

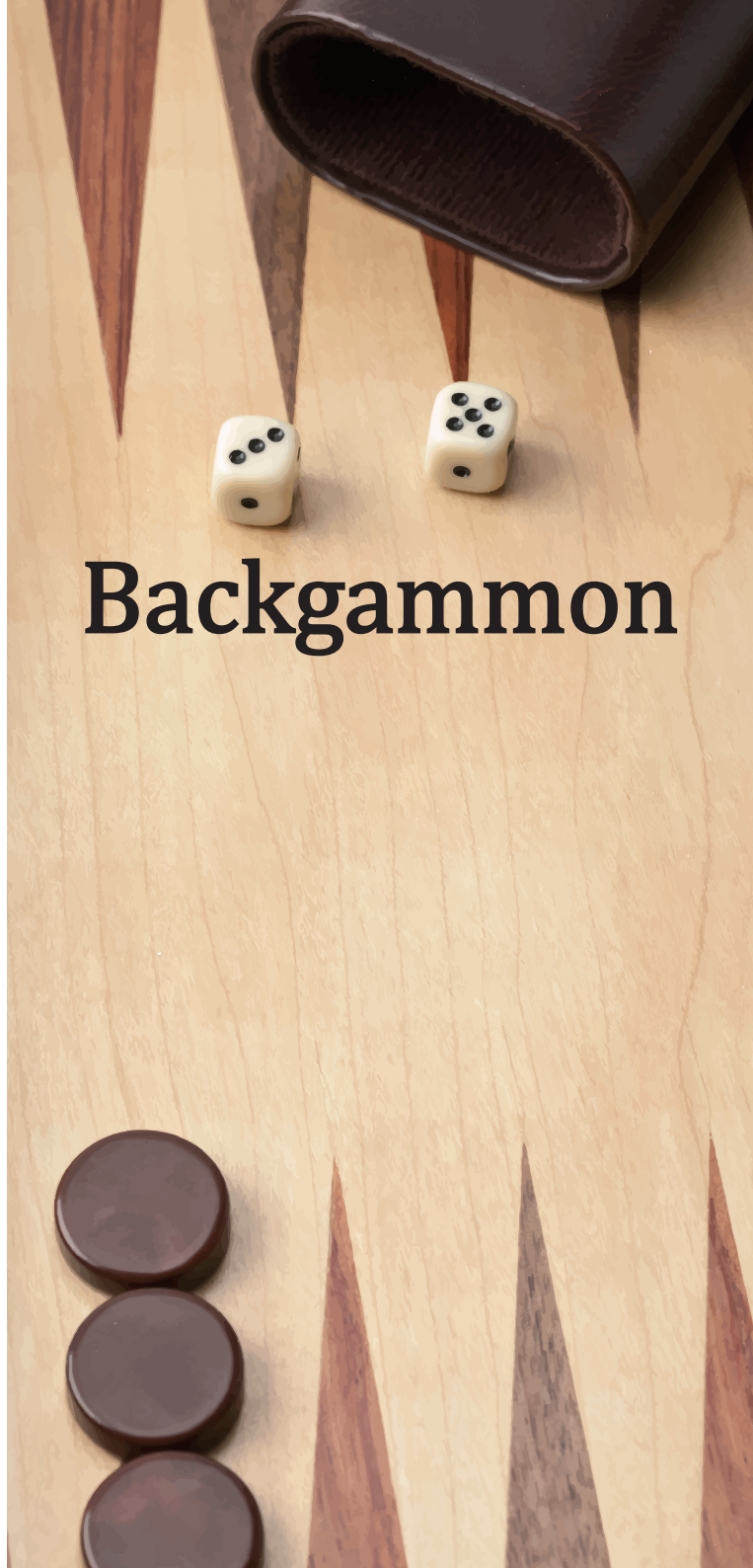


**YELLOW
MOUNTAIN
IMPORTS**

www.ymimports.com

© 2025 Yellow Mountain Imports Inc.

Backgammon



Backgammon

El backgammon es uno de los juegos de mesa más antiguos con orígenes cuyos orígenes se remontan al año 3000 a.C. Es un juego de suerte y estrategia popular en todo el mundo. Fácil de aprender y divertido de jugar, no es de extrañar que haya resistido la prueba del tiempo y que tanta gente lo juegue.

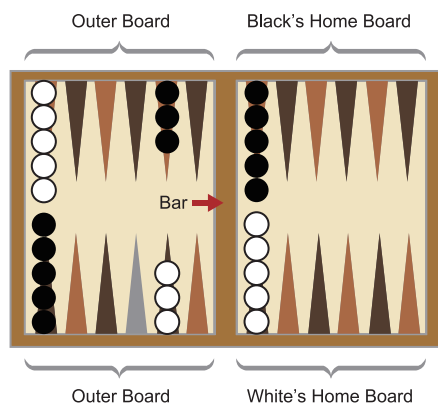
Equipo

El juego es para dos jugadores, cada uno con quince fichas de su propio color.

