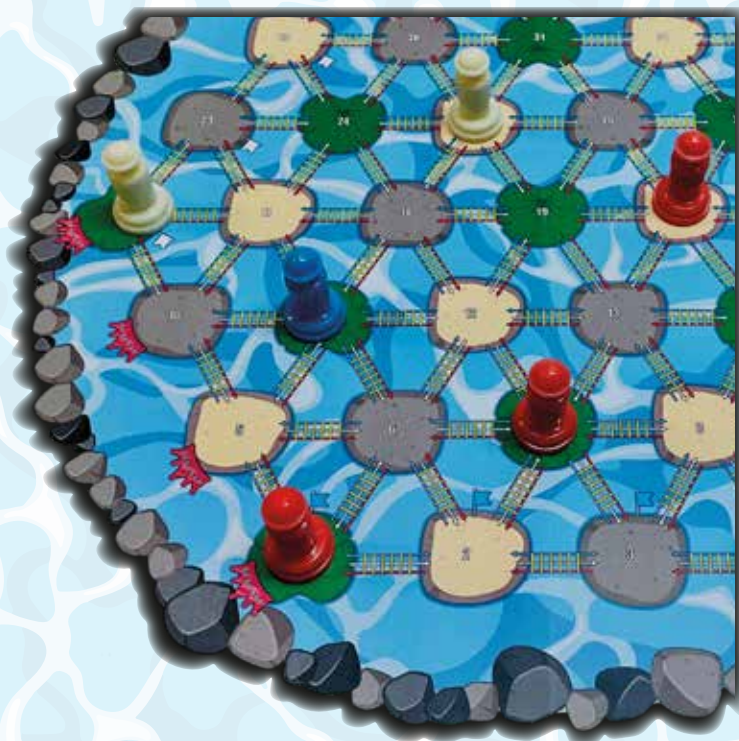


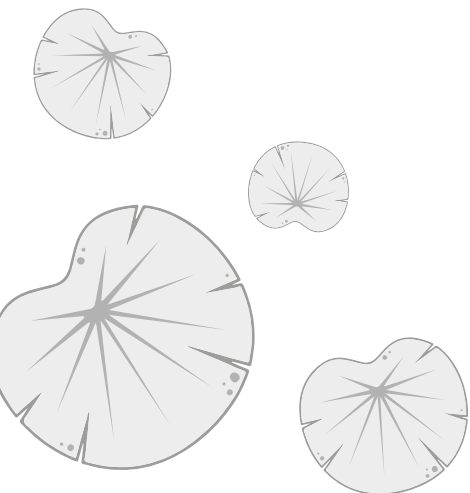
INSTRUCCIONES Y REGLAS

Brinca 3[®]



INDICE

DESCRIPCIÓN Y CARACTERÍSTICAS.....	3
POSICIÓN INICIAL DE FICHAS PARA TRES JUGADORES	4
POSICIÓN INICIAL DE FICHAS PARA DOS JUGADORES.....	5
MOVIMIENTO DE FICHAS	6
REGLAMENTO	7
NOTACIÓN DEL JUEGO	8
EJEMPLOS DE PARTIDO ENTRE DOS	9
EJEMPLOS DE PARTIDO ENTRE TRES	9
DECISIONES, ESTRATEGIA Y SUGERENCIAS	10



DESCRIPCION Y CARACTERISTICAS

JUGADORES: Se puede jugar entre dos o entre dos jugadores.

DURACIÓN: Máximo 40 minutos, finaliza el juego y el resultado se define por puntos.

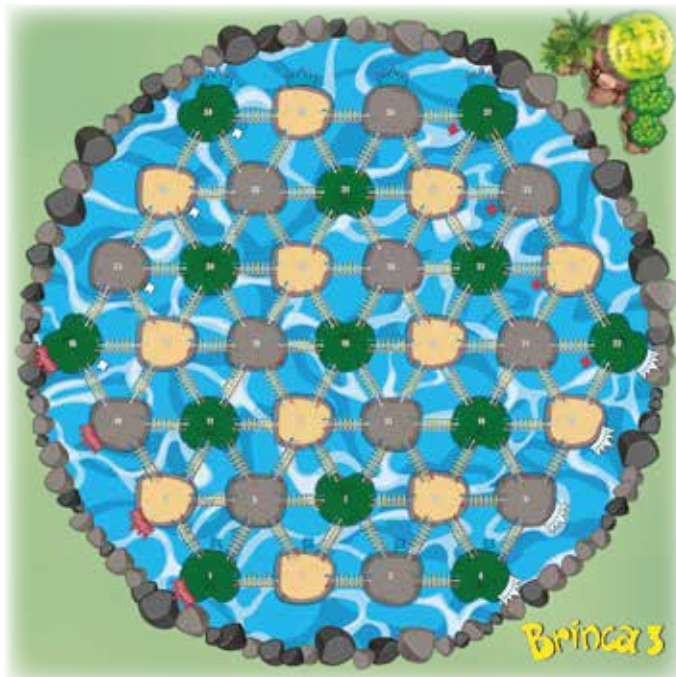
DIFICULTAD: Media.

