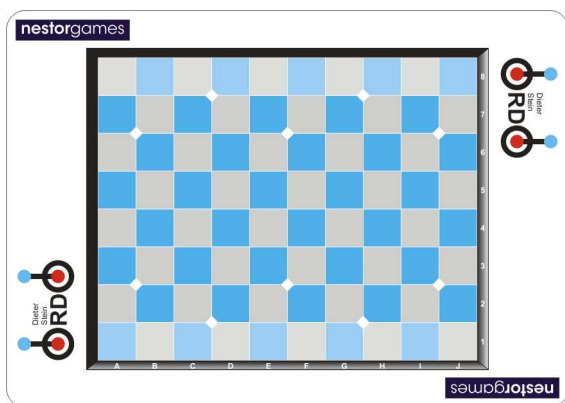




Un juego de mesa de Dieter Stein para 2 jugadores

MATERIAL

