

JUEGO DEL AJEDREZ

Parte 1

Entender el juego, el tablero y las piezas

Conoce todas las piezas y sus movimientos. Cada tipo de pieza se mueve de manera distinta. Aquí te mostramos el nombre de cada una de ellas y cómo se mueven (con una o dos excepciones que trataremos más adelante):

El peón: la pieza más básica del juego (comienzas con 8 de ellos). En su primer movimiento puede avanzar a través de una o dos casillas vacías, luego de eso, avanza solo una. Los peones no pueden moverse hacia adelante si una pieza enemiga los bloquea, pero podrán capturar a las que se encuentren a una casilla en diagonal hacia adelante. El peón es la única pieza que no puede retroceder y la única que puede capturar de una forma diferente a su movimiento normal.

La torre: se parece a la torre de un castillo. Puede moverse horizontal o verticalmente tantas casillas como sea posible y puede capturar las piezas en su camino.

El caballo: es la pieza más complicada del juego. Se mueve en forma de "L", es decir, dos casillas horizontales y una vertical, o viceversa, en cualquier dirección. El caballo es *la única pieza que puede saltar por encima de otras* (tanto aliadas como enemigas). Sin embargo, solo captura a las piezas que se encuentran en las casillas dónde aterriza.

El alfil: solo se mueve en diagonal, pero puede hacerlo por una cantidad ilimitada de casillas en dicha dirección. Este puede capturar a las piezas enemigas en su camino.

La reina: es la pieza más poderosa (generalmente tiene una corona más femenina). Puede moverse horizontal, vertical o diagonalmente por una cantidad ilimitada de casillas y capturar desde cualquiera de estas direcciones.

El rey: solo puede moverse una casilla por turno en cualquier dirección y captura de la misma manera. Es la pieza que *no querrás perder de ninguna manera*, pero en realidad nunca la capturan. Se considera un movimiento ilegal que el jugador coloque a su rey en jaque. Si el jaque ocurre debido al movimiento del enemigo, este deberá resolverse de inmediato, y un jaque mate significará la derrota en el juego.

Recuerda los puntos fuertes de cada pieza.

El rey es valioso y debe ser protegido.

La reina es la pieza más versátil y es la más útil para apoyar piezas, y, a menudo utilizada para *bifurcación*. La reina combina la potencia de un obispo y una torre en una sola pieza. Ella se considera que es la más valiosa, junto al Rey.

Los caballos son excelentes para los ataques sorpresa. Su movimiento es a menudo olvidado y confuso para los jugadores novatos.

Los alfiles tienden a ser excelentes en una posición abierta. Sin embargo, muchos jugadores novatos a menudo subestiman los alfiles y no hacen pleno uso de ellos.

Las torres son fuertes y tienen una larga gama de movimiento. Funcionan mejor en las posiciones abiertas.

Los peones pueden parecer insignificantes, pero pueden ser geniales para atrapar a un oponente cuando es sacrificado para capturar una pieza más valiosa. Si se juega bien, un peón, incluso puede dar ¡jaque mate al rey!

Comprender qué se entiende por "jaque". Si el rey está en jaque, está bajo el ataque de una pieza de su oponente. Cuando tu rey esté en jaque, DEBERÁS moverlo para sacarlo de jaque en tu siguiente turno. Puedes salir de jaque por tres métodos:

Moviendo tu Rey a una casilla segura. Una casilla **segura** es donde tu rey no estará bajo jaque.

Capturando la pieza que está causando el jaque.

Bloqueado una de tus piezas. Esto **no** funciona para peones y caballos.

Si no podrás retirar al rey del jaque en el siguiente movimiento, a esto se le denomina jaque mate. Si esto ocurre, el juego habrá terminado y tu habrás perdido.

Entiende el concepto. En ajedrez, el propósito es hacerle un jaque mate al rey de tu oponente y viceversa. Si bien este es el objetivo primario, el segundo es, obviamente, evitar que le hagan jaque mate a tu rey. Todo esto se lleva a cabo capturando tantas piezas del oponente como sea posible. Cuando alineas una pieza con el rey enemigo, pero este aún tiene posibilidades de escapar al ataque, se llama "jaque", por el contrario, cuando "no puede" hacerlo, se llama jaque mate, lo que significa que has ganado el juego.

