

aquamarine games

Reglamento del juego de Backgammon

Objetivo del Juego

El objetivo 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. La partida continúa hasta que uno de los jugadores alcanza o supera el nº de puntos que se ha pactado previamente.

Inicio del juego

Los jugadores se sitúan uno en frente al otro 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.

COMPUDID S.L.
C/Angelita Camarero 5C
28035 Madrid
España

aquamarine games
Atención al cliente:91 3164030

ART. N. SG1019 COMPUDID S.L.
¡ADVERTENCIA!
NO CONVIENE A NIÑOS MENORES
DE 36 MESES. PIEZAS PEQUEÑAS. PELIGRO DE ATRAGANTAMIENTO
Retirar todos los elementos del embalaje antes de dar el juguete al niño
www.aquamarinegames.es

Backgammon:

O **objectivo do gamão**, é muito simples. Você tem de passar todas as suas peças do seu lado do tabuleiro para o outro e

depois "metê-las fora".

O processo envolve um pouco de sorte e uma variedade de técnicas e táticas. Portanto, a sua única tarefa é assegurar que

todas as peças de cada ponto chegam a casa. Alcançar a vitória é tão simples, o jogador a colocar primeiro as peças fora,

ganha o jogo.

O Gamão é um jogo para dois jogadores então a escolha da cor das peças é feita por acordo ou com o lançamento do dado.

Similarmente, "quem inicia o jogo" também é determinado através do lançamento do dado.

Embora o dado tenha o papel mais importante neste jogo existe algumas regras acerca do lançamento do mesmo. Contudo a sorte tem um papel fundamental.

A regra é colocar o dado dentro de um copo e o agitar antes de lançar,este deve ser lançado de modo a ser possível uma leitura adequada. Deixe o dado rolar livremente. Eles também não devem sair do tabuleiro.

Mover peças é feita de acordo com a pontuação do dado. Você pode mover uma peça com o somatório dos dois dados, ou mover duas peças independentemente de acordo com a pontuação dos dados.

Mover as suas peças apenas para pontos abertos, pontos aberto significa pontos que permanecem desocupados.No entanto, você pode mover a sua peça para um ponto onde o seu adversário só tenha colocado uma peça. Isto é chamado de caçar a peça. Relembre-se que se você caçar a pena do adversário, então esta peça vai para o meio e o adversário só reinicia a jogar quando conseguir colocar novamente esse peça em jogo.

Você pode começar a **colocar fora**, quando todas as suas peças estiverem na sua casa. Você DEVE mover a peça apenas se o valor do dado for suficiente para meter a peça fora.

Usar o **double do dado** para fazer double ou redouble. Colocar o double na barra serve apenas para expressar que o double redobra. Lembre-se que o double também é importante para os pontos, e quanto mais pontos tiver melhor será, pois não só movimentações de peças contam para os pontos

COMPUDID S.L.
C/Angelita Camarero 5C
28035 Madrid
Espanña

Atención al cliente:+3491 3164030

ART. N. SG1019 COMPUDID S.L.

¡ADVERTÊNCIA!:

CONTRA-INDICADO PARA CRIANÇAS COM MENOS DE 36 MESES.

PIEÇAS PEQUENAS. PERIGO DE ASFIXIA

É ÚTIL CONSERVAR O ENDEREÇO DO FABRICANTE

RETIRAR TODOS OS ELEMENTOS DA EMBALAGEM