EDAD: Mas de 7 años.

OBJETIVO DEL JUEGO: Eliminar todas las fichas de él o los dos rivales.

TABLERO: De cuarenta y tres casilleros numerados (12 islas, 12 piedras y 13 hojas) distribuidos en forma hexagonal y simétrica. Los casilleros están unidos por escaleras para mover las fichas entre ellos. En la base de la escalera hay tres flechas del mismo color de las fichas que indican hacia que casilleros pueden moverse la ficha del mismo color de la flecha.

TABLERO



POSICION INICIAL DE FICHAS PARA TRES JUGADORES



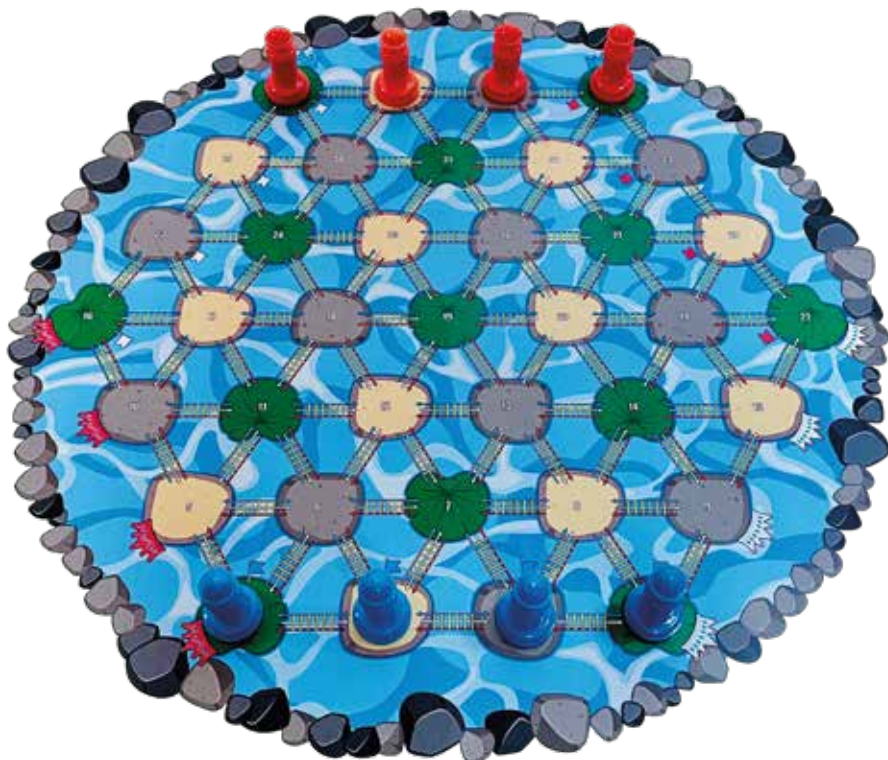
- Cada jugador tiene inicialmente cuatro fichas.
- Cada jugador, puede mover dos fichas diferentes en su turno de juego, pero si desea mueve solo una ficha y decir en voz alta "paso".
- No se puede mover una misma ficha dos veces en su turno de juego.

Para definir a un ganador se deben realizar 3 partiditos, alternando el inicio del juego.

El jugador que gana dos de los tres partidos, es el ganador del juego entre tres.

Si es los tres partidosgana un jugador diferente. El resultado final es triple empate.