El ajedrez es un juego que requiere inteligencia y estrategia. Existen muchos movimientos y reglas que los principiantes no podrán anticipar o entender al principio. ¡Sé paciente! Mientras más juegues, más divertido se vuelve.

Prepara el tablero. Ahora que conoces la función de todas las piezas, puedes colocarlas en el tablero. Alinéalo para que cada jugador tenga un cuadrado de color claro en la parte inferior derecha. Aquí te mostramos cómo colocar tus piezas:

Coloca todos los peones en la segunda línea frente a ti para que tengas un muro de ellos entre tú y tu oponente.

Coloca las torres en las esquinas de tu lado del tablero.

Coloca un caballo al lado de cada torre y un alfil al lado de cada caballo.

Coloca la reina en una de las dos casillas restantes según su color (por ejemplo, si tienes a la reina negra, debes colocarla en la casilla negra; si tienes a la blanca, debes colocarla en la casilla blanca).

Por último, coloca el rey en la última casilla restante. Verifica que tu oponente tenga la misma disposición de piezas.

Si vas a jugar seriamente, considera aprender el sistema de filas y columnas. Cada casilla del tablero tiene una letra y un número correspondiente. Cuando alguien dice algo como "Caballo a C3", ese C3 es parte de este sistema; esto hace referencia a algo mucho más fácil. [Aquí](#) verás cómo funciona.

Parte 2

Comenzar a jugar

Las blancas se mueven primero. Es así de sencillo. Elige cualquier pieza que te gustaría mover para iniciar el ataque, o apertura. Las blancas realizan el primer movimiento y luego las negras hacen lo propio. La apertura es una de las partes más importantes del juego. No hay forma “correcta” de hacerla, todos tienen su propio estilo y tú encontrarás el tuyo. Sin embargo, existen unas cuantas cosas que hay que tener en cuenta:

Evita atacar por ahora. En tu apertura solo colocarás tus piezas en sus posiciones más útiles. Querrás posicionarlas en casillas adecuadas y seguras.

Por lo general, solo haz uno o dos movimientos con tus peones. Luego concéntrate en tus piezas más poderosas (alfiles, caballos, reina y torres). El “desarrollo” (sacar todas tus piezas) no está completo hasta que todas ellas se hayan movido.

Gran parte de tu apertura depende de tu oponente, tendrás que sentir el juego. Así que observa y trata de anticipar sus movimientos. Este juego se trata más de la premonición que de cualquier otra cosa.

Incorpora a tu juego la regla “captura al paso”. Es decir, si lo prefieres. Muchos principiantes no se preocupan por ello. Sin embargo, si deseas saber cómo hacer este juego un poco más complicado de lo que ya es, aquí te mostramos la forma:

Como recordarás, tu peón puede avanzar 2 casillas en su primer movimiento. Supongamos que haces precisamente eso, aterrizando junto al peón de tu oponente. En el siguiente movimiento (y solo en el siguiente) tu oponente puede capturar a tu peón “al paso”. Sí, generalmente las piezas solo pueden capturar al moverse a la casilla que ha sido ocupada por la pieza enemiga, pero este es un caso excepcional en el que el peón enemigo se moverá a la casilla por donde el peón ha pasado y aun así lo capturará. De nuevo, esto solo ocurre inmediatamente después de que un peón haya hecho su movimiento inicial de 2 casillas. Si pasa un turno, se pierde la oportunidad. Este movimiento será exclusivo de los peones. Por lo tanto, **no podrás** capturar de esta forma con la reina o el caballo.

Túrnense. ¡Y así se desarrolla el juego! Tú y tu oponente se turnan, tratando de capturar al rey del otro y a las demás piezas en el camino. Si puedes dejar a su reina fuera del juego y mantenerlo a la defensiva, te colocarás en una posición ventajosa, aunque existe una infinidad de posibilidades para ganar.

