



ENJAMBRE
TÁCTICAS

The image features a central graphic with a white honeycomb pattern on a dark grey background. The text 'ENJAMBRE' is written in a large, bold, yellow font with a black outline, slanted upwards. Below it, the word 'TÁCTICAS' is written in a smaller, similar yellow font with a black outline, also slanted. The entire graphic is centered and has a white outline.

ENJAMBRE TÁCTICAS

1. Introducción:

La mejor colmena de la región ha quedado libre, la pugna por su dominio ha comenzado, el enjambre más habilidoso disfrutará de tan magnífico panal.

Enjambre es un juego de estrategia sencillo y abierto de 2 a 6 jugadores, donde el límite lo pone el jugador.

Para ganar es necesario memoria, pericia y sobre todo engañar al contrincante. Todos empiezan con las mismas opciones de victoria.

Son partidas cortas entre 15 y 25 minutos. Se realizan tantas partidas como jugadores participen, cada partida la empezará un jugador diferente en el sentido de las agujas del reloj, así todos tienen una partida con la supuesta ventaja de empezar primero. Se declara vencedor el enjambre con mayor partidas ganadas y, en caso de empate, el que ha quedado segundo puesto en más ocasiones y así sucesivamente. Si no se dispone del tiempo necesario o solo se quiere jugar una partida, se sortea quien empieza con el sistema que se elija: al palo más corto, a contar dedos...

2. Contenido:

1 tablero - 60 fichas - 60 marcadores - 1 ficha de rondas.

3. Fase de inicio:

Esta fase es muy importante.

Cada jugador posiciona todas sus fichas en la zona de juego correspondiente a su color, colocará sus fichas en cualquier celda de su zona, una ficha por hexágono, no podrá colocar sus fichas en las celdas o hexágonos que se encuentren entre dos zonas de jugador, estas celdas se distinguen en el tablero por estar coloreadas más oscuras que el resto de celdas, ni en el centro o colmena. Deberán colocarse con la numeración boca abajo.

El jugador deberá acordarse de la numeración de sus fichas si desea ganar.

Inicio de jugador naranja



Celda entre zonas jugadores



Colmena



4. Desarrollo de juego:

La Ronda empieza por el jugador escogido y continua en orden del sentido de las agujas del reloj. **El turno de cada jugador consiste en mover de 0 a 10 fichas** (o las fichas que continúen en el tablero) es decir, las fichas que se deseen.

Se puede utilizar todo el tablero, incluidas las celdas entre zonas de inicio de los jugadores coloreadas en oscuro y la zona central (ver movimientos generales).

Se considerará que ha pasado una ronda, cuando todos los jugadores hayan finalizado su turno. Cada vez que termine una ronda avanzará una posición la ficha de la barra contadora de rondas.

La partida consta de 10 rondas.

5. Objetivo:

El objetivo es obtener el máximo de puntos de victoria posibles. Estos puntos se consiguen sumando la numeración de la ficha alojada en el hexágono del color correspondiente al jugador en la zona central del tablero o colmena y la cantidad de fichas ubicadas en el tablero al finalizar la última ronda.

Esto ocurre al finalizar la última ronda, el jugador (como veremos en movimientos) tiene total libertad de movimientos durante las 10 rondas, pero deberá elegir cuál es su abeja reina y asegurarse de que ésta ocupe su celda correspondiente en la colmena, antes de que finalice la última ronda o no contará la puntuación de su dorso.

Solo contará la numeración de la abeja que se posicione en la celda correspondiente de la colmena al finalizar la ronda 10, las demás abejas supervivientes contarán un punto de victoria cada una.

En caso de empate ganará el jugador que haya eliminado más fichas de otros jugadores. (Ver en Eliminación de fichas)

Ejemplo: El jugador azul tiene una abeja en la celda central correspondiente a su color con el número 9 y en el resto del total del tablero (sin contar el centro) posee 6 abejas de su color. La suma de puntos sera el número de la abeja reina en la colmena (9) más las abejas supervivientes (6) por lo tanto los puntos de victoria serían 15.

