

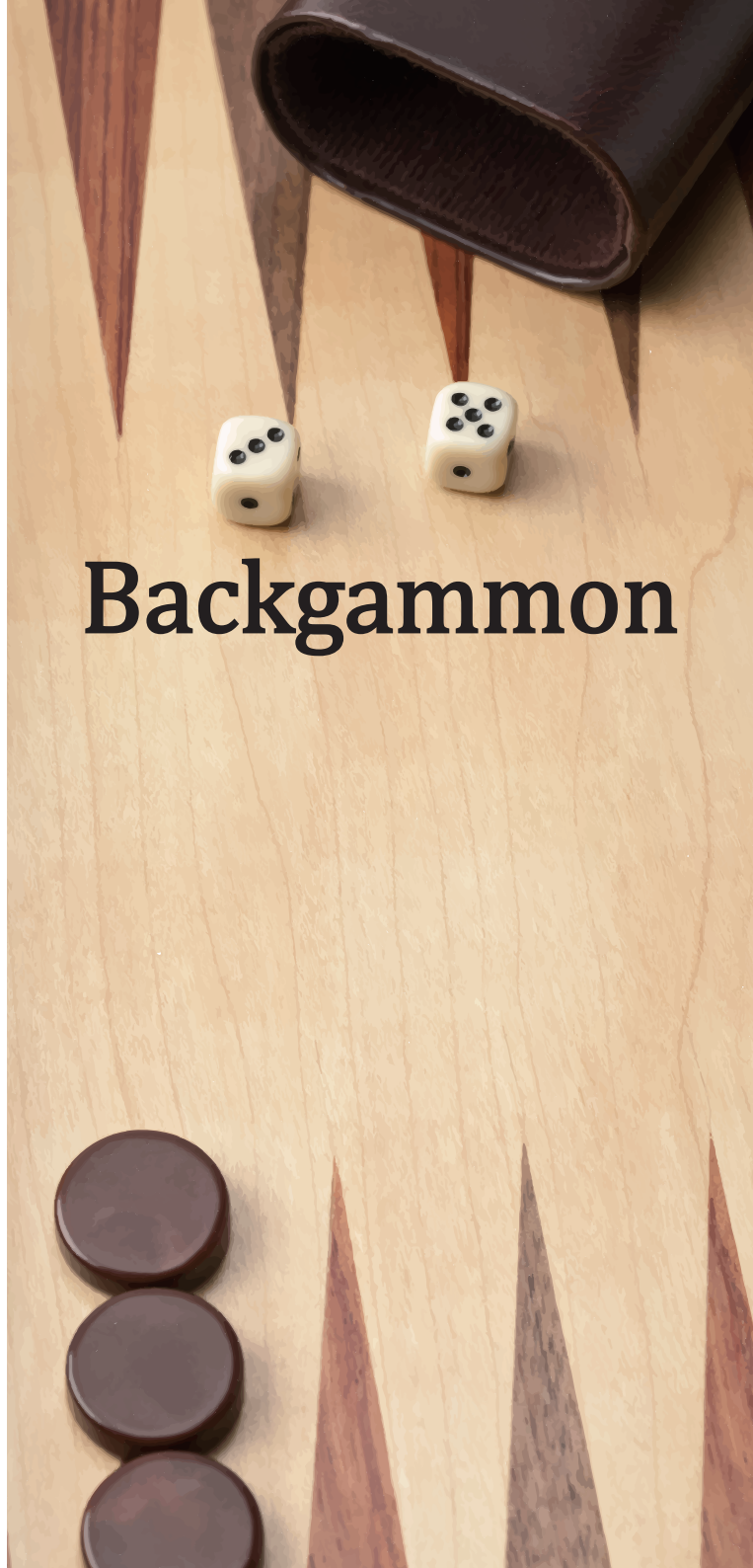


**YELLOW  
MOUNTAIN  
IMPORTS**

[www.ymimports.com](http://www.ymimports.com)

© 2026 Yellow Mountain Imports Inc.

# Backgammon



# Backgammon

El backgammon es uno de los juegos de mesa más antiguos, con orígenes que 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 lo juegue tanta gente.

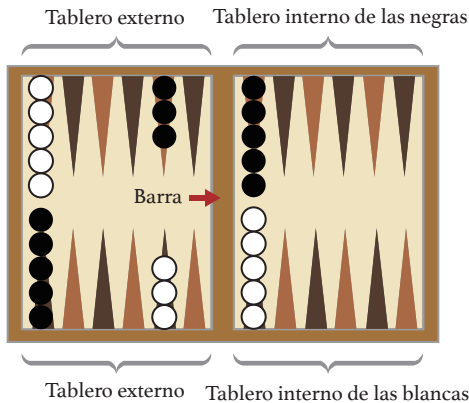
## Equipo

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 cubilete.

Se utiliza un cubo de doblaje con los valores 2, 4, 8, 16, 32 y 64 para indicar la apuesta actual de la partida.