Podría parecer que los peones solo obstaculizan el camino, pero no intentes sacrificarlos todavía. Si uno de ellos llega al otro lado del tablero, ¡se convierte en una pieza distinta (menos el rey)! Por lo general, la gente opta por una reina, pero en raras ocasiones, puedes convertirlo en caballo, torre o incluso alfil. Si haces que tu peón se escabulla hasta el otro lado sin que tu oponente se percate, puedes cambiar completamente el rumbo del juego.

Siempre piensa en una jugada adelante. Si mueves tu caballo allí, ¿qué ocurre? ¿expone otras piezas para la siguiente jugada de tu oponente? ¿Tienes tiempo para jugar a la ofensiva o necesitas proteger a tu rey (o tal vez a la reina)? ¿Qué ideas parece estar tramando tu oponente? ¿Cuál crees que es el rumbo del juego en los siguientes movimientos?

Este realmente no es un juego en el que puedas mover tus piezas sin pensar, ellas se afectan entre sí de una manera u otra. Tendrás a un peón obstruyendo el ataque de tu alfil, tu caballo defendiendo a tu rey y la torre de tu oponente a punto de atacar a tu reina si no haces algo al respecto. Así que planea tu siguiente movimiento y uno después de ese, y si puedes, también los de tu oponente.

Siempre ten un movimiento de respuesta, de ser posible. Puedes colocar tu peón en el camino del alfil enemigo si con eso puedes capturarlo con tu caballo. A veces se deben realizar sacrificios bien planeados.

Aprende a “enrocar”. ¿Recuerdas que dijimos que había unas cuantas excepciones cuando hablábamos del movimiento de las piezas? Bueno, además del movimiento de captura al paso del peón, existe otro llamado enroque. Se produce cuando tu torre y tu rey intercambian posiciones, este movimiento protege al rey y habilita a la torre para que pueda capturar algunas piezas. Es un movimiento muy, muy útil.

Puedes enrocar solo si:

No se ha movido el rey ni la torre que usarás para enrocar.

El rey no está bajo jaque.

No hay piezas en medio del rey y la torre.

El rey no pasa ni termina en una casilla que está bajo el control de una pieza enemiga.

Mueve tu rey y tu torre de una sola vez (es decir, en un solo movimiento). Primero mueve al rey dos casillas en la dirección de la torre, luego coloca la torre en la casilla adyacente al rey en el otro lado. Si enrocas en el lado del rey, la torre se moverá un total de dos casillas. Si lo haces en el lado de la reina, la torre se moverá un total de tres casillas.

Gana el juego al hacerle un jaque mate a tu oponente. Esto significa que has puesto al rey en jaque pero esta vez no puede escapar. Cuando esto suceda, di con gran euforia “¡jaque mate!”. En este punto tu oponente le da un pequeño golpe a su rey para que caiga en señal de derrota. ¡Bum!

En ocasiones se produce tablas; es decir, cuando el juego termina en un empate. Esto ocurre cuando el jugador que tiene el turno de mover no está en jaque, pero no puede hacer movimientos legales con su rey ni ninguna otra pieza.

Hay algunas otras maneras en que un juego puede terminar en empate.

Por acuerdo. Si ambos jugadores están de acuerdo en que ya no pueden ganar o llegar a un método para ganar, ellos se ponen de acuerdo para empatar.

Mediante la repetición. Si la misma posición del tablero de ajedrez, se produce en tres puntos diferentes en un juego, el juego es declarado un empate. Por ejemplo, si ambos jugadores solo siguen moviendo sus caballos de ida y vuelta a las mismas casillas, el juego será declarado un empate.

Por la regla de los 50 movimientos. Si ningún jugador hace un movimiento de peón o captura una pieza para 50 movimientos consecutivos, el juego será declarado un empate. Esto evita que el jugador juegue sin parar, o cansar al otro jugador hasta sacarlo.

Por material insuficiente. Si ninguno de los jugadores tiene material suficiente para dar jaque mate al rey, el juego se considera un empate. Por ejemplo, un caballo y un solo rey no puede dar jaque mate al enemigo solitario rey.

Si se capturan todas las otras piezas, excepto los reyes y están fuera del tablero. Este es un ejemplo de material insuficiente y un rey no puede dar jaque mate o darle jaque al otro rey por sí mismo. El juego termina en empate.