6. Movimientos generales:

Cada ficha puede mover de 0 a 1 si su posición de partida se encuentra en su zona de inicio (la de su mismo color, incluyendo el hexágono de la zona central) y de 0 a 2 en las restantes celdas por turno.

En la zona central, que a partir de ahora denominaremos colmena para simplificar, solo se puede utilizar la celda correspondiente a cada jugador, identificada por su color, en esta celda se puede posicionar solamente una ficha (como en todas las demás) y su movimiento es idéntico al de la zona de inicio del jugador (de 0 a 1). Se utiliza como cualquier otra celda de su color con la diferencia de que no se produce eliminación de fichas en la colmena. Sin embargo, el movimiento es total en la colmena, es decir, una ficha que se mueva de una celda adyacente a la colmena hacia la colmena (a cualquier celda de la colmena independientemente del color) automáticamente se posiciona en cualquier otra celda adyacente a la colmena en un único movimiento, cualquiera que el jugador elija.

Así contará como un solo movimiento el paso por la colmena.

No puede haber más de una ficha ocupando una celda independientemente si son del mismo jugador o no. Cuando el movimiento de una ficha tuviera que pasar inevitablemente por una celda ocupada por una ficha de otro jugador, se considera como si se quisiera ocupar dicha celda y se procede a la fase de eliminación de fichas.

Si la ficha superviviente es la del jugador en turno, es decir, el jugador que ha iniciado el movimiento, este podrá terminar dicho movimiento si no lo había terminado ya. Las fichas pueden pasar por la celdas ocupadas por fichas del mismo jugador, nunca posicionarse. **Nunca se podrá volver a la celda de salida por ficha y turno.**

Ejemplo: En la imagen aparece una ficha azul, en una posición adyacente a la colmena, remarcada con perímetro blanco. Como esta fuera de su zona de inicio y de la celda correspondiente a su color de la colmena, puede realizar de 0 a 2 movimientos. En el primer movimiento el jugador elige una celda adyacente a la colmena, ha utilizado correctamente la posibilidad de usar la colmena como nexo de unión entre celdas y ha gastado un movimiento, aún le queda por realizar otro movimiento (si lo desea) y en este caso lo realiza desplazándose a una celda contigua a la actual gastando su segundo movimiento.



Volviendo al ejemplo anterior, en la siguiente imagen se muestra todos los posibles movimientos que tendría la ficha azul, marcados con puntos negros.



Cada vez que se dé por finalizado el movimiento de una ficha, se colocará un marcador encima de esta para recordar que ya se ha movido y no se podrá mover en el resto del turno. Al empezar un nuevo turno, se quitarán todos los marcadores.

Se volverán a colocar encima de aquellas fichas que muevan en ese turno.

Se considerara que ha pasado una ronda, cuando todos los jugadores hayan finalizado su turno.

7. Eliminación de fichas:

Cuando el jugador en posesión del turno mueva una ficha a la celda ocupada por otra ficha de otro jugador, se dará la vuelta a ambas fichas y la que tenga el número mayor ocupará la celda en disputa y la de menor número se sacará del tablero y quedará eliminada para el resto de la partida. Si ambas fichas tuvieran el mismo número, ambas se eliminarán del juego para toda la partida. Las fichas eliminadas se las quedará quien las elimine. Nunca se producirá eliminación de fichas en la colmena.

En ninguna fase del juego puede haber más de una ficha por celda.

El límite de eliminar fichas es la cantidad de movimientos posibles.

8. Habilidades especiales de las fichas:

Todos las fichas poseen una numeración del 1 al 10. La única con una habilidad especial es la que contenga el número 1. La ficha con el número 1 en su dorso puede dar la vuelta a todas las fichas adyacentes a ésta de otros jugadores. Esta habilidad se podrá activar una vez por turno y jugador, se podrá realizar sin necesidad de que la ficha se mueva o en cualquiera de las fases de su movimiento, después de activar su habilidad el jugador podría terminar su movimiento si éste no ha terminado ya.

Una vez finalizado el turno del jugador y antes de empezar el del siguiente jugador, se girarán todas las fichas y volverá a estar oculta su numeración.