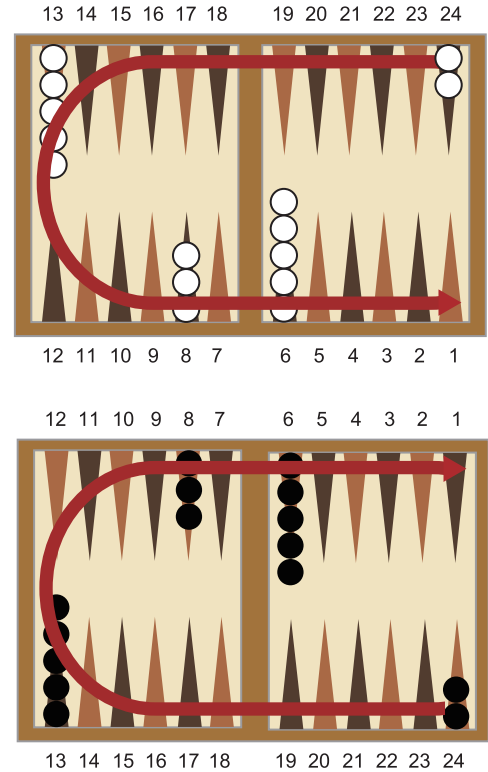
El tablero consta de 24 triángulos largos llamados puntos. Los puntos alternan de color y están divididos en cuatro cuadrantes de seis puntos cada uno. Los cuatro cuadrantes son el tablero interno y el tablero externo del jugador, así como el tablero interno y el tablero externo del oponente. Los tableros internos y externos están separados por una barra en el centro del tablero. Las posiciones iniciales de las fichas se muestran a continuación.



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

## Objetivo del juego

El objetivo del juego es mover todas las fichas propias al tablero interno y luego retirarlas completamente del tablero. A esta acción se le llama retirada. Los jugadores mueven sus fichas en direcciones opuestas, siguiendo los caminos de herradura que se muestran a continuación.



## Cómo se juega

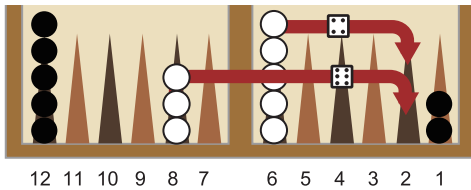
Para comenzar el juego, cada jugador tira un solo dado. El jugador con el número más alto mueve primero usando ambos números obtenidos. Si ambos jugadores sacan el mismo número, vuelven a tirar hasta obtener números diferentes. Luego, los jugadores alternan turnos y tiran dos dados al comienzo de cada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

## Movimiento

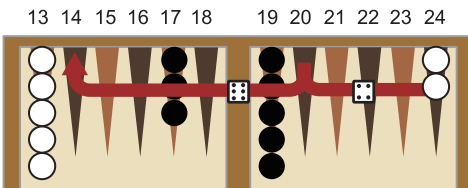
- Cada dado indica cuántos puntos puede mover una ficha. Esta distancia de movimiento también se conoce como conteo de pips. La ficha siempre avanza siguiendo el camino de herradura hacia el tablero interno del jugador.

- Una ficha solo puede terminar su movimiento en un punto abierto. Un punto abierto es un punto vacío, ocupado por una o más fichas propias, u ocupado por exactamente una ficha del oponente. Una ficha no puede terminar su movimiento en un punto ocupado por dos o más fichas del oponente.

- Los dos dados se juegan como dos movimientos separados. Por ejemplo, si un jugador saca un 6 y un 4, puede mover una ficha 6 puntos y otra ficha 4 puntos.



El jugador también puede usar ambos dados para mover la misma ficha en dos movimientos separados, siempre que cada movimiento termine en un punto abierto.



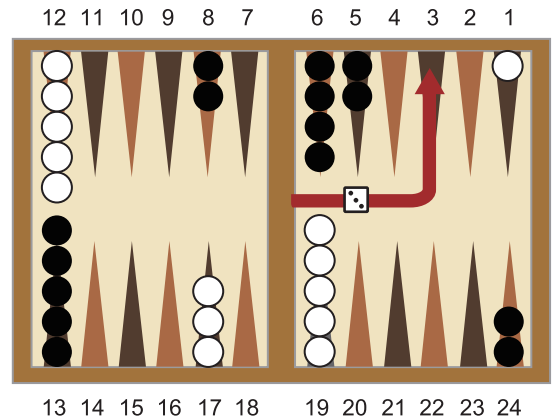
- Cuando sale un doble, el número indicado por los dados se juega cuatro veces. Por ejemplo, si un jugador saca dos cincos, puede hacer cuatro movimientos de 5 puntos cada uno, usando cualquier combinación legal de sus fichas.

- Un jugador debe usar ambos números obtenidos si es posible, o los cuatro movimientos si sale un doble. Si solo puede jugarse un número, el jugador debe jugar ese número. Si cualquiera de los dos números puede jugarse, pero no ambos, debe jugarse el número mayor. Si no puede jugarse ningún número, el jugador pierde su turno. Si un jugador no puede jugar los cuatro movimientos de un doble, debe jugar tantos movimientos como sea posible.