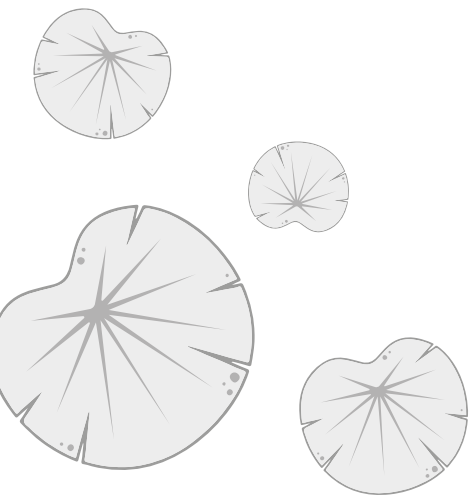
POSICION INICIAL DE FICHAS PARA DOS JUGADORES



- Cada jugador tiene su posición inicial en un lado opuesto del Tablero. Y REINA en cualquiera de los 4 casilleros que era la posición inicial de su oponente.
- Las fichas se mueven en dirección de reinar a hacia sus costados. No pueden retroceder con respecto a su posición inicial.
- Cada jugador, puede mover dos fichas diferentes en su turno de juego, pero si desea mueve solo una ficha y decir en voz alta “paso”
- No se puede mover una misma ficha dos veces en su turno de juego.

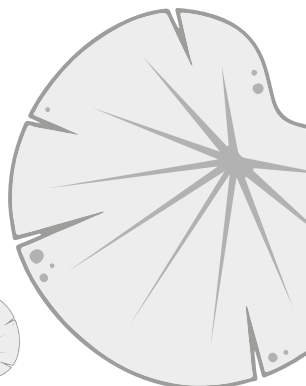
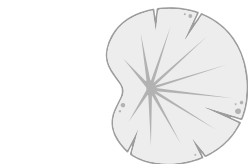
MOVIMIENTO DE LAS FICHAS

1. Desde su posición inicial (4 casilleros, con banderita, color de las fichas), las fichas simples solo pueden avanzar en dirección a reinar (casilleros con corona del color de las fichas o moverse en dirección lateral como indica las flechas del color de las fichas.
2. La ficha simple solo pueden moverse un paso (una flecha) hacia el hexágono que esta delante de su posición inicial o en dirección de sus costados.
3. Las fichas simples no pueden retroceder con respecto a su línea base {posición inicial}.
4. Para saltar sobre una ficha rival y eliminarla, debe estar en el casillero mas cercano a dicha ficha y el casillero siguiente (en la dirección del salto) debe estar vacío.
5. Los jugadores no pueden saltar sobre sus misma fichas (se autoleliminarían)
6. No se puede saltar sobre dos fichas rivales que estén contiguas en la misma dirección de salto, así sea ficha REINA la que salte.
7. La ficha simple que llega a uno de los 4 casilleros ubicados en el lado opuesto de su posición inicial (casilleros con corona) se convierte en ficha REINA.
8. La ficha REINA puede eliminar las fichas rivales que estén en cualquiera de sus direcciones posibles de movimiento. No es necesario que su hexágono este contiguo al de la ficha a eliminar. Y puede girar en el hexágono vacío mas conveniente para seguir eliminando fichas rivales.



REGLAMENTO

- 1.- La ficha tocada, debe ser jugada.
- 2.- Cuando el jugador suelta la ficha, ya termino su turno de movimiento.
- 3.- Cuando se juega entre dos rivales, el tiempo máximo para cada jugador es de 60 segundos para realizar el movimiento de sus fichas.
- 4.- Cuando se juega entre tres rivales, el tiempo máximo para cada jugador es de 90 segundos para realizar el movimiento de dos fichas diferentes. Pero el tiempo máximo es de 60 segundos, si solo mueve una ficha y dice “paso”
- 5.- Si en vez de eliminar una ficha rival, se hace un movimiento hacia otro casillero; el siguiente jugador puede SOPLAR la ficha que no hizo la eliminación, (no se rehacen movimientos) Para lo cual dice “SOPLADO” retirando la ficha del Tablero y explicando porque se sopló. Luego hace sus movimientos.
- 6.- Cuando se juega entre tres y hay la posibilidad de eliminar una ficha rival; el primer movimiento debe ser de eliminación de la ficha rival.
- 7.- Si un jugador tiene posibilidad de eliminar varias fichas rivales, y elimina menos fichas de las que si puede eliminar; el jugador que sigue en el turno de juego puede SOPLAR la ficha que dejo de eliminar más fichas. Para lo cual dice “SOPLADO” retirando la ficha del Tablero y explicando porque se sopló. Luego hace su movimiento.
- 8.- Cuando ya no hay ninguna ficha por reinar, finaliza el partido y el resultado se define por puntos.
- 9.- El Empate se da por mutuo acuerdo entre los jugadores. También puede terminar el juego en empate, si después de cuarenta minutos se suspende el juego, y al sumar el valor de las fichas en el Tablero da un valor igual.
- 10.- Cuando un jugador en el desarrollo del juego, percibe que sus posibilidades de ganar o empatar no existen. Puede decir “ABANDONO” y pierde el partido. En caso del juego entre tres, debe retirar sus fichas del tablero.



