

26301 SpieleMagazin

Jugadores: 2 a 4, Edad: de 6 a 99 años. Contenido: 6 juegos.

Damas.

Las damas es un juego para dos personas. El tablero se coloca de manera que cada jugador tenga una casilla blanca en su parte inferior derecha. Cada jugador dispone de 20 piezas de un mismo color (uno blanco y otro negro) que al principio de la partida se colocan en las casillas negras de las tres filas más próximas a él. El objetivo del juego de damas es capturar las fichas del oponente o acorralarlas para que los únicos movimientos que puedan realizar sean los que lleven a su captura. Se juega por turnos alternos. Empieza a jugar quien tiene las fichas blancas. En su turno cada jugador mueve una pieza propia.

Las piezas se mueven (cuando no comen) una posición adelante (nunca hacia atrás) en diagonal a la derecha o a la izquierda, a una posición adyacente vacía.

Una partida de damas finaliza cuando estamos en una de estas 3 situaciones:

1. Pierde quien se queda sin piezas sobre el tablero.
2. Si cuando llega el turno de un jugador no puede mover, puesto que todas las piezas que le restan en juego están bloqueadas, ante esto se distinguen tres reglas dependiendo el estilo practicado: a. Tablas. b. Pierde a quien le corresponde el próximo movimiento. c. Gana quien más piezas tenga, a igual número de piezas gana quién más reinas tenga, y si en esto también se empata la partida termina en tablas.
3. El jugador que tenga muy pocas piezas puede retirarse del juego.

La partida también puede terminar en tablas si ambos jugadores quedan con un número igual y muy reducido de piezas, tal que por muchos movimientos que se hagan no se resolvería la partida. La reina siempre tiene prioridad para comer antes que cualquiera otra ficha. También la dama solo se mueve un cuadro tras cada captura. Una pieza normal puede capturar a la reina. Cuando el jugador pierde a su reina pierde completamente el juego.

Molino.

Cada jugador dispone de nueve piezas que se mueven en el tablero entre veinticuatro intersecciones. El objetivo del juego es dejar al oponente con menos de tres piezas o sin movimiento posible.

El juego comienza con el tablero vacío. Los jugadores se turnan para colocar sus piezas en las intersecciones vacías. Si un jugador es capaz de formar una fila de tres piezas a lo largo de una de las líneas del tablero, tiene un "molino" y puede eliminar una de las piezas de su oponente en el tablero; las piezas quitadas no podrán ser colocadas de nuevo. Los jugadores deben eliminar cualquier otra pieza antes de eliminar una pieza de un molino formado. Una vez que todas las dieciocho piezas se han colocado, los jugadores se turnan moviendo.

Para moverse, el jugador desliza una de sus piezas a lo largo de una línea en el tablero a una intersección vacía adyacente. Si no puede hacerlo, ha perdido el juego.

Al igual que en la etapa de colocación, un jugador que coloca tres de sus piezas en línea en el tablero tiene una línea de molino y puede eliminar una de las piezas de su oponente, evitando la extracción de piezas en los molinos si es posible. Cualquier jugador que es reducido a dos piezas no es capaz de eliminar más piezas del oponente y, por tanto, pierde el juego.

Fang den Hut – Atrapa el Sombrero.

Jugadores: 2 a 4, Edad: a partir de los 6 años. Contenido: 1 Tablero, 4 sombreros de cada uno de los 4 colores, 1 sombrero dorado, 1 dado.

Idea del juego. Cada uno de los jugadores debe, con su sombrero, robarse la mayor cantidad de sombreros de sus compañeros de juego y llevarlos hasta su escondite.

Reglas del juego. Para comenzar cada jugador recibe 4 sombreros del mismo color y los debe colocar sobre el campo del color correspondiente (su escondite). Este es el punto de partida de los sombreritos y aquí deben ser llevados los demás sombreros atrapados. Una vez que se abandonó el escondite, solamente se podrá regresar a él si se atraparon sombreros de otro color.

Uno tras otro deberá lanzar el dado y avanzar el número que indique el dado. Cada jugador puede avanzar con su sombrero hacia la izquierda, derecha, hacia delante o hacia atrás. Dentro de una jugada no se debe cambiar la dirección, ni tampoco el sombrero. El jugador podrá decidir cuantos sombreros saca de su escondite. Los sombreritos son atrapados cuando un sombrero cae sobre un casillero, sobre el cual hay uno de otro color. El jugador coloca el sombrerito distinto abajo y sigue jugando. Podrá robar un número indeterminado de sombreritos.

Para asegurar su captura, deberá volver a su escondite y dejar en él, los sombreros robados. No es necesario lanzar el número exacto. Por ejemplo, si para llegar al escondite le faltan 2 casilleros y lanza un 5, podrá avanzar hasta el escondite, lo cual serán 3 puntos, dejar los sombreros atrapados y volver a salir, avanzando 2 casilleros. Si les resulta alcanzar el escondite con varios sombreros, incluyendo dentro de éstos algunos propios entonces podrán volver a colocarlo en el juego y mantener definitivamente asegurados a los de distinto color.

Los Casilleros grises son campos de descanso, aquí pueden permanecer hasta 3 sombreritos o mejor dicho tres torres de sombreros, sin poder ser robados. Sobre los casilleros amarillos pueden colocarse varios sombreritos del mismo color, pero si llega uno de distinto color, podrá atrapar a todos los que estaban sobre el casillero.