Cada jugador también tiene su propio par de dados y su propio cubilete.

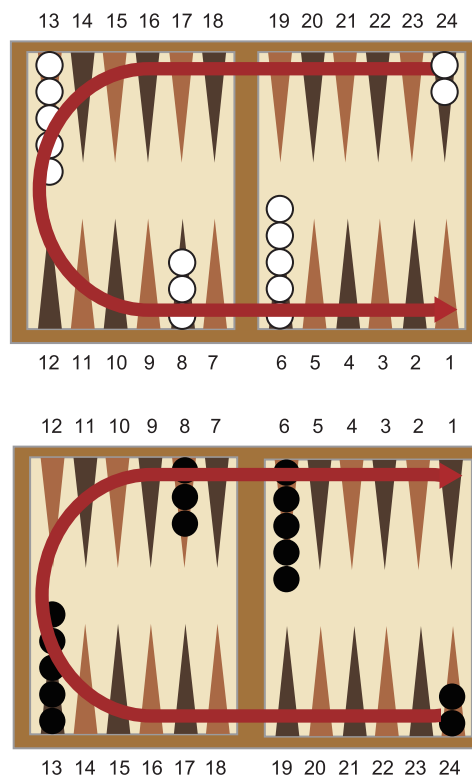
Se utiliza un cubo de duplicación con los números 2, 4, 8, 16, 32, 64. para realizar un seguimiento de lo que está en juego en la ronda.

El tablero consta de 24 triángulos largos llamados **puntos** o **pips**. Los triángulos se alternan de color y están divididos en cuatro cuadrantes de seis triángulos cada uno. Los cuatro cuadrantes son el **tablero local** y el **tablero exterior** del jugador y el tablero local y el tablero exterior del oponente. Los tableros de inicio y los tableros exteriores están separados por un divisor en el medio denominado como la **barra**. Las posiciones iniciales de las piezas están dispuestas como se muestra a continuación.



Los puntos se numeran comenzando en 24 en el tablero local del oponente y terminando en 1 en el tablero local del propio jugador.

El objetivo del juego es mover todas las fichas propias, al tablero de inicio y luego retirar (quitar) las piezas del tablero por completo. Los jugadores mueven sus fichas, dirección opuesta siguiendo un camino de herradura como se ilustra.

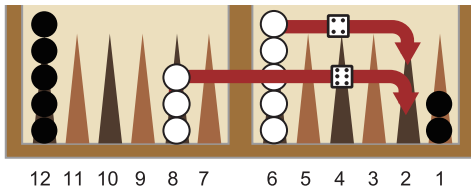


Como se Juega

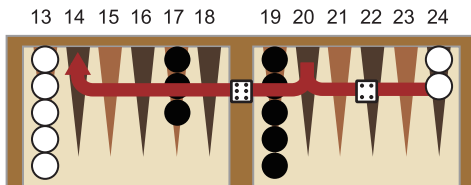
Para comenzar el juego, cada jugador tira un solo dado y el jugador con el número más alto mueve primero usando ambos números lanzados. Si ambos jugadores sacan el mismo número, se vuelven a tirar los dados hasta que saquen números diferentes. Luego, los jugadores alternan turnos y tiran dos dados al comienzo de cada turno. Los dados siempre deben tirarse juntos y caer en el lado derecho del tablero de juego. Si cae fuera o sobre una ficha, los dados deben tirarse nuevamente.

Moviente

- La tirada de dados determina cuántos puntos se supone que el jugador debe mover su ficha. La ficha siempre avanza siguiendo el camino de herradura hacia el tablero de inicio del jugador.
- Un punto que no está ocupado por dos o más fichas opuestas es un punto abierto. Al mover una ficha, ésta sólo puede aterrizar en un punto abierto.
- Los dos dados constituyen dos movimientos separados. Por ejemplo, si un jugador saca un 6 y un 4, puede mover una ficha 6 espacios hasta un punto abierto y otra ficha 4 espacios hasta un punto abierto.



El jugador también puede optar por mover la misma ficha dos veces, siempre y cuando cada movimiento sea hacia un punto abierto.

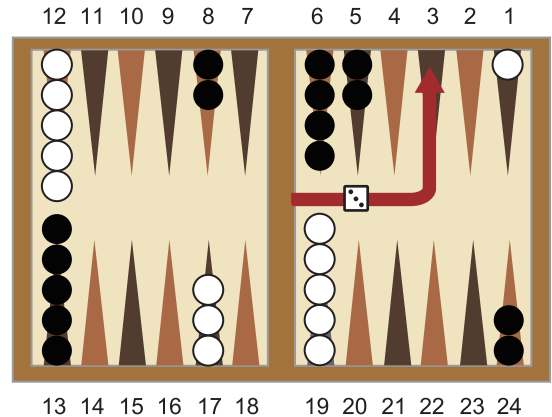


- Cuando se lanza un doble, los números de los dados se juegan dos veces. Por ejemplo, si un jugador lanza dos cinco, puede mover su fichas cinco puntos, cuatro veces en cualquier combinación aterrizando en puntos abiertos.
- Un jugador debe mover los dos números sacados si es posible (cuatro números si sale un doble). Si sólo se puede jugar uno de los números porque sólo hay un punto abierto disponible, el jugador debe jugar ese número. Si se puede jugar cualquiera de los números pero no ambos, entonces se debe jugar el número mayor. Si no se puede jugar ninguno de los números, el jugador pierde su turno. Si un jugador no puede jugar los cuatro números en el caso de un doble, debe jugar tantos números como sea posible.

