

DIETER STEIN

abande

INTRODUCCION

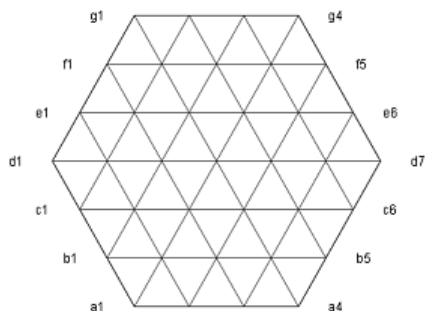
Abande es un juego en el que dos jugadores añaden nuevas piezas al tablero o mueven las que ya hay sobre él para capturar piezas enemigas y conseguir la máxima puntuación.

MATERIAL

- Un tablero hexagonal con 37 espacios.
- 2 x 18 piezas apilables, en blanco y en negro.

EL TABLERO

Abande se juega en un tablero hexagonal de 37 espacios.



Las piezas se colocan en las intersecciones de las líneas.
Observa la notación especial de este tablero.

PIEZAS

Cada jugador toma las 18 piezas apilables de su color y las coloca frente a él. Se llamarán "piezas en mano".

El tablero comienza vacío.

OBJETIVO

Los jugadores deben conseguir la mayor puntuación. Cada pieza o pila de piezas en el tablero bajo el control de cada jugador se suma a la puntuación final. Una pila pertenece al jugador que posea la pieza superior.

TURNO DE JUEGO

Los jugadores mueven por turno. El jugador que use las piezas negras comienza colocando una pieza en cualquier lugar del tablero. Esto se llama "iniciativa", en contraste con un movimiento "normal", que puede ser:

- **añadir** una nueva pieza al tablero, o
- **mover** una pieza (o una pila de piezas) del tablero sobre otra pieza del adversario (o pila de piezas), o
- **pasar**, que es posible si no tienes ninguna pieza "en mano".

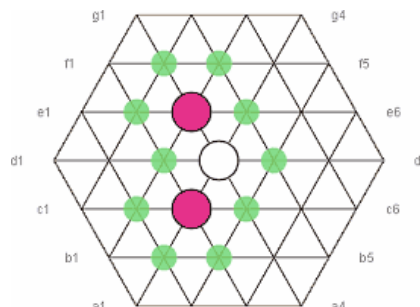
Si los dos jugadores pasan en sendos turnos la partida termina.

LA "BANDA"

En cualquier momento de la partida todas las piezas del tablero deben estar conectadas. Debe haber una sola "banda" (de ahí el nombre "ABANDE"). Observa que esta banda puede incluir figuras como redes o "ramas".

AÑADIENDO UNA NUEVA PIEZA

Mientras tengas piezas "en mano" y no quieras o no puedas mover una pieza del tablero, debes añadir una pieza nueva conectada a otra cualquiera del tablero.

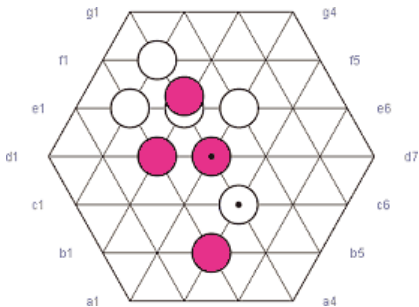


Las nuevas piezas deben colocarse junto a las ya existentes.

MOVIENDO UNA PIEZA

En vez de añadir una nueva pieza, puedes mover una del tablero (o una pila que te pertenezca, que son las que tienen una pieza tuya en la parte superior):

- Las piezas o pilas mueven un espacio en cualquiera de las 6 direcciones.
- Las piezas o pilas pueden capturar colocándose sobre una pieza o pila **enemiga**.
- Las pilas no pueden tener mas de 3 piezas.
- Las pilas no se pueden romper.
- Las piezas pueden moverse a partir del momento en que el jugador con piezas negras ha añadido su segunda pieza al tablero. Esto quiere decir, por ejemplo, que una pieza negra no puede capturar a la blanca en el segundo turno..



Capturas posibles para Blanco: e2-d3, e2-e3, e4-d4, e4-e3, f2-e3. Capturas posibles para Negro: b3-c4, d3-e2, e3-e2, e3-e4, e3-f2. Las piezas marcadas no pueden moverse, ya que romperían la "banda".

PASAR

Si un jugador no tiene piezas "en mano" puede pasar en su turno.

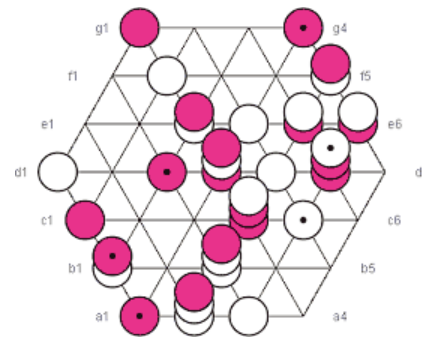
FIN DE LA PARTIDA

Si los dos jugadores pasan en sendos turnos la partida termina.

PIEZAS "DORMIDAS"

Tras finalizar la partida, las piezas o pilas que no estén conectadas a piezas o pilas enemigas se retiran del tablero. (en las pilas, sólo cuenta la superior).

Observa que al retirar piezas dormidas la banda puede romperse.



Piezas "dormidas".

PUNTUACIÓN

Tras esto, se cuentan las piezas o pilas restantes:

- Cada jugador añade 1 punto por cada pieza de su color (no pilas).
- Cada jugador añade 2 puntos por cada pila de dos piezas controlada por él (pieza superior).
- Cada jugador añade 3 puntos por cada pila de tres piezas controlada por él (pieza superior).

El jugador con mas puntos gana la partida. Si ambos jugadores tienen la misma puntuación el juego acaba en empate.

En el ejemplo anterior, Negro gana por 12-15.

Visita <http://abande.com> para saber mas.