NOTACION DEL JUEGO

Las jugadas realizadas se anotan poniendo el número del casillero inicial y el número del casillero al que se desplaza la ficha; separados por un guion (-)

Cuando se juegan entre dos o tres rivales (cada jugador puede realizar dos movimientos con fichas diferentes); los dos movimientos anotados están separados por un punto y coma (;)

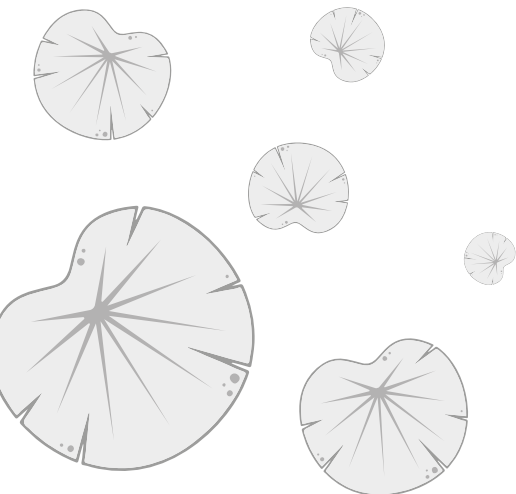
Letras entre paréntesis que simbolizan anotaciones de juego son:

- a** = ficha de color azul
- b** = ficha de color blanco
- n** = ficha de color naranja
- E** = Eliminar una ficha rival
- R** = REINAR
- S** = SOPLADO
- P** = paso

Ejemplos de anotación:

20,1 (Eb) (R) Significa que la ficha ubicada en el hexágono número 20, se movió al hexágono número 1, eliminando una ficha blanca y REINO.

(21S) 22,33 Significa que el jugador SOPLO (retiro del Tablero) la ficha rival que estaba en el casillero 21, luego movió su ficha del casillero 22 al 33.



EJEMPLO DE PARTIDO ENTRE DOS

Posición inicial:

Azules: 1, 2, 3, 4

Naranjas: 34, 35, 36, 37

JUEGO	AZULES	NARANJA
1	1-5 ;4-9	37-33; 36-32
2	3-8; 2-7	33-28; 32-27
3	7-13; 5-10	28-22; 35-31
4	13-19; 8-14	34-30; 31-25
5	19-26 ;1016	25-19; 27-25 (Ea)
6	16-23; 9-8	22-15; 19-12
7	23-29; 8-13	15-9; 30-24
8	29-34 (R); 13-11 (En)	9-4 (R); 25-19
9	34-13 (En); 11-10	4-34 (Ea); 24-18
10	10-16; 14-15	18-11; P
11	15-22; P	11-6; P
12	ABANDONA	GANA

EJEMPLO DE PARTIDO ENTRE TRES

Posición inicial:

Azules: 1, 2, 3, 4

Naranja: 22, 28, 33, 37

Blancos: 16, 23, 29, 34

#	AZULES	NARANJA	BLANCAS
1	4-9; 1-5	22-15; 28-22	29-30; 23-24
2	9-8; 2-6	15-9; 22-15	24-18; 30-25
3	5-10; 6-5	9-7 (Ea); 37-36	18-19; 25-26
4	3-12 (En); 10-11	15-21; P	19-6 (Ea); 26-19
5	11-18; 5-11	33-27;36-31	19-13; 6-7
6	18-24; 11-18	21-20; 31-26	7-3; 13-8
7	18-25; P	26-19; 20-13	3-4 (R); 8-9 (R)
8	25-31; P	27-26; P	16-17; 9-5
9	31-36 (R); P	19-12; 26-19	17-30 (Ea); 4-2
10	36-37; P	12-6; 19-12	5-8 (En),8-19 (En), 19-1(En); 2-4
11	ABANDONA	PERDIO	GANO

DECISIONES, ESTRATEGIA, SUGERENCIAS: BRINCA 3

“PENSAR ANTES DE ACTUAR”

Toma de decisiones

Es un proceso mental, que requiere los siguientes factores determinantes (*):

Conocimiento: Reglas del juego, estrategias y tácticas (**); análisis de alternativas de ataque y defensa; movimientos de dos fichas interrelacionada (destape).