Parte 3

Incorporar una estrategia

Utiliza todas tus piezas. Suena bastante lógico, ¿no? Pero uno de los más grandes errores de novatos es usar únicamente unas cuantas piezas. Cuando eso sucede, el resto solo se queda en el camino y termina siendo presa fácil de tu oponente. Así que mantén el tablero en movimiento y a tu oponente alerta, y utiliza todo tu ejército.

En tu apertura, coloca unos cuantos peones una o dos casillas delante y luego comienza a mover tus otras piezas. Esto permite que más piezas en la primera fila puedan ingresar fácilmente al campo de juego, dándote más poder ofensivo.

Controla el centro. Dado que muchas piezas pueden moverse en casi cualquier dirección, controlar el centro es mucho más ventajoso que controlar los lados. Si te apoderas de él, tu oponente tendrá muchos menos lugares buenos y seguros donde moverse. Su poder se reducirá tremendamente si solo juega de derecha a izquierda. ¡Así que apodérate del centro lo más pronto posible!

Es por ello que muchas personas comienzan el juego moviendo los peones del medio. ¡Solo asegúrate de no dejar una abertura para que un alfil bien posicionado te haga un jaque mate automático!

No sacrifiques tus piezas innecesariamente. Obvio, ¿no? Si debes sacrificarlas, hazlo en un intercambio. Nunca renuncies a una sin pensarlo, todas son valiosas, lo notes o no. Existe un sistema de puntos, por si te interesa. Mientras más valiosas sean, más puntos valen:

El peón vale 1

El caballo vale 3

El alfil vale 3

La torre vale 5

La reina vale 9

El rey es infinitamente valioso por obvias razones.

Protege a tu rey. Con suerte, es algo obvio a estas alturas. Si no haces nada más (si no te encuentras a la ofensiva), debes proteger a tu rey. Llévalo a la esquina haciendo un enroque, protégelo bien y comienza a derribar las fuerzas de tu oponente con tus piezas disponibles. Querrás hacer que retroceda en lugar de atacarte lo más pronto posible.

El rey no puede hacer mucho por su cuenta; es por ello que casi siempre necesita que una o dos piezas lo protejan. Mantén una pieza pendiente de tu rey en todo momento.

JUEGO DE LAS DAMAS

Parte 1

Disponer el juego

Determina quién irá primero. Antes de disponer el tablero, debes determinar quién irá primero. Puedes hacerlo con base en quién haya ganado la partida anterior, tirando una moneda o por cualquier otro método. La persona que vaya primero usará las fichas negras y la otra usará las blancas.

Ten en mente que, en las damas, el jugador con las fichas negras siempre va primero.

Dispón el tablero. El tablero está compuesto de 64 cuadrados que alternan entre blanco y negro y que están dispuestos en 8 filas de 8 cuadrados. Hay 32 cuadrados blancos y 32 cuadrados negros. Coloca el tablero de forma que cada jugador tenga un cuadrado blanco en la esquina del tablero a su derecha.

Coloca las fichas en el tablero. Cada jugador debe colocar sus fichas en los 12 cuadrados negros en las tres primeras filas más cercanas a él. Cada una de estas filas debe tener un total de 4 fichas. Ten en mente que las fichas solo pueden moverse diagonalmente por los recuadros negros.

Debido a que el tablero tiene 8 filas, 6 de ellas estarán ocupadas por las fichas de los jugadores y dos quedarán libres en el centro del tablero.

Decide si van a cronometrar los movimientos de cada jugador. En las partidas en torneos, cada jugador tiene 5 minutos para realizar un movimiento. Si quieren cronometrar sus movimientos para que el juego fluya, asegúrate de colocar un temporizador cerca del tablero de damas antes de empezar una partida.

Parte 2

Jugar a las damas

Empieza el juego. El jugador con las fichas negras tiene el primer turno. Las fichas solo pueden moverse un espacio en diagonal (en dirección a las fichas de tu oponente) al principio del juego. Recuerda que las fichas deben mantenerse en los cuadrados negros.