Fin del juego. Existen 2 posibilidades de terminar el juego. Deben acordar antes de comenzar a jugar como terminará el juego.

1. Juego de ataque: El ganador es aquel jugador que logre atrapar la mayor cantidad de sombreritos. El juego termina cuando quedan sombreritos de un mismo color sobre el tablero.
2. Juego de defensa: El ganador es aquel jugador que logre al final mantener solo sombreritos de su color sobre el tablero. El número de sombreritos capturados no tiene relevancia en este juego.

Pachisi.

Pachisi se juega con uno o dos dados de seis caras y el objetivo es trasladar las 4 fichas desde la partida. El turno se da por la izquierda y las fichas se mueven de izquierda a derecha (sentido de las agujas del reloj). A cada jugador, en su turno, le corresponde lanzar el dado y mover sus fichas si le corresponde. El seis del dado sirve como salida. Se utiliza para sacar fichas de la partida y se obtiene un turno extra (lanza de nuevo el dado). Las fichas se mueven según el número de espacios indicados (1 a 6) por el dado. Si un jugador se obtiene tres veces seguidas seis se le castiga y pierde su turno. Un jugador puede capturar (regresa a la partida) las fichas de un contrincante, si en su turno ocupa la casilla de este último.

Cuando una ficha llega a la vertical de color está seguro, es decir ningún contrincante puede capturarla. Sin embargo, debe llegar a la casa o meta con la cuenta exacta, de lo contrario tiene que moverse dentro de la vertical de color según lo indicado por el dado. Una variación es jugar con dos dados. En dicho caso el número de casillas para avanzar es la suma de los dados o se distribuye entre dos fichas.

En las casillas grises no se puede comer al otro jugador. Hay una variación con bloqueos. Cuando hay 2 fichas del mismo jugador en la misma casilla, éstas bloquean a las otras porque no las dejan pasar por encima. Para pasar una ficha hay que caer primero en la casilla bloqueada. Si se lanza una cantidad par se pueden mover ambas fichas del bloqueo al tiempo con la mitad de los puntos. Por ejemplo, si saca 6 se puede mover ambas fichas 3 casillas. Cuando un jugador saca una ficha de la casa y hay una ficha contraria, no se lo puede comer.

Backgammon.

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.

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.

Malefiz.

Descripción. Se trata de un juego de carreras. Se utiliza un dado y 4 grupos de 5 piezas de un mismo color. Cada uno de estos grupos comienza la partida situado en su respectiva ubicación, en la zona inferior del tablero.

Pueden participar 2 o 4 jugadores. Cuando participan 2 jugadores cada uno de ellos lo hace con 2 colores alternos (rojo y amarillo frente a verde y azul). Si son 4 jugadores, cada uno utiliza un color, pudiendo jugar de manera individual o por parejas. Además de las 20 piezas de color existen otras 11 piezas blancas, a las que se denomina barricadas y que no pertenecen a ningún jugador, que comienzan la partida en unas posiciones determinadas del tablero.

Objetivo del juego. El objetivo del juego es alcanzar antes que los rivales la posición superior del tablero con una de las piezas.

Desarrollo del juego. Se echa a suertes con el dado para saber cuál es el jugador que comenzará jugando. A partir de ese momento los movimientos se harán en turnos alternativos entre todos los jugadores. En su turno un jugador lanza el dado y hace avanzar una de sus piezas tantas posiciones como haya indicado el mismo, de acuerdo a las siguientes reglas:

- El avance puede realizarse en cualquier dirección, pero sin volver sobre sus propios pasos.
- La pieza puede pasar por encima de piezas propias o de los adversarios.
- La pieza no puede pasar sobre las barricadas.
- La pieza no puede finalizar su movimiento en un lugar ocupado por otra pieza del mismo color.
- La pieza puede finalizar su movimiento en un lugar ocupado por otra pieza de distinto color. En este caso esta última pieza es capturada y vuelve a su posición inicial.
- La pieza puede finalizar su movimiento en un lugar ocupado por una barricada. En este caso el jugador ubica la barricada en cualquier otra posición libre del tablero, la que desee, salvo la primera hilera del recorrido y la posición final del mismo.

Realizar los movimientos. La posibilidad de avanzar en diferentes direcciones con cada pieza complica el marcado del movimiento a realizar; para facilitararlo en lo posible y dinamizar así el desarrollo de la partida, el programa permite marcar los movimientos de varias maneras:

- En caso de que una determinada pieza solo tenga una posibilidad de avance (por tener el resto de los caminos bloqueados), es suficiente con tocar la pieza.
- Si una determinada posición solo se puede alcanzar con una sola pieza, es suficiente con clicar sobre dicha posición; este es en general el método más rápido para marcar el movimiento, si bien debe tenerse cuidado porque en determinados casos se da la posibilidad de despiste confundiendo la pieza que puede alcanzar dicha posición.
- En todo caso, la pieza puede ser tocada y arrastrada hasta la posición de destino, del mismo modo que en la mayoría de los juegos de tablero.

Final de la partida. Vence el jugador o pareja que antes consiga ubicar una de sus piezas en la última posición del recorrido.