Golpear

Un punto abierto que contiene una ficha opuesta se llama blot. Cuando una ficha se mueve a una mancha, la mancha se [golpea] y la ficha opuesta que ha sido golpeada se coloca en la barra.

Cuando un jugador tiene una o más fichas en la barra, primero debe volver a ingresarlas en el tablero del oponente. Una ficha entra tirando dos dados y moviéndolos al punto correspondiente de uno de los números en el tablero de inicio del oponente.

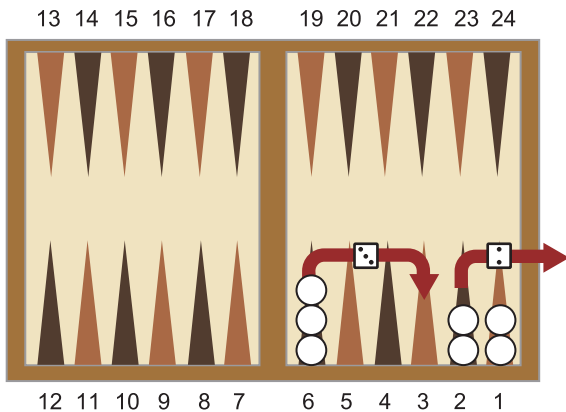


Si las fichas en la barra no pueden entrar en un punto abierto, el jugador pierde su turno y las fichas permanecen en la barra. Un jugador no puede mover ninguna otra pieza hasta que todas sus fichas están fuera de la barra. Si un jugador puede sacar algunas pero no todas sus fichas de la barra, su turno termina. Si las fichas de un jugador se han movido fuera de la barra, se debe jugar cualquier número no utilizado.

Partiendo

Cuando todas las fichas de un jugador están en su tablero local, puede comenzar un proceso para eliminarlas llamado **retirada**. Esto se hace lanzando un número correspondiente a un punto, con una ficha residiendo en él.

Si ninguna ficha puede sacar los números obtenidos, el jugador debe realizar un movimiento legal con una ficha de un punto más alto.

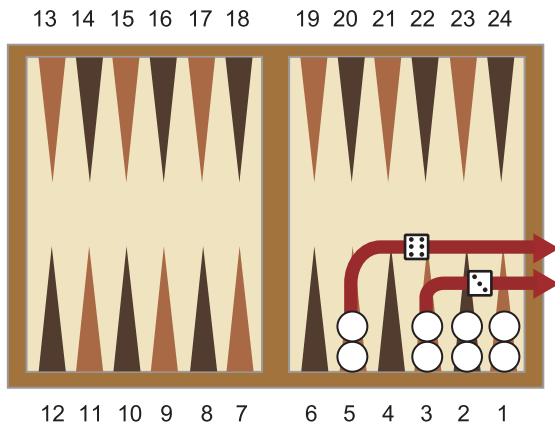


cubo le pasa a él y este proceso puede continuar del 4 al 8 y adelante. No hay límites para redoblar aunque el número más alto del cubo es 64.

Gammon y Backgammon

Al final del juego, si un jugador ha quitado todas sus quince fichas y el oponente ha quitado al menos una ficha, esa persona gana la apuesta actual. Si el oponente no ha sacado ninguna ficha, entonces pierde un gammon y pierde el doble de lo que estaba en juego. Si el oponente no ha sacado ninguna ficha y todavía tiene una o más fichas en la barra, el oponente pierde un **backgammon** y pierde el triple de lo que está en juego.

Si no hay fichas en los puntos con un número mayor, el jugador retira una ficha del siguiente punto más alto.



Duplicación

Se utiliza un cubo de duplicación para aumentar las apuestas en cualquier momento del juego. Al comienzo del juego, el cubo de duplicar se coloca en la barra con el 64 hacia arriba. Antes de la tirada en el turno de un jugador, ese jugador puede proponer **duplicar** las apuestas actuales. El oponente acepta (**toma**) las apuestas duplicadas o renuncia (**retira**) y pierde el partido y las apuestas actuales. Si el oponente toma, se convierte en el dueño del cubo y se le da la vuelta al cubo para que el 2 quede hacia arriba. A partir de entonces sólo el dueño del cubo tiene el derecho a proponer duplicar nuevamente las apuestas (**redoblar**). Si el oponente toma, la propiedad del



**YELLOW
MOUNTAIN
IMPORTS**

www.ymimports.com

Version 1-28

© 2025 Yellow Mountain Imports Inc.