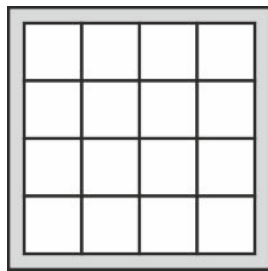


Presentación:

Juego de estrategia abstracta, tablero y fichas, ideado por el creador de rompecabezas y juegos francés Pierre Berloquin en 1976.

Es un juego para dos jugadores, que disponen de un tablero cuadrado de 4x4 casillas y quince tablillas en forma de flechas, cuatro de ellas marcadas con tres líneas, cinco con dos líneas y seis con una línea.



Tablero.



Fichas del juego.

Imágenes: Grupo Alquerque.

El juego comienza con el tablero vacío y todas las piezas sobre la mesa al alcance de los dos jugadores.

Reglas del juego:

Una vez sorteado quién comienza, en su turno, cada jugador debe colocar una de las fichas en una casilla libre del tablero, siguiendo las siguientes reglas:

- Cada ficha se coloca señalando hacia arriba, abajo, izquierda o derecha. Ese sentido, junto con el número de líneas de la pieza (que indica el número de casillas al que ha de estar la siguiente) mostrará al oponente el lugar donde él debe de colocar su próxima ficha.
- La ficha que se coloque siempre debe de señalar hacia una casilla vacía, no podemos indicarle a nuestro contrincante que coloque una ficha en una casilla ocupada o fuera del tablero.
- El jugador que no pueda colocar una ficha señalando hacia una casilla legal o bien que no tenga en la mesa fichas válidas para colocar, pierde la partida.

Objetivo:

El objetivo es conseguir que al oponente le sea imposible colocar ficha.

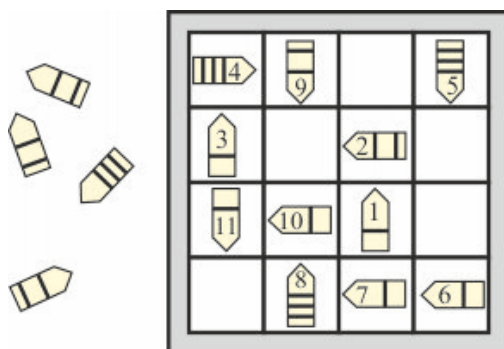


Imagen: Grupo Alquerque.

La imagen de la izquierda muestra una partida en la que el primer jugador comienza el juego colocando la ficha 1. El primero realiza los movimientos impares y el segundo los pares. Gana la partida el primero al situar la ficha 11 señalando una casilla vacía donde al adversario le resulta imposible poner ninguna de las fichas que aún quedan fuera del tablero.

SINAPSIS

FICHAS DE SINAPSIS