El jugador deberá girar su ficha número 1 antes que la de los demás jugadores, para demostrar que es el 1, si no lo fuera, la volverá a girar y continuaría el juego.

Por supuesto todos los participantes podrán ver las numeraciones, hay que tenerlo en cuenta.

Utiliza sabiamente a la abeja exploradora.

9. Dos jugadores:

En la modalidad de dos jugadores estos se posicionan antagónicamente, es decir, uno enfrente del otro.



10. Tres jugadores:

En la modalidad de tres jugadores estos se posicionan dejando una zona de separación entre jugadores.



11. Cuatro jugadores:

En la modalidad de cuatro jugadores estos se posicionan enfrentados en grupos de dos jugadores.



12. Cinco jugadores:

Esta versión no es recomendable porque no todos los jugadores parten con las mismas opciones de victoria. Si se puede realizar sorteando los enjambres.



13. Seis Jugadores:

En la versión de seis jugadores cada jugador ocupará de salida una zona de inicio.



14. Visualización de la numeración:

Uno de los alicientes de este juego es que en ningún momento de la partida se puede revisar la numeración de las fichas en juego, ni de las ya eliminadas, salvo claro está, en la fase de eliminación de fichas y cuando las abejas exploradoras activen su habilidad.

Si se desea, se puede realizar otra versión mas fácil del juego, permitiendo la visualización de las fichas eliminadas. Esto lo dejo a vuestra propia decisión.

15. Gracias:

Este juego nace con el propósito de ser sencillo, adictivo, divertido y abierto.

Por supuesto que os animo a que desarrolléis y adaptéis cuantas reglas y variaciones se os ocurran. Creo que admite numerosas variantes que podrían resultar más que interesantes. Disfrutad de Enjambre Tácticas.

16. Sugerencias o Reglas avanzadas

Las reglas generales o básicas están pensadas para un desarrollo de la partida activa y que todos los jugadores puedan desarrollar estrategias de todos los tipos sin que ninguna salga de inicio con una ventaja palpable.

Sugiero que cuando seáis expertos utilizéis una o varias de las siguientes reglas avanzadas, mezclarlas entre ellas e incluso con las que se os ocurran.

Darán mucho juego.

Reglas avanzadas:

- En vez de desempatar ganando el jugador con más fichas eliminadas de otros jugadores, se otorgarán puntos de victoria a dichos jugadores. En la versión de 3 y 4 jugadores, 3 puntos de victoria al que más elimine y 1 al segundo. En la versión de 5 y 6 jugadores, 4 puntos de victoria al jugador que más elimine, 2 al segundo y 1 al tercero.
- Al activar la habilidad de la abeja exploradora se le suma un movimiento más a lo que le quede por realizar.
- Ajustar las rondas al estilo de juego de los participantes. Partidas rápidas reduciendo el número de rondas y partidas lentas ampliando el mismo.
- Se pueden eliminar fichas en las 2 últimas rondas en la colmena, si el superviviente no pertenece al color del hexágono en disputa automáticamente se posicionara en el hexágono de la colmena correspondiente a su color, desplazando cualquier ficha que se encontrara en dicha celda. La ficha desplazada se posicionaría en la celda vacía más próxima de donde viene, eligiendo su posición (si hubiera más de una posibilidad) el jugador poseedor de la ficha.
- Obligación de mover como mínimo una ficha por turno y jugador.
- Obligación de mover todas las fichas del tablero por turno y jugador.
- Los hexágonos entre dos zonas de jugador, coloreados en oscuro, podrán usarse como si estos estuvieran juntos, pudiendo moverse de unos a otros contando un movimiento.

Agradecimientos:

Quiero agradecer el apoyo y ayuda de mis compañeros del Extintor, de mis amigos y de mi familia. En especial a Vinchy, Natalia, Fokis, Sandra, Otero, Daniel, Karman y a mi hermano Jaime. Gracias a todos, sin vosotros sería imposible lanzar esta primera edición.

© 2017 Todos los derechos reservados. Primera edición.

Autor: Jorge Rufas Lasaosa. Ilustración: Alberto Otero y Laivart.

ISBN: 978-84-697-7596-7

www.enjambretacticas.com



