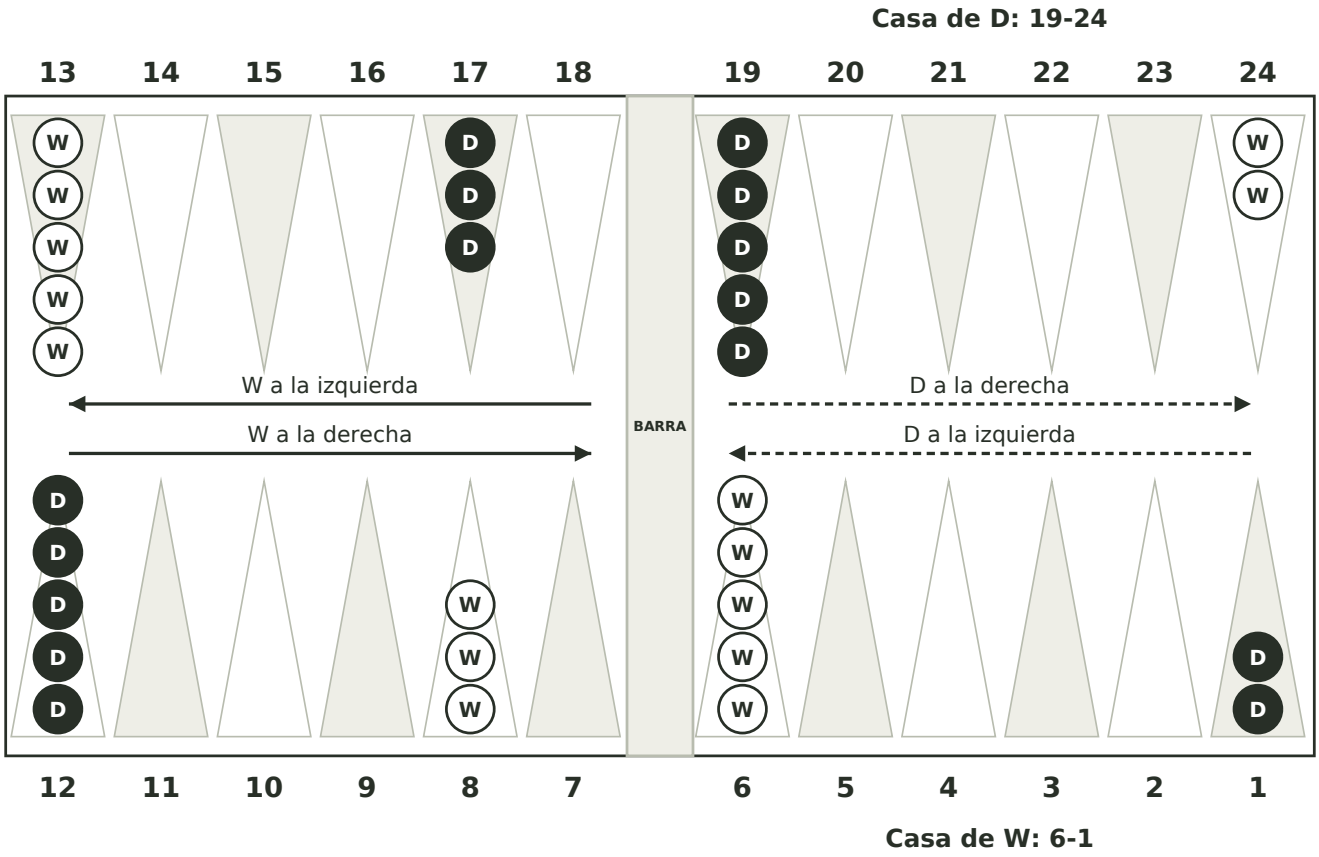
Prepara el tablero y juega

Dos jugadores, quince fichas cada uno. Gana quien retire todas sus fichas.



Todos los números son desde la perspectiva de las blancas. W = blancas (claras), D = oscuras. La casa de W está abajo a la derecha. W avanza en sentido antihorario, del 24 al 1. D avanza del 1 al 24, hacia su casa arriba a la derecha. En el borde izquierdo, la ruta une 13 y 12.

CUENTA ANTES DE TIRAR

Blancas: 2 en 24, 5 en 13, 3 en 8 y 5 en 6. Oscuras: 2 en 1, 5 en 12, 3 en 17 y 5 en 19. Cada lado tiene 15 fichas y empieza con 167 pips: la distancia total que falta para retirarlas.

LA PRIMERA TIRADA

Cada jugador tira un dado. Si empatan, ambos repiten. Quien saque más empieza usando los dos números ya tirados; no vuelve a tirar. Por eso no hay dobles en la apertura. Después os turnáis tirando dos dados.

Tu turno en cinco pasos

Reglas de backgammon estándar: lee de arriba abajo.

01 Un movimiento por dado

Cada dado es un movimiento hacia delante. Mueve fichas distintas o usa ambos dados con una ficha, en cualquier orden. Cada llegada debe ser legal, incluida la intermedia. Cuenta los puntos recorridos, sin contar el de salida.