Salta y captura las fichas de tu oponente. Si tu ficha está ubicada en el espacio en diagonal más cercano a la ficha de tu oponente, puedes saltar y capturar esa ficha. Para capturar una ficha, solo salta sobre ella moviéndote diagonalmente dos espacios en dirección a la ficha. Una vez que captures la ficha, puedes retirarla del tablero.

Ten en mente que el espacio del otro lado de la ficha de tu oponente tiene que estar vacío de forma que puedas moverte hacia él.

Si tienes la oportunidad de saltar sobre la ficha de tu oponente, debes aprovecharla.

Si tienes la oportunidad de saltar sobre la ficha de tu oponente en múltiples partes del tablero, puedes elegir sobre cuáles fichas quieres saltar.

Si vas a capturar una ficha, de todas formas, puedes moverte solo una vez hacia adelante. Sin embargo, si la nueva posición en la que caigas te da una oportunidad directa para capturar otra ficha, puedes continuar hasta que ya no puedas seguir saltando sobre las fichas de tu oponente.

Corona tus fichas cuando lleguen al otro extremo del tablero. Para coronar una ficha y convertirla en una dama, simplemente coloca una de tus piezas que haya sido capturada sobre esa ficha. Debido a su altura, podrás diferenciarla de las demás piezas. Las damas pueden moverse hacia adelante y hacia atrás, así que es más fácil para las damas capturar las fichas de tu oponente.

Las damas de todas formas solo pueden moverse un espacio en diagonal a la vez durante un movimiento en el que no capturen una ficha. Sin embargo, cuando una dama va a capturar una ficha, puede moverse hacia adelante y hacia atrás en el mismo turno. Esto aplicaría únicamente si una dama fuera a realizar un movimiento de captura que requiriera que cambiara de dirección, como en el caso de que dos fichas estén alineadas en espacios en diagonal que se encuentren en la misma línea horizontal. Para capturar estas fichas, la dama tendría que saltar hacia adelante y luego hacia atrás.

Algunos juegos de damas tienen una corona en la parte trasera de las fichas, así que puedes simplemente darle la vuelta al coronarla para designarla como una dama.

No hay un límite para la cantidad de fichas coronadas que puedes tener.

Continúa saltando y capturando. Continúa saltando y capturando las fichas de tu oponente hasta retirar todas del tablero. Una vez que hayas capturado todas las fichas de tu oponente, ¡habrás ganado el juego!

Una forma menos común de ganar es cuando todas las fichas de tu oponente estén bloqueadas de forma que este no pueda realizar más movimientos.

Otra forma menos común es cuando todas tus fichas restantes regresen a la línea de partida.

Parte 3

Mejorar tu juego

Juega a la ofensiva, no a la defensiva. Un principiante puede sentirse tentado de mantener sus piezas en los bordes del tablero e intentar evitar las fichas de su oponente lo más posible, pero esto es un error. Trabaja para capturar las fichas de tu oponente en lugar de esforzarte en exceso por defender las tuyas. Está bien si capturan algunas de tus fichas con tal que tú captures más de tu oponente.

Sé osado y trata de capturar las fichas de tu oponente cuando puedas.

Mueve tus piezas juntas. Si mueves una ficha suelta unos cuantos cuadrados hacia adelante sin mover las demás, esa pieza estará vulnerable a la captura. En cambio, trata de mantener juntas a algunas de tus fichas, como un bloqueo. El centro del tablero es un buen lugar para tener un grupo de fichas protegiéndose unas a otras a medida que avanzan. Solo trata de no mover todas tus fichas hacia el centro porque será difícil moverlas.

Si tus fichas se mueven juntas, será más difícil para tu oponente capturarlas. Sin embargo, si tu oponente de todas formas logra capturar una ficha, también tendrás una ficha esperando para capturar una de las suyas.

Mantén llena tu primera fila por el mayor tiempo posible. Si tu oponente hace que una ficha llegue a tu primera fila, esta será coronada y será más difícil capturarla. Mantener la primera fila llena es la mejor forma de evitar que tu oponente corone sus fichas. También te facilitará capturar las fichas de tu oponente que se acerquen a tu primera fila.

