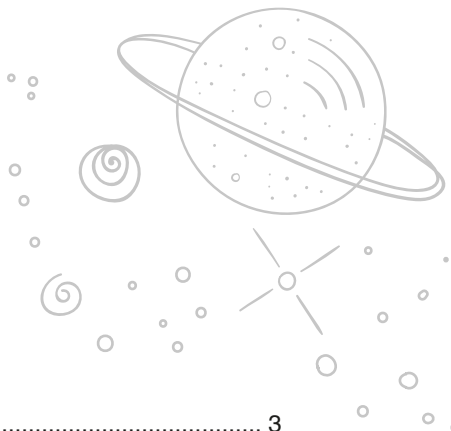


INSTRUCCIONES Y REGLAS

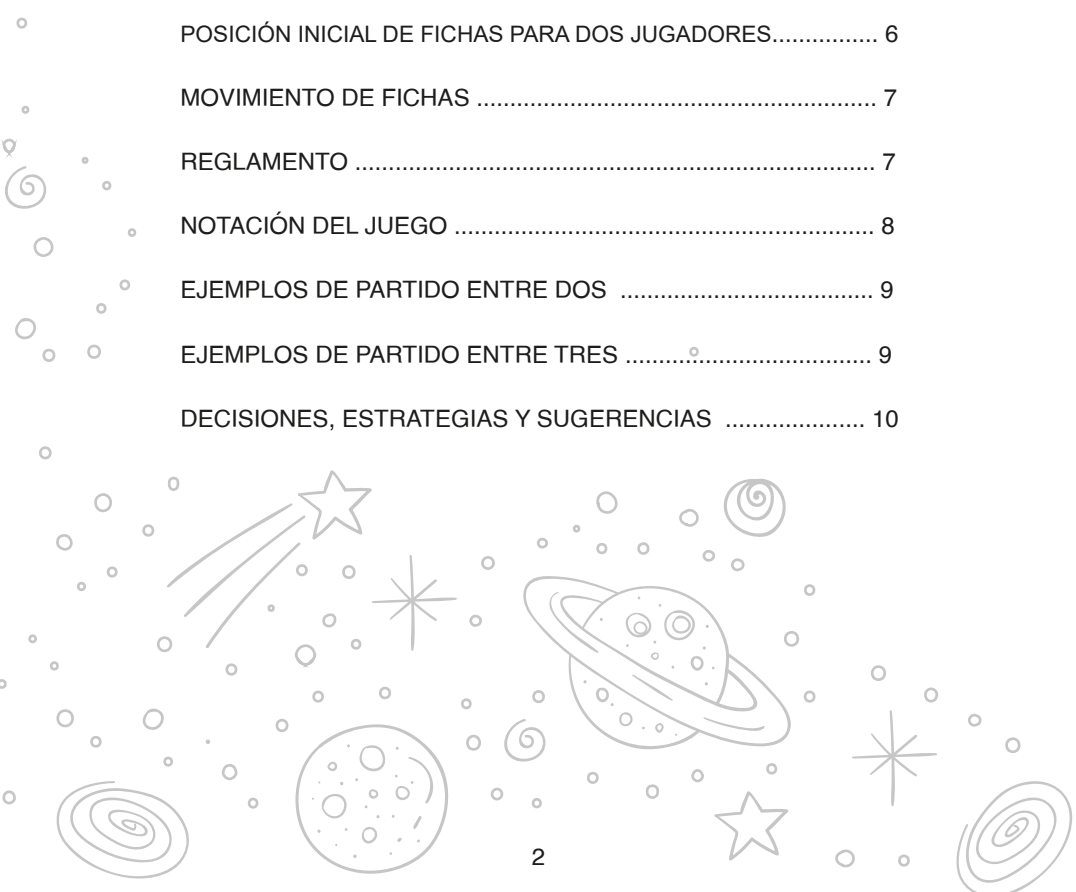
SPACEWAR®





INDICE

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



PRESENTACIÓN

El nuevo juego SPACEWAR es para el desarrollo del razonamiento estratégico y la toma de decisiones en competencias de enfrentamiento contra uno o contra dos rivales; En igualdad de condiciones, posibilidades y recursos iniciales.

Se practica y se desarrolla la habilidad de “pensar antes de mover una ficha”. Porque el resultado final depende de las decisiones tomadas desde el inicio del juego.

Se debe analizar y evaluar los posibles movimientos de nuestras fichas en cada turno de juego; suponiendo los posibles movimientos de respuesta de los rivales en uno o más turnos de juego.

Sirve para comprender que las estrategias para ganar a un adversario; cambian cuando se enfrenta a dos adversarios.

Gracias a la notación de los partidos, se puede aprender de los juegos realizados por uno mismo y por los realizados de otros jugadores.

