

NUMERO DE JUGADORES: 2

OBJETIVO DEL JUEGO:

Cada jugador tiene quince fichas que va moviendo entre veinticuatro triángulos (puntos) según el resultado de sus dos dados. El objetivo del juego es quitar todas las fichas propias del tablero antes que el oponente quite las suyas.

INICIO:

Cada lado del tablero tiene doce casillas adyacentes, formadas por triángulos alargados. Las casillas o puntos están conectadas imaginariamente unas con otras, formando una cadena. Los puntos están numerados del uno al veinticuatro, y las fichas siempre se mueven de los puntos con la numeración más alta hacia los de más baja. Los dos jugadores mueven sus fichas en direcciones opuestas, así que el punto 1 para un jugador es el punto 24 para el otro.

Cada jugador comienza con dos fichas en su punto 24, cinco fichas en su punto 13, tres fichas en su punto 8, y otras cinco fichas en su punto 6, tal como se muestra en la imagen. Las fichas de los jugadores son de distinto color, uno oscuro y el otro claro.

El juego comienza con una tirada de dados para decidir quién comienza el juego, inicia aquel que obtenga mayor puntuación.

CÓMO JUGAR:

Cuando es el turno de un jugador, éste debe lanzar los dados y mover una o más de sus fichas de acuerdo al valor obtenido en los dados. Si los dados muestran dos números diferentes, el jugador puede realizar dos movimientos en su turno. Toma el valor del primer dado y avanza una de sus fichas tantas casillas como indica el dado. Después hace lo mismo con el segundo dado. Ambos movimientos pueden ser realizados con la misma ficha o diferentes. Cuando al lanzar los dados se obtienen dos números iguales, el jugador puede realizar cuatro movimientos en el mismo turno, todos con el mismo valor obtenido (por ejemplo, si los dados muestran 5-5, se pueden hacer cuatro movimientos, de fichas diferentes o no, de 5 casillas cada uno).

Para mover una ficha, el punto destino no debe estar bloqueado. El punto de destino no está bloqueado si:

- Sólo tiene fichas del jugador en él.
- Sólo existe una ficha contraria, en cuyo caso la ficha es "capturada" y se coloca en la barra vertical. El jugador contrario, cuya ficha ha sido capturada, está obligado a introducir esta ficha de nuevo en el tablero de juego en la primera ocasión posible, la posición de entrada corresponde al valor obtenido en uno de los dados y, si no es posible (porque la posición de entrada esté bloqueada), pierde el turno.

Un jugador no puede mover su ficha a donde haya dos o más fichas del contrincante. Tampoco es posible que haya una ficha de cada jugador en el mismo sitio simultáneamente.

backGAMMON

Guizar y Valencia No. 23
Col. San Andrés Atoto 53500
Naucalpan, Edo. de México, México
RFC: NCM-920527-KH7
Tel. (55) 2122-3474 | Fax. (55) 5358-3374
www.novelty.mx

 /NoveltyJuegos



FINAL DE LA PARTIDA:

Para que un jugador pueda comenzar a sacar sus fichas del tablero, primero debe colocarlas todas en la zona delimitada entre los puntos 1 y 6. Una vez que se logra esto, las fichas se van liberando conforme las jugadas de dados les permitan "salir", no siendo necesario sacar el número justo, es decir, se puede quitar una ficha que esté a una posición del final del tablero con cualquier tirada de dados.

El jugador que libera todas sus fichas antes gana la partida y obtiene un punto; si el contrario no ha liberado ninguna ficha, se obtiene un punto adicional (gammon) y si el contrario, además de no haber liberado ninguna ficha, todavía tiene alguna en la barra o en la zona de la casa del ganador (puntos 1 al 6), se obtiene otro punto adicional (backgammon).