Debes saber cuándo sacrificar tus fichas. Hay un momento adecuado para sacrificar tus fichas. Si estás ganando el juego o incluso empatado con tu oponente, no tengas miedo de sacrificar una ficha si esto significa que podrás capturar la de tu oponente inmediatamente. Mantén el impulso del juego hacia adelante.

Haz lo que puedas para evitar que capturen a tus damas. Las damas son mucho más valiosas que las fichas regulares.

No intercambies fichas si esto facilitará que tu oponente corone una ficha.

Cambia una ficha por dos. Sucumbe una de tus fichas si esto significa que a cambio podrás capturar dos de las de tu oponente.

Enfócate en las damas. Debes enfocarte en coronar tantas fichas como puedas, así como en evitar que tu oponente corone las tuyas. Esta debe ser una prioridad a medida que avances en el juego. Sin embargo, no coronas tus fichas si esto significa perder varias fichas en el camino. Sé estratégico en cuanto a saber cuándo coronar tus fichas.

Bloquea a tu oponente. Si las fichas de tu oponente están bloqueadas y no pueden moverse, perderá un turno. Trata de mantener sus fichas bloqueadas si puedes. También puedes trabajar en capturar más de las fichas de tu oponente o coronar las tuyas.

Sigue practicando. Aunque no hay una forma infalible de ganar en damas cada vez, mientras más juegues, comprenderás mejor cómo trazar estrategias. Si quieres ser un experto en damas, debes tratar de jugar lo más que puedas para mejorar tu juego.

Trata de jugar con alguien que esté por encima de tu nivel de habilidad. Esto te desafiará y te obligará a mejorar tu juego.

JUEGO DE LA OCA

Se juega con uno o dos dados, juegan dos o más jugadores con una ficha cada uno. Comienza el jugador que obtiene el mayor puntaje con el dado. Las fichas avanzan conforme el puntaje de la tirada. Dependiendo de la casilla en la que se caiga se puede avanzar o por el contrario retroceder y en algunas de ellas está indicado un castigo. Gana el juego el primer jugador que llega a la casilla 63, "el Jardín de la Oca".

La Oca: ubicadas cada nueve casillas desde las casillas 5 y 9. Se avanza hasta la siguiente oca y, en algunas modalidades, se vuelve a tirar. Tradicionalmente se dice "de oca a oca y tiro porque me toca" (o "de oca en oca y tiro porque me toca").

6 y 12 El Puente. Se avanza o retrocede hasta el otro puente y, en algunas modalidades se vuelve a tirar. Tradicionalmente se dice "de puente a puente tiro porque me lleva la corriente"

19 La Posada. Se pierde 1 turno

31 El Pozo. Se pierden 2 turnos. Y si están jugando solo dos personas y el otro jugador cae en la calavera y empieza del principio, el castigo de estar sin jugar se invalida y sigues jugando normal, saliendo del pozo en cuanto te toque tirar

26 y 53 Los Dados. Se avanza o se retrocede a la otra con el mismo dibujo y se vuelve a tirar. Se suele decir: "De dado a dado y tiro porque me ha tocado" (o "de dados a dados y tiro porque son cuadrados") En otras versiones del juego, simplemente se vuelve a tirar.

42 El Laberinto, Retroceder a la casilla 30. Se suele decir: "Del laberinto al 30". En otras versiones, se queda atrapado y no se puede seguir avanzando hasta sacar un determinado número con los dados.

52 La Cárcel Se pierden 3 turnos.

58 La Calavera o la Muerte Se vuelve a empezar desde la casilla 1.

63 última Casilla Se debe llegar a la última con el puntaje exacto, de lo contrario se retrocede tantas casillas como puntos sobren. Otra forma de llegar es cuando caes en la penúltima oca. El jugador va de oca a oca y por lo tanto gana.

PARCHIS

Reglas de Parchís

La suerte y la estrategia van de la mano en el Parchís. Tira el dado y no muevas tus fichas al azar, come y evita ser comido, bloquea a tus oponentes y ponte a la cabeza para llegar antes que nadie a la meta.

1. Objetivo del juego:

Ser el primero/a en meter tus 4 fichas en la meta.