02 Usa todos los números posibles

Usa ambos dados si alguna secuencia legal lo permite. No elijas un orden que desperdicie un dado si otro permite usar los dos. Si solo puedes usar uno, úsalo. Si cualquiera sirve por separado pero no ambos, usa el mayor. Los dobles dan cuatro movimientos de ese número: usa tantos como sea legal. Solo pasas si no hay movimiento legal.

03 Bloquear, capturar y entrar

Dos o más fichas rivales bloquean un punto. Una sola es vulnerable: si aterrizas allí, la mandas a la barra. Haz entrar todas tus fichas de la barra antes de mover otras. W entra en 25 menos el dado: 1 en 24, 6 en 19. D entra en el número tirado. El punto debe estar abierto. Usa los dados restantes si es legal. Los puntos vacíos o con fichas propias están abiertos. Si no entran todas las fichas de la barra, mete tantas como puedas y termina.

04 Todas en casa antes de retirar

Todas tus fichas aún en juego deben estar en tu casa. Cuenta desde tu propia salida. Un dado exacto retira una ficha de ese punto. Si está vacío, haz un movimiento legal desde un punto mayor si puedes. Un dado demasiado alto solo puede retirar del punto ocupado más alto. También puedes mover dentro de casa, respetando el uso obligatorio de los dados.

05 Termina la partida

Si te capturan al retirar, debes volver a entrar y llevar esa ficha a casa antes de seguir retirando. Gana quien retire las 15. La página 4 explica la puntuación. Para una primera partida informal podéis acordar jugar sin cubo y contar solo victorias.

Antes de recoger los dados: primero la barra, ambos números cuando sea posible y cada llegada legal. Al aprender juntos, comentad la jugada antes de terminar el turno.

Fuentes de reglas (inglés): USBGF, Backgammon Basics; Backgammon Galore, Basic Rules.

usbgf.org/backgammon-basics-how-to-play/ | bkgm.com/faq/BasicRules.html

Evita estos cinco errores

Las blancas avanzan hacia el 1. Los esquemas muestran solo los puntos citados. Los demás puntos necesarios para la jugada están abiertos.

Usa ambos dados cuando puedas

Tirada 6 + 1. W tiene una ficha en 6 y otra en 2; ya retiró 13. D bloquea 1. Retirar primero desde 6 desperdicia el 1. Mueve 6 a 5 con el 1 y retira desde 5 con el 6. La ficha en 2 se queda.

W 6 → **W 5** → **fuera** Primero 1, luego 6

Si solo puedes uno, usa el mayor

Tirada 2 + 4. W tiene una ficha en la barra y 14 en 6. D bloquea 2, 4 y 19; 21 y 23 están abiertos. Ambas entradas son posibles, pero ninguna permite el otro dado. Debes entrar en 21 con el 4.

barra → **21** El 4 es obligatorio

Un destino abierto no basta

Tirada 3 + 2. Una ficha W está en 8; D bloquea 5 y 6. Aunque 3 esté abierto, no puedes ir de 8 a 3: las dos posibles llegadas intermedias están bloqueadas. Busca otros movimientos legales.

8 → **X 5/6** → **3** X = bloqueado

La barra tiene prioridad

Tirada 1 + 3. W tiene una ficha en la barra. D bloquea 24; 22 y 21 están abiertos. Entra primero en 22 con el 3. Después, el 1 puede mover esa ficha a 21 u otra ficha de forma legal.

barra → **22** → **21** Entra con 3; usa 1

Dado alto: el punto ocupado más alto

Las fichas W aún en juego están en 4 y 2. Con un 6 retira de 4, no de 2. Con un 3 no puedes retirar de 2 mientras 4 esté ocupado: mueve 4 a 1 si está abierto. Usa también el otro dado siempre que sea legal.

dado 6 → **4** → **fuera** Punto más alto: 4

Anotad los puntos juntos

Tras cada partida, el ganador suma puntos y el perdedor suma cero.

Jugador A: _____ Jugador B: _____

Fecha: _____ Objetivo: _____

Acordad: victorias sueltas / match a puntos Cubo: sí / no

Partida	Ganador	Resultado	Cubo	Puntos	Total A	Total B
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						

S: victoria simple = 1x cubo; el perdedor retiró al menos una ficha. G: gammon = 2x; no retiró ninguna y no tiene fichas en la barra ni en la casa del ganador. BG: backgammon = 3x; no retiró ninguna y tiene una en la barra o en esa casa. Sin doblar, el valor es 1. Un gammon con cubo en 2 vale 4 puntos.

Ofrece doblar al inicio de tu turno, antes de tirar. Cualquiera puede ofrecer el primer doble. Aceptar duplica el valor y entrega el cubo a quien acepta; solo su dueño puede redoblar. Rechazar termina la partida al valor anterior, sin factor G/BG; anota D. Cada nueva partida empieza en 1, disponible para ambos.

Informal: podéis contar solo victorias. Match: gana quien alcance o supere el objetivo. Cuando alguien quede por primera vez a un punto del objetivo, la siguiente partida es sin dobles (Crawford). Luego vuelven. En un match a 5, el 4-2 activa Crawford. No se usan Jacoby, beavers ni dobles automáticos en matches.