Las habilidades competitivas que más se desarrollan son:

- Concentración
- Competir usando estrategias
- Tomar decisiones en condiciones de incertidumbre y riesgo
- Creatividad
- Capacidad de lucha

Las actitudes competitivas que más se desarrollan son:

- Perseverancia
- Respeto
- Paciencia
- Responsabilidad
- Administración de emociones

Estas habilidades y actitudes son ventajas competitivas en otros campos de la vida real.

DESCRIPCION Y CARACTERISTICAS

JUGADORES: Se puede jugar entre dos, y entre tres jugadores.

DURACIÓN: Máximo una hora, finaliza el juego y el resultado se define por puntos

DIFICULTAD: Media.

EDA D: Mas de 7 años.

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

TABLERO: Es de cuarenta y tres (43) hexágonos numerados y agrupados simétricamente. Al centro de cada hexágono esta un planeta (foto publica de internet). Los hexágonos están unidos por hasta doce flechas, que indican posibles direcciones de movimiento de las fichas.

FICHAS: Ocho (8) para cada jugador, cuando se juega entre dos. Seis (6) para cada jugador, cuando se juega entre tres

La ficha simple vale un punto, la ficha Reina vale 3 puntos.

TABLERO



POSICION INICIAL DE FICHAS PARA TRES JUGADORES



- Cada jugador tiene inicialmente seis 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 un ganador se deben realizar 3 partidos, alternandose el inicio del juego.
- El jugador que gana dos de los tres partidos es el GANADOR del juego entre tres.
- Si en los tres partidos gana un jugador diferente. El resultado final es triple empate.

POSICION INICIAL DE FICHAS PARA DOS JUGADORES



- Cada jugador tiene inicialmente ocho fichas.
- Cada jugador puede mover solo una ficha en su turno de juego.
- Para definir el ganador se deben realizar dos partidos, alternando el inicio del juego.
- Si hay diferentes ganador en cada partido, deben jugar un tercer partido de desempate.

MOVIMIENTO DE LAS FICHAS

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

REGLAMENTO

- 1.- La ficha tocada, debe ser jugada.
- 2.- Cuando el jugador suelta la ficha, ya terminó 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 la ficha.
- 4.- Cuando se juega entre tres rivales, el tiempo máximo para cada jugador es de 90 segundos para realizar el movimiento de fichas.
- 5.- Si en vez de eliminar una ficha rival, se hace un movimiento de cambio de lugar; 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 su movimiento.
- 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 triple empate se da por mutuo acuerdo entre los jugadores. También puede terminar el juego en empate, si después de una hora se finaliza el juego, y al sumar el valor de las fichas en el Tablero da un valor igual.

10.- Un jugador puede abandonar el partido cuando percibe que no hay posibilidad de ganar.

NOTACION DEL JUEGO

Las jugadas realizadas se anotan poniendo el número del hexágono inicial y el número del hexágono al que se desplaza la ficha; separados por una guión (-)

Cuando se juegan entre 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 hexágono 22 al 33.

EJEMPLO DE PARTIDO ENTRE DOS

Posición inicial:

Blancas: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 y 8

Azules: 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42 y 43

JUEGO	BLANCAS	AZULES
1	6-13	36- 25
2	1-9	25-20
3	2-1	37-27
4	7-17	39-36
5	13-25	27-14
6	4-27 (Ea)	38-14 (Eb)
7	5-26 (Ea)	36-14 (Eb)
8	25-32	14-4
9	1-7 (Ea)	20-1 (Eb) (R)
10	7-18	41-20 (Eb)
11	18-30	1-41
12	17-22	41-11(Eb)
13	3-22 (Ea)	20-9
14	30-33	42, 21 (Eb)
15	22-33	9-1(R)
16	33-41 (R)	40-38
17	41-6(Ea)	1-41(Eb)
18	ABANDONO	GANO

EJEMPLO DE PARTIDO ENTRE TRES

Posición inicial:

Blancas: 1, 2, 3, 4, 5 y 7

Azules: 24, 28, 31, 35, 38 y 43

Naranjas: 20, 25, 29, 32, 36 y 41

#	BLANCAS	AZULES	NARANJAS
1	5-8; P	38-40; P	41-42; 32-41
2	8-12; P	31-19; 40-31	29-39; 36-37
3	4-6; P	31-27; 19-15	25-36; 39-40
4	12-18-34-39(Ea,Ea,En); P	43-37(En); 35-43	42-30(Ea);41-37(Eb)
5	6-9 ;7-6	43-42; 24-35	30-18; 36-26
6	6-16; P	42-30-21(En,En); 35-24	20-22 (Ea);P
7	16-29; 9-21	28-31;24-19	22-14; 18-7
8	29-39; 21-33	31-30; 19-23	14-15; 7-8
9	33-41 (R); 39-42 (R)	23-22; P	8-19; P
10	3-15-24En,En);41-3(Ea)	ABANDONA	PERDIO
11	GANO		

DECISIONES, ESTRATEGIA, SUGERENCIA

“PENSAR ANTES DE ACTUAR”

TOMA DE DECISIONES

Es un proceso cognitivo de la voluntad para lograr objetivos.

