

# EPAMINONDAS

Un juego de **Robert Abbott** para dos personas

## INTRODUCCIÓN

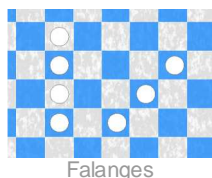
Epaminondas era el nombre de un general Tebano que inventó la falange, una formación militar que utilizó para vencer a los espartanos en 371 A.c. El término "falange" se utiliza en el juego para describir una determinada agrupación de piezas que pueden moverse y capturar como una sola unidad. El juego fue inventado por Robert Abbott y publicado de forma privada por **Robert Abbott** en 1975.

## MATERIAL

Epaminondas se juega en un tablero ajedrezado de 14 x 12, con 28 fichas blancas y 28 negras.

## FALANGES

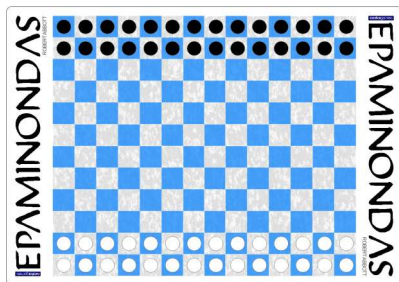
Una falange se define como un grupo conectado de dos o más piezas en línea recta, ya sea ortogonal o diagonalmente. Una pieza puede pertenecer a varias falanges en diferentes direcciones.



Falanges

## REGLAS

Coloca las piezas según la figura.



Un jugador utiliza las piezas blancas y el otro las negras. Comenzando con el blanco, los jugadores juegan por turno.

## MOVIMIENTO

En su turno, un jugador debe mover una pieza una casilla en cualquier dirección o mover una falange. No está permitido pasar.

Cuando se mueve una falange, todas las piezas de la falange se mueven el mismo número de casillas y en la misma dirección, en línea recta. La dirección del movimiento debe ser hacia delante o hacia atrás a lo largo de la línea en la que se orienta la falange. El número de casillas que se mueve la falange debe ser igual o menor a la cantidad de piezas de la falange.

Una falange puede separarse para moverse. En este caso, el número de casillas que puede moverse es igual o inferior al número de piezas de la falange que se mueve.

Una falange (o una pieza) no puede moverse fuera del tablero ni a una casilla ocupada por una pieza del mismo color. En determinadas circunstancias, al capturar, la primera pieza de la falange puede moverse a una casilla enemiga. En ningún otro momento puede una falange moverse o atravesar una casilla enemiga.

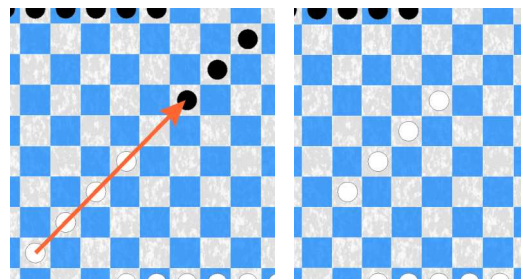
Es útil pensar que una pieza es una falange de una unidad.

## CAPTURA

Bajo ciertas condiciones, la primera pieza de una falange puede acabar su movimiento en una casilla enemiga. La falange debe entonces detenerse.

Para moverse a esta casilla enemiga, el número de piezas de la falange atacada, a lo largo de toda ella y en la dirección del movimiento de la falange atacante, debe ser estrictamente menor que el número de piezas de la atacante.

En este caso, la pieza enemiga es capturada, junto con todas las piezas de la falange atacada a la que pertenece, extendiéndose hacia atrás en la dirección de la falange atacante. Las piezas capturadas se retiran del tablero y no vuelven a utilizarse en la partida.



La falange blanca captura a la negra

## OBJETIVO

El objetivo es mover tus piezas a través del tablero hasta la última fila (la primera de tu oponente). Si al **comienzo** de tu turno tienes más piezas en la última fila, que piezas tiene tu oponente en tu primera fila, has ganado.

Como ejemplo, considera la situación en la que ningún jugador tiene ninguna pieza en la última fila. En cuanto muevas una pieza a la última fila, tu oponente debe o bien (a) capturar la pieza, o (b) llevar una de sus piezas a tu primera fila. Si no lo hace, pierde.

Como otro ejemplo, considera la situación en la que ambos jugadores tienen la misma cantidad de piezas en la última fila. Si capturas una de las piezas enemigas de tu primera fila tu oponente debe o bien (a) capturar una de tus piezas de su primera fila, o (b) llevar una de sus piezas a tu primera fila. Si no lo hace, pierde.

Hay una regla final. Para evitar una posición de simetría del jugador negro que fuerce unas tablas, se aplica lo siguiente: Un jugador no puede mover una pieza a la última fila si eso crea un patrón de simetría horizontal.

Visita la página de EPAMINONDAS:

<http://www.logicmazes.com/games/epam/index.html>