## Golpe

Un punto ocupado por exactamente una ficha del oponente se llama blot. Cuando una ficha se mueve a un blot, la ficha del oponente es capturada y se coloca en la barra. Cuando un jugador tiene una o más fichas en la barra, primero debe reingresarlas en el tablero interno del oponente antes de mover cualquier otra ficha.

Una ficha entra usando uno de los números obtenidos en los dados para moverse desde la barra hasta el punto de entrada correspondiente en el tablero interno del oponente. Un 1 permite entrar en el primer punto, un 2 en el segundo punto, y así sucesivamente hasta el 6. El punto de entrada debe estar abierto.



Si la ficha o las fichas en la barra no pueden entrar en un punto abierto, el jugador pierde su turno y las fichas permanecen en la barra. Si el jugador logra ingresar todas sus fichas desde la barra y aún tiene un número sin usar, ese número debe jugarse si es posible. Si el jugador puede ingresar algunas fichas, pero no todas, y no hay otra entrada legal posible, el turno termina.

## Retirar fichas

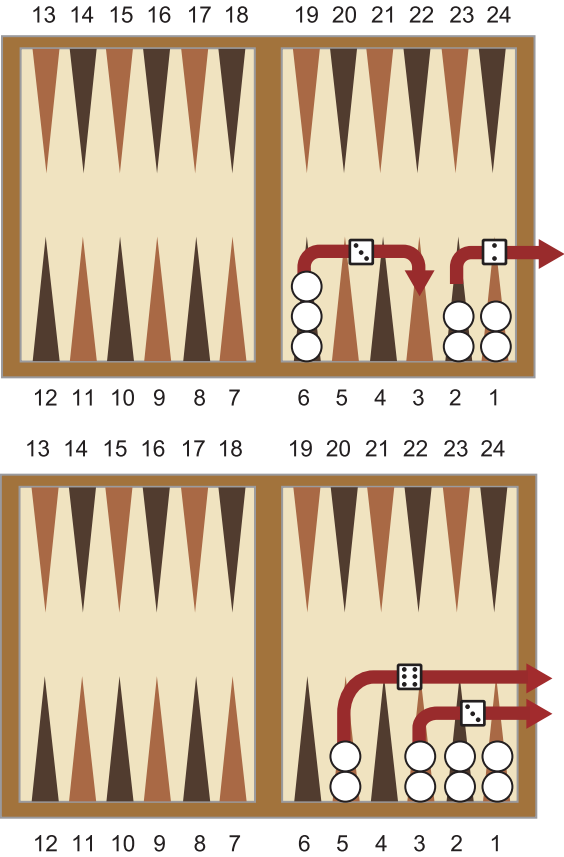
Cuando todas las fichas de un jugador están en su tablero interno, puede comenzar a retirarlas del tablero. Este proceso se llama retirada.

Un jugador puede retirar una ficha si obtiene el número correspondiente al punto en el que se encuentra esa ficha. Por ejemplo, un 5 permite retirar una ficha del punto 5.

Si no hay ninguna ficha en el punto correspondiente al número obtenido, el jugador debe realizar un movimiento legal con una ficha desde un punto más alto, si es posible.

Si el número obtenido es mayor que cualquier punto ocupado, el jugador debe retirar una ficha del punto ocupado más alto.

Si una ficha es golpeada durante la retirada, esa ficha debe volver a entrar desde la barra y regresar al tablero interno del jugador antes de que el jugador pueda seguir retirando fichas.



**Doblar la apuesta**

Se utiliza un cubo de doblaje para aumentar la apuesta de la partida actual. Al comienzo del juego, el cubo de doblaje se coloca en el centro, normalmente sobre la barra, con el 64 hacia arriba para indicar que todavía no pertenece a ningún jugador.

Antes de tirar los dados en su turno, un jugador puede proponer doblar la apuesta actual. El oponente puede aceptar el doble, lo que se llama tomar, o rechazarlo. Si el oponente rechaza el doble, pierde la partida actual con la apuesta actual.

Si el oponente acepta, el cubo se gira al 2 y el oponente se convierte en el dueño del cubo. A partir de ese momento, solo el dueño del cubo puede ofrecer el siguiente doble, llamado redoble.

Si se acepta un redoble, la propiedad del cubo pasa al jugador que lo aceptó, y el cubo se gira al siguiente valor: 4, 8, 16, 32 o 64.

Para jugar en casa, los jugadores deben acordar antes de comenzar si se permiten valores superiores a 64.

**Gammon y Backgammon**

Al final del juego, si un jugador ha retirado sus quince fichas y el oponente ha retirado al menos una ficha, el jugador gana la apuesta actual.

Si el oponente no ha retirado ninguna ficha, pierde un gammon, que vale el doble de la apuesta actual.

Si el oponente no ha retirado ninguna ficha y todavía tiene una o más fichas en la barra o en el tablero interno del ganador, pierde un backgammon, que vale el triple de la apuesta actual.