Necesitas un tablero, 4 fichas del color que elijas (azul, verde, amarillo o rojo) y 1 dado. Tira el dado, cuenta con una ficha y muévela por las 68 casillas numeradas. Haz todo lo que puedas para llevar todas las fichas a la meta: cómete las fichas de tus oponentes, haz puentes para bloquear el paso y ponte a salvo en uno de los 12 seguros. A cada jugador os corresponde una casilla de inicio o "casa", 7 de llegada y una de meta que tendrán el mismo color que el de tus fichas y donde sólo podrás entrar tú.

2. Controles:

- Tirar el dado: Cuando sea tu turno debes tirar tu dado para saber la puntuación que debes mover tu ficha.
- Mover fichas: Con el número que te salga en el dado mueves la ficha que más te convenga, aunque si sacas un 5 debes siempre sacar ficha de casa, con las excepciones que más adelante se comentan. Si tiras un 6 puedes repetir tirada hasta un máximo de 3 veces.

3. Terminología:

- Tirar: lanzar los dados.
- Contar: mover las fichas, avanzar por el tablero.
- Comer: si al mover coincides en una casilla (que no sea segura) con la ficha de tu oponente, te la comes, es decir, la mandas a casa y empieza desde el principio con esa ficha. El "bonus" por comer al oponente es avanzar 20 casillas en el tablero con cualquiera de tus fichas. En casilla de salida: cuando coinciden dos fichas aquí (una al menos de un oponente) y sacas ficha de casa, te comes la última que ha llegado a tu casilla de salida o la que no sea tuya. También avanzas 20 casillas.
- Puente: se produce cuando coinciden dos fichas del mismo color en una casilla normal o segura. No se puede saltar un puente y la única forma de obligar a romperlo/abrirlo es cuando el jugador que lo forma saca un 6.

4. Reglas generales:

- Número de jugadores: mínimo 2, máximo 4.
- Las fichas se mueven en el sentido opuesto a las agujas del reloj.
- Puedes moverte por el tablero con cualquiera de tus cuatro fichas, siempre que estén fuera de casa.
- No podrás entrar en las casillas de llegada y meta de tus oponentes, es decir, las de distinto color a tus fichas.
- Está prohibido retroceder.

- Es un juego por turnos: tiras el dado, mueves y pasa el turno al jugador siguiente. Es obligatorio mover. Si no fuera posible, pierdes turno. Si sacas 6 vuelves a tirar.
- Tienes un límite de tiempo de 30 segundos para tirar el dado y mover tu ficha. Si se pasa el tiempo, pierdes turno.
- Solo pueden coincidir 2 fichas como máximo en una casilla (de igual color o diferente), salvo en las casillas de casa y meta, donde podrán coincidir las 4 fichas del mismo color.
- La partida acaba cuando un jugador ha metido sus cuatro fichas en la casilla de meta.
- Si sois 2 jugadores y tu oponente abandona la partida, esta finaliza y tienes que empezar otra nueva. No ocurre cuando hay más de 2 jugadores.

5. Comienza la partida:

Todos los jugadores tiran el dado para ver quien saca la puntuación más alta, que será el que elija color de fichas y empiece tirando en la partida. Después de manera correlativa eligen color el resto de los jugadores.

- Los jugadores empiezan la partida con las 4 fichas en su casilla de casa.
- El primer jugador en tirar el dado es el que ha obtenido la puntuación más alta. Le siguen el resto de los oponentes, en el sentido que siguen las agujas del reloj.
- Tendrás que obtener un 5 para poder sacar las fichas de casa y poder comenzar a moverte por el tablero. Si no sale esta cifra, no podrás hacer nada y pasa tu turno. Cuando puedes salir de casa: Si te sale un 5, sacas una ficha. Siempre que tengas fichas en casa y al tirar los dados salga un 5, tendrás que sacar ficha de casa obligatoriamente. Situaciones especiales que se pueden dar a la hora de sacar las fichas de casa:
 - Que tengas en tu casilla de salida 2 fichas tuyas: tendrás que mover una de las dos para poder sacar otra.
 - Que tengas una ficha propia y otra de un oponente: sacas ficha, te comes la de tu oponente y avanzas 20 casillas en el tablero con la ficha que quieras.
 - Que tengas 2 fichas de tus oponentes: sacas ficha de casa, te comes la última que ha llegado y cuentas 20.
 - Que tengas en la casilla de salida 1 ficha tuya o de un oponente: sacas ficha y formas puente.

