



Backgammon



¿Quieres conocer uno de los juegos de mesa más antiguos?

Descarga la aplicación desde tu Play Store



Backgammon Free
AI Factory Limited • Juegos de mesa
▶ Instalada



Sólo tienes que darle al "play".Puedes jugar con el ordenador (single player) o contigo mismo (two player)



REGLAS DEL JUEGO

Origen e historia

El Backgammon es uno de los juegos de tablero más antiguos conocidos. Sus orígenes parecen remontarse hace 5.000 años a Mesopotamia. En cualquier caso las primeras reglas escritas del juego datan del siglo XIII, en el Libro de los juegos de Alfonso X.

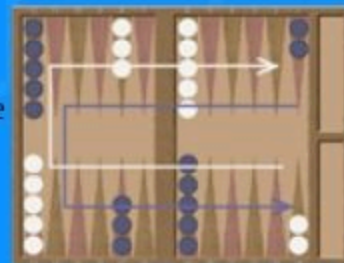
Descripción

En el Backgammon se enfrentan dos jugadores en un tablero cuyas casillas son unos triángulos alargados repartidos en cuatro cuadrantes (6 triángulos por cuadrante) tal y como se indica en la figura. El tablero está dividido longitudinalmente por una zona denominada barra.

Cada jugador dispone de 15 piezas de color diferente a las de su adversario, que comienzan la partida situadas como se muestra.

Objetivo del juego

Se trata de un juego de carreras cuyo objetivo inmediato es sacar todas las fichas del tablero antes que el adversario. Para ello sus fichas deben realizar un recorrido sobre las casillas del tablero, las de uno en sentido de las agujas del reloj y las del otro en sentido contrario, de modo que los recorridos de uno y otro se cruzan.



El jugador que vence el juego logra uno o varios puntos, tal como se explica más adelante. La partida continúa hasta que uno de los jugadores alcanza o supera el nº de puntos pactado previamente.

Desarrollo del juego

Inicio del juego

Los jugadores se sitúan frente a frente con el tablero entre ellos situado de modo que la barra divida el tablero en dos mitades izquierda y derecha para cada cual respectivamente.

Cada jugador dispone de dos dados pero, excepcionalmente en el primer lanzamiento, cada uno sólo lanza uno de ellos. El que obtenga el valor más alto es el que comienza a jugar, moviendo sus fichas con el valor de los dos dados lanzados (uno de cada jugador).

A partir de ahí alternan el turno entre uno y otro para los movimientos sucesivos

Movimientos

Salvo en ese primer lanzamiento, en su turno, cada jugador debe lanzar sus dos dados y mueve sus fichas tantas casillas como indiquen los mismos. Puede 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 del adversario.

Dobles

Cuando un jugador en el momento de lanzar consigue un doble (los dos dados con el mismo valor), debe duplicar a su vez el movimiento, es decir, debe realizar cuatro movimientos por el valor que hubiera salido en los dados.

Piezas capturadas

Si un jugador tiene alguna pieza capturada (sobre la barra) sólo podrá realizar en su turno el movimiento o 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 máximo número 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 el jugador pierda el turno por no poder realizar ningún movimiento. Esta situación se da con frecuencia cuando el jugador tiene alguna pieza capturada.

Final del juego

El juego finaliza cuando uno de los jugadores consigue sacar del tablero todas sus piezas.

Para poder empezar a realizar movimientos que permitan ir sacando piezas, un jugador 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

Hasta aquí queda explicado el desarrollo de un único juego, una única mano de backgammon (casual play), pero lo habitual es que se juegue hasta conseguir un nº de puntos previamente pactados por los jugadores (match play). En ese caso vence la partida el jugador que alcance o supere el nº de puntos pactado.

Al comenzar un juego los jugadores están apostando un tanto que sumará el que la gane. A lo largo de ese juego, antes de tirar sus dados, cada jugador tiene la opción de ofrecer doblar la apuesta al contrario. Si en un momento dado un jugador ofrece una apuesta y el contrario no acepta, el que ha realizado la apuesta gana lo apostado hasta entonces y el juego se da por finalizado.

El jugador que acepta la apuesta podrá volver a doblarla posteriormente; este mecanismo de doblar la apuesta ambos jugadores alternativamente puede repetirse sucesivas veces.

Cuando el jugador 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.

Si un jugador consigue sacar todas sus piezas del tablero antes de que el contrario 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 el contrario 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.