En situaciones informadas y con alternativas delimitadas. El resultado final depende del conjunto de decisiones tomadas libremente por cada uno de los jugadores; desde el inicio hasta el final del juego.

Para tomar una decisión efectiva el pensamiento racional (causa-efecto) es necesario; pero también se requiere de un razonamiento estratégico (que-pasa-sí), de un pensamiento creativo (otra-alternativa); y de una gestión de emociones para no cometer errores fatales.

ESTRATEGIA

1.- JUEGO ENTRE DOS

El objetivo debe ser GANAR, solo si el rival es de “menor” o “igual” capacidad para jugar.

El objetivo debe ser EMPATAR, solo si el rival tiene una “mayor” capacidad para jugar. Pero si comete un error, el objetivo es GANAR.

Si se desconoce la capacidad de juego del rival, sus primeras jugadas (de menor o mayor calidad a las que esperábamos) nos revelan su capacidad de jugar. Proceder según los objetivos anteriores. No confiarse ni subestimar al rival.

2.- JUEGO ENTRE TRES

El resultado final es impredecible (inicialmente), porque depende de las interacciones de competencia entre los tres rivales. Se puede GANAR, EMPATAR o PERDER, según las jugadas realizadas por los otros dos jugadores; independientemente de su capacidad de juego.

No intercambiar fácilmente fichas, cada ficha perdida es 25% menos de recursos para cada jugador, lo cual favorece al tercero.

Usar los dos movimientos por turno solo en caso necesario.

No pensar alternativas de juego, hasta que los otros dos jugadores ya hayan realizado sus movimientos.

Tener en cuenta que una ficha no puede retroceder respecto a su línea base; pero si pueden avanzar y moverse (o retroceder) lateralmente respecto a su línea base (ver flechas).

SUGERENCIAS

Pensar mínimo hasta el segundo nivel, antes de mover una ficha

Primero: Cual es la mejor alternativa de movimiento.

Segundo: Cual puede ser la mejor reacción del rival.

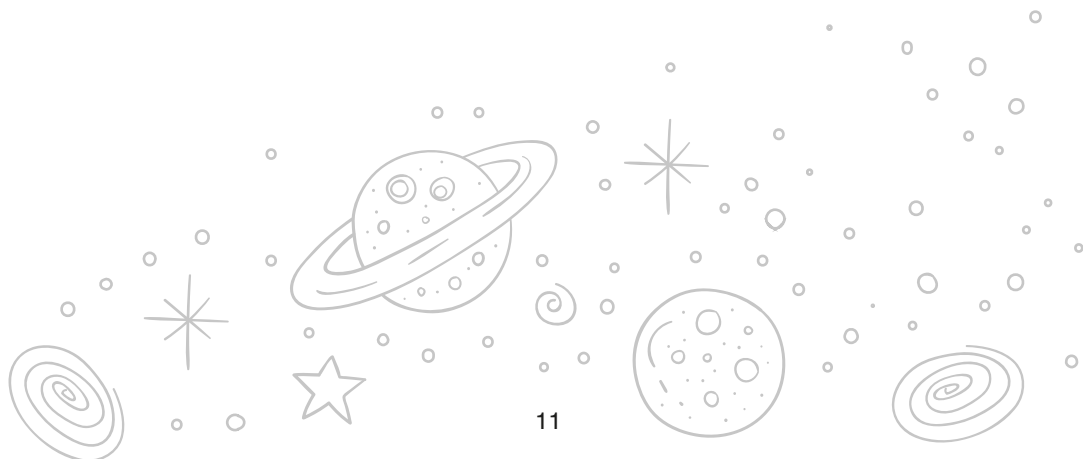
Considerar posible ventaja de un efecto combinado al mover dos fichas, sacrificar o proteger.

Identificar fichas que pueden ser sopladas, por no eliminar alguna ficha rival.

Soplar posibles fichas de los rivales, antes de hacer movimientos de nuestras fichas

Gestión de emociones: No confiarse por la alegría de ir ganando, se pueden perder partidos que se estaban ganando.

Si ya no es posible ganar o empatar, mejor es ABANDONAR y evitar la derrota hasta el final.





TABLERO



FICHAS

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

Prohibida la reproducción
Derechos de Autor