

Presentación:

Juego de estrategia abstracta, de bloqueo, tablero y fichas.

Es un juego para dos jugadores, que disponen de un tablero cuadrado de 3x3 celdas, cuatro fichas blancas y cuatro negras.

Reglas del juego:

Se sortea quién juega con blancas y quien con negras. Las fichas se colocarán como indica la figura 1. La cuarta ficha queda aparte.

Comienzan jugando las blancas. En cada turno, el jugador podrá: o colocar su cuarta ficha en cualquier casilla o mover alguna de su color que esté sobre el tablero. Y solo puede mover una ficha.

Una vez colocada la cuarta ficha sobre el tablero, no se podrá retirar, pero sí mover.

El movimiento es el siguiente:

- a) Las fichas colocadas en las esquinas sólo puede ir a los cuadros situados en el centro de cada lado o al cuadro central, siempre que estén vacíos (fig. 2).
- b) Las fichas colocadas en los cuadros centrales de los lados sólo pueden ir a las esquinas o al cuadro central, siempre que estén vacíos (fig. 3).
- c) La ficha colocada en el centro puede ir a cualquier cuadro, siempre que esté vacío (fig. 4).

Objetivo:

Gana la partida aquel que consiga rodear en una esquina una ficha del contrario, siempre y cuando haya sido él el último en mover (fig. 5). En el ejemplo de esta figura se considerará que las negras han ganado si han sido ellas las últimas en colocar la ficha. Si la última ha sido la blanca, se considerará un movimiento más, continuando la partida.

Imágenes: Grupo Alquerque.

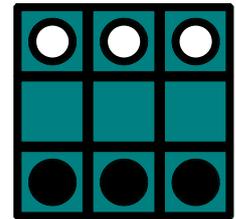


Fig. 1
Posición inicial.

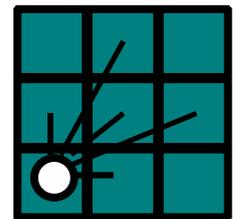


Fig. 2
Movimientos (a).

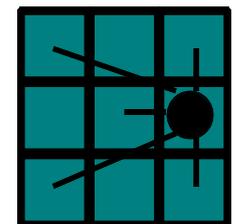


Fig. 3
Movimientos (b).

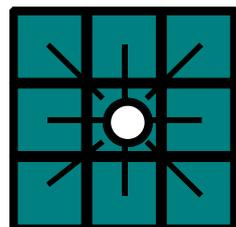


Fig. 4
Movimientos (c).

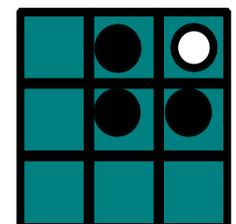


Fig. 5
Final de partida si han jugado negras.

ZOQ