Experiencia: Practicar con otros jugadores antes de competir.

Concentración: Durante todo el partido, hasta que termine.

Inteligencia Emocional: Tomar conciencia de las emociones y gestionarlas.

Estrategia

Es el proceso mental previo, en el que hemos decidido el sentido con que vamos a mover las fichas en el transcurso del juego; para lograr un resultado positivo.

En el transcurso del juego y según los resultados parciales; se puede continuar o cambiar de estrategia.

PARA FORMULAR UNA ESTRATEGIA DE JUEGO:

Establecer Objetivos viables y realistas: Ganar/Empatar, según:

- a) Conocimiento de sí mismo en cuanto a los 4 Factores Determinantes
- b) Conocimiento del prestigio y estilo de juego de él, o de los 2 oponentes.
- c) Contar con recursos de tiempo y circunstancias de un entorno favorable.

Pensar mínimo hasta el segundo nivel: Primer nivel: cuales son mis mejores movimientos (para ganar posición o eliminar fichas). Segundo nivel: si hago mis mejores movimientos, que mejores movimientos puede hacer el oponente. Y según ese análisis, continuar o reevaluar mis mejores movimientos.

Identificar fichas nuestras que pueden ser sopladas, por no eliminar fichas de los oponentes, cuando se tiene el turno de jugar.

Soplar fichas del oponente, por no eliminar todas las fichas posibles.

EN EL DESARROLLO DEL JUEGO

Desarrollar Actitudes necesarias: Respeto a sus oponentes, es solo un juego. “Respetos guardan respetos”. Perseverancia, no darse por vencido a la primera ficha eliminada; es posible voltear o empatar el partido. Tolerancia, somos diferentes como personas, pero todos tenemos la dignidad de un ser humano.

Gestión de emociones: No confiarse por la alegría de ir ganando, pueden voltear el partido. No agredir verbal, ni con gestos; no meterse aconsejar en el juego de otros. Si es muy difícil/imposible ganar o empatar, mejor es abandonar y evitar “muerte lenta”.

(*) Factores Determinantes: Todos aquellos que deben estar presentes para conseguir un resultado favorable. Porque, basta que uno de ellos no esté presente, para que el resultado sea desfavorable.

(**) Tácticas: Movimientos de fichas específico, para lograr ventaja competitiva.

SUGERENCIAS

El jugador que reina primero puede tener ventaja competitiva

En todo juego de competencia tipo enfrentamiento como el presente; se debe pensar alternativas tanto en el ataque (avanzar para reinar), como en la defensa (evitar que reine).

Es recomendable avanzar con 2 fichas juntas que se protejan.

Es recomendable dejar unas fichas en la línea base, para evitar reinar o eliminarla
Avanzar por los costados del tablero es más seguro

Es conveniente sacrificar una ficha, para obligar al jugador contrario deje libre el casillero que nos permita reinar.

Se debe intercambiar eliminación de fichas, cuando se obtiene ventaja de posición o es inevitable (sería soplado si no se elimina)

HAY QUE PENSAR alternativas ANTES DE TOCAR UNA FICHA PARA MOVERLA.
Hay tiempo para hacerlo, úselo. No sea impulsivo, puede cometer errores, que lamentar.

Cuando se juega entre 3, hay que evitar intercambio de fichas, porque ambos se debilitan y el tercero se beneficia.

El mejor jugador, no puede ganar en el juego de 3; si los otros 2 jugadores entran en alianza implícita o explícita. No se puede contrarrestar con 2 movimientos 4 movimientos en contra. Pero si se puede debilitar exclusivamente a uno de ellos, para que cuando jueguen finalmente entre los dos, pierda. Al darse cuenta se puede romper la "alianza".

Sea consciente de las emociones que experimenta por ir ganando, o por ir perdiendo. Un partido no termina hasta que termina. Es posible perder después de ir ganando y es posible ganar después de ir perdiendo. Las emociones pierden fuerza, cuando somos conscientes de ellas.

Se pueden imaginar los futuros movimientos de ataque (para reinar) de las fichas de los oponentes. Y anticipar como neutralizarlo (con movimientos de las fichas de defensa)

Copyright H.V.B.T



TABLERO



FICHAS

Copyright H.V.B.T.
brincaperu@gmail.com

Prohibida la reproducción
Derechos de Autor