 4 x (11 + 7) = 72. Añade 36 y 25.

07 Una ficha en la barra

Blancas: 1 x 24 + 4 x 13 + 3 x 8 + 4 x 6 + 2 x 5 + 1 x 25 = 159 pips.

Las 14 fichas situadas en puntos suman 134. Añade 25 por la ficha en la barra, no 24.

08 Seis fichas ya retiradas

Blancas: 2 x 6 + 3 x 4 + 4 x 2 + 6 x 0 = 32 pips.

Las seis fichas retiradas aportan cero. Cuenta solo las nueve que siguen en los puntos.

09 Compara ambas casas

Blancas: 3 x 6 + 4 x 5 + 4 x 3 + 4 x 1 = 54 pips.

Negras: 4 x 6 + 4 x 4 + 4 x 2 + 3 x 1 = 51 pips.

Las negras tienen el conteo bruto menor, por 3 pips. Usa los números de punto propios de las negras, no los de las blancas.

10 Una carrera ajustada

Blancas: 2 x 8 + 4 x 6 + 3 x 5 + 4 x 2 + 2 x 0 = 63 pips.

Negras: 2 x 9 + 4 x 6 + 3 x 4 + 3 x 3 + 1 x 1 + 2 x 0 = 64 pips.

Las blancas tienen el conteo bruto menor, por 1 pip. Ambos jugadores tienen dos fichas retiradas; estas aportan cero.

Guía (inglés): playbackgammon.co/strategy/pip-counting
Método (inglés): backgammon.com/learn/pip-counting
Ejercicios y diagramas originales de Ocho (con asistencia de IA). Puedes imprimirlos y compartirlos gratis, sin cambios, para uso personal, familiar, educativo y en clubes.