6. Movimientos por el tablero:

- En el momento en el que sacas 1 ficha de casa, ya puedes moverte por el tablero.
- Si tiras el dado y te sale 6, mueves y vuelves a tirar. • Si te salen 3 seises seguidos, la última ficha con la que has movido se va a casa (salvo que dicha ficha esté en las casillas finales o en meta, entonces no pasaría nada).
- Si al mover tu ficha caes en la misma casilla que la de un oponente, le comes su ficha y cuentas 20, es decir, avanzas 20 casillas por el tablero, con la ficha que quieras, siempre que no esté en casa, en las casillas finales o en meta.
- Si comes una ficha y no puedes contar 20 en ese momento, (porque tienes el resto de fichas en casa, en las casillas de llegada, en meta o estás detrás de un puente) no podrás hacerlo después. • Si coincides en una casilla segura con una ficha tuya, formas un puente y las fichas que vengan detrás (aunque sean tuyas) no podrán pasar hasta que ese puente se abra.
- Abrir puente: se puede abrir cuando los jugadores quieran, pero aquel jugador que tenga un puente en el tablero y al tirar los dados saque un 6, estará obligado a hacerlo.

7. Finalizando la partida:

- En el momento que las fichas vayan entrando en las casillas de llegada de su color, están en zona segura, no pueden ser comidas ni volver a casa.
- Para meter las fichas en la meta tienes que sacar la cifra exacta. Si no sale, puedes rebotar en la casilla de meta y retroceder por las 7 casillas de llegada, sin salir de ellas, las veces que quieras, hasta que obtengas la cifra que necesitas. Es en la única parte del tablero donde se puede retroceder.
- Cada vez que una ficha llegue a la meta, cuentas 10 con cualquiera de las otras fichas que tengas por el tablero siempre que te sea posible. Si no puedes contar 10 (porque tienes el resto de fichas en casa, en las casillas de llegada, en meta o estás detrás de un puente) no podrás hacerlo después.

8. Casillas importantes:

1. Casa: son las 4 casillas cuadradas del tablero, una para cada jugador. Aquí se colocan las 4 fichas del mismo color para iniciar la partida, se tira el dado y vuelven las fichas que te han comido tus oponentes.
2. Seguras: hay 12 casillas seguras en el tablero, también denominados "seguros". Se diferencian del resto por el círculo central (blanco o de color). Aquí ni podrás comer ni ser comido.
3. De salida: de las 12 casillas seguras, 4 son también de salida. Cada una es de un color, una para cada jugador. Cada vez que un jugador saca 1 ficha de casa al obtener un 5 en el dado, la coloca en la casilla de salida que tiene su color, y a partir de aquí comenzará a contar por el resto del tablero. Es también un seguro, por lo que ni podrás comer ni ser comido, salvo en un caso: cuando una ficha coincide con otra en la casilla de salida de un oponente. Si ese oponente obtiene un 5 y saca ficha de casa, se comerá la última que haya llegado a su casilla de salida (siempre que no sea la suya).
4. De llegada: son 7 casillas por cada jugador, forman los 4 pasillos centrales que conducen a la meta y son cada uno de un color. Solo podrán entrar en estas casillas los jugadores con las fichas del mismo color. En estas casillas se puede avanzar y retroceder hasta que el jugador saque la cifra exacta para meter la ficha en la meta. No se puede salir de los pasillos de llegada, ni ser comido. Es en el único sitio donde al sacar 3 veces seguidas 6, la ficha no vuelve a casa.
5. Meta: son 4 triángulos, ubicados en la zona central del tablero, cada uno de un color. Es la única casilla del tablero (junto con casa) donde podrán coincidir más de 2 fichas juntas. Cuando un jugador mete una ficha en la casilla de meta, avanza 10 casillas con otra de sus fichas. Cuando una ficha está en la meta, ya no puede salir. Si el jugador mete las 4 fichas en esta casilla, ha ganado el juego.