

ESSENTIA

Fernando Lafuente Clavero

Juego de estrategia en un entorno fantástico para dos jugadores

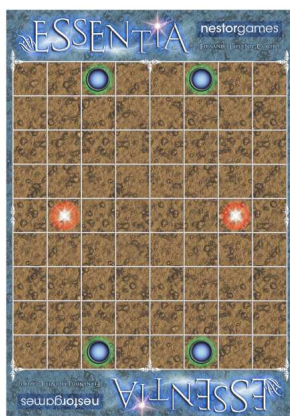
En el lejano país de **Essentia**, dos Órdenes de hechiceros se disputan su dominio desde tiempos inmemoriales. Irreconciliables enemigos, los Magos de la Aurora y los Brujos del Ocaso buscan con cada batalla dar el golpe de gracia a su adversario. Dado que el número de miembros de cada Orden no es grande y su vida inestimable, los hechiceros no luchan personalmente sino usando golems controlados por ellos.

Las batallas tienen como escenario un territorio insólito donde una magia peculiar llamada esencia concede poderes singulares a los golems. Ese territorio, la Tierra Cambiante, acoge en su interior varios terrenos distintos en forma de "parcelas". Cada uno de esos tipos de terreno ofrece un poder mágico diferente a quien lo pisa, que le permite moverse y/o atacar de diversas formas.

Hoy se produce el enésimo enfrentamiento entre un hábil mago de la Aurora y un diestro brujo del Ocaso, encargados de manejar a los golems para dirimir la contienda... y dichos hechiceros no son otros que los jugadores.

MATERIAL

- Un tablero de 8 x 9 de la Tierra Cambiante.



- 16 golems del Ocaso y 16 golems de la Aurora.
- 28 losetas de terreno (8 mesetas, 8 bosques, 8 montañas, 4 llanuras).

LA TIERRA CAMBIANTE

Cada jugador dispondrá al inicio de 16 golems de cada Orden (color), que moverá sobre las casillas o las losetas que se sitúen encima. Habrá un total de 28 losetas móviles, que se colocarán encima de otras tantas casillas. Aquellas, junto a las parcelas que queden sin cubrir, determinarán cada partida la identidad de las 72 casillas que tiene el tablero.

El rasgo característico de la Tierra Cambiante es que la naturaleza anárquica de la esencia modifica cada día (partida) la configuración de las parcelas que contiene a excepción de los manantiales y los círculos de esencia, cuya posición permanece inalterable. Esto hace que cada batalla sea distinta y únicamente la astucia de los magos-jugadores determine el sino del enfrentamiento.

TERRENOS Y SUS PODERES

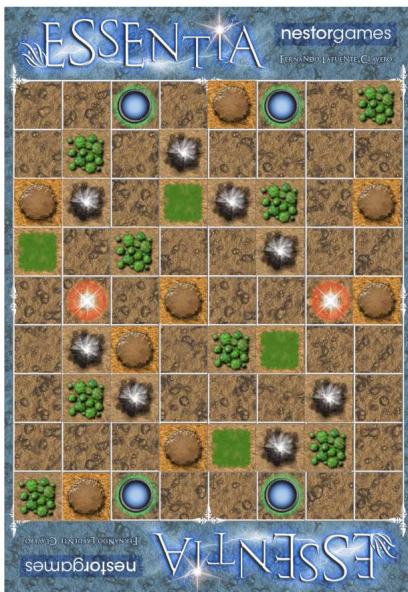
| | |
|--|---|
| | <p>Llanura: grandes planicies que conceden al gólem el poder de desplazarse y atacar en todas las direcciones (ortogonal y diagonal) cuantas casillas se desee siempre que no haya otra pieza en medio.</p> |
| | <p>Meseta: formidables altiplanos que dotan del poder de desplazarse y atacar ortogonalmente, cuantas casillas se quiera siempre que no haya otra pieza en medio.</p> |
| | <p>Pedregal: es el terreno más habitual en la Tierra Cambiante. Suelo de piedras, complicado y lento. Su poder permite mover únicamente a una parcela de distancia, y tiene que ser siempre de manera ortogonal en cualquier dirección. Sin embargo, la situación errática de las rocas sólo permite el ataque diagonal, a cualquier parcela contigua.</p> |
| | <p>Montaña: altos montes sólo abordables en zig-zag. El poder que conceden al gólem es desplazarse y atacar en diagonal cuantas casillas se desee siempre que no haya otra pieza en medio.</p> |
| | <p>Bosque: bosques milenarios que invitan al subterfugio. Dotan del único poder que puede atravesar obstáculos, y que permite mover y atacar mediante un salto en forma de L (dos casillas de alto y una de ancho) en cualquier dirección. El gólem comienza su movimiento en un extremo de la L y lo acaba en el otro.</p> |
| | <p>Círculo de esencia: dos zonas fijas en la fila central del tablero que pueden estar activas o inactivas, manteniéndose ese estado desde el principio hasta el final de la partida (ver más adelante).</p> <p>Estado activo: zona de esencia pura que concede, a elección del jugador, el poder del bosque, la meseta o el pedregal. Debe declararse en el momento de su ocupación y no se puede cambiar hasta que la zona vuelva a ser tomada. Estado inactivo: zona muerta que no puede ser ocupada por ningún gólem, aunque sí atravesada según los poderes habituales.</p> |
| | <p>Manantial de esencia: es el terreno más importante y fuente de la magia de cada Orden. En él un gólem sólo puede moverse y atacar a parcelas adyacentes en cualquier dirección, pero su pérdida en ciertas condiciones ocasiona la derrota en la batalla (ver más adelante).</p> |

PREPARACIÓN

Cada jugador escoge una Orden de magos (Aurora, piezas claras; Ocaso, piezas oscuras). Tras decidir si los círculos de esencia estarán activos o inactivos, se coloca el tablero de modo que los manantiales estén delante de cada oponente. A partir de aquí, se proponen dos formas de preparación:

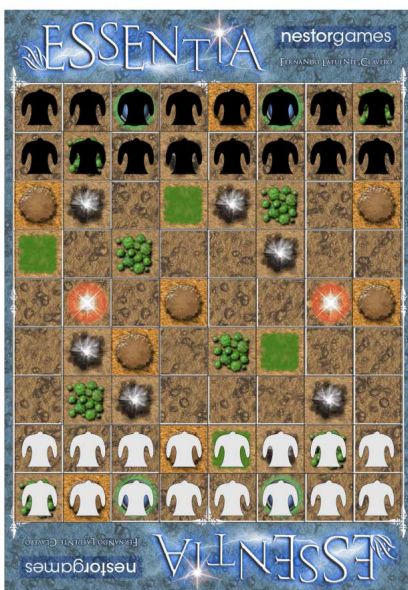
Modo aleatorio: se da la vuelta a todas las losetas y cada jugador, alternadamente, las sitúa una por una sobre el tablero (en cualquier casilla salvo las fijadas) hasta que se agoten. Entonces se les da la vuelta revelando su identidad.

Modo estratégico: cada jugador escoge una loseta a la vista y la pone, por turnos, sobre el tablero. Está obligado a colocar las losetas de forma alternada (una en su parte del tablero, la siguiente en la del oponente, y así sucesivamente). La fila del centro se puede usar en cualquier turno.



Ejemplo de colocación de losetas

Cuando las 28 losetas están colocadas, cada contrincante pone sus 16 golems en las dos filas más próximas a él y el juego puede empezar.



Colocación de los golems

JUGAR

Se determina a suertes qué Orden comienza. A partir de este momento, los jugadores mueven, una en cada turno, sus piezas-gólem según el poder que les da la casilla o loseta sobre la que se encuentran. No está permitido "pasar". Cuando un gólem cae sobre el lugar que ocupa un gólem enemigo, éste es eliminado de la partida. Sólo puede haber una pieza por casilla o loseta.

Un gólem disfruta del poder que le concede su parcela hasta que se desplaza a otra, instante en el cual su poder cambia para acomodarse al concedido por el nuevo terreno.

OBJETIVO DEL JUEGO

Una Orden mágica vence a la otra en cualquiera de estas dos circunstancias:

- Uno de sus golems vence (ocupa su parcela) a otro gólem enemigo que se halla en un manantial de esencia.

- Una Orden consigue que la otra se quede en un momento dado sin manantiales (sin golems sobre parcela de manantial).

VARIANTES

Para conferir a las partidas de mayor agilidad o, por el contrario, hacerlas más difíciles, se sugieren dos variantes con respecto a los círculos de esencia: permitir que si están activos ofrezcan el poder de cualquier terreno (no únicamente pedregal, bosque o meseta) o, si están inactivos, que no sólo no puedan ocuparse sino que ningún poder (a excepción del ofrecido por el bosque) pueda atravesarlos.

PREGUNTAS FRECUENTES

¿Puede acabar la partida en empate? Es altamente improbable, pero si se diera el caso de que ningún jugador pudiese rematar al contrario, se declararía tregua y se emplazaría a una nueva batalla con una nueva configuración inicial.

Cuando un gólem amenaza un manantial enemigo ocupado... ¿hay que declararlo? En absoluto. Los jugadores han de estar atentos: los despistes salen muy caros en la Tierra Cambiante.

¿Puede tomar un gólem un manantial enemigo sin ganar la partida? Sí, siempre que el otro jugador mantenga otro manantial ocupado por una de sus piezas. Sin embargo, el gólem que ha tomado el manantial corre un gran riesgo, pues si le vencen allí pierde la partida aunque la parcela no fuera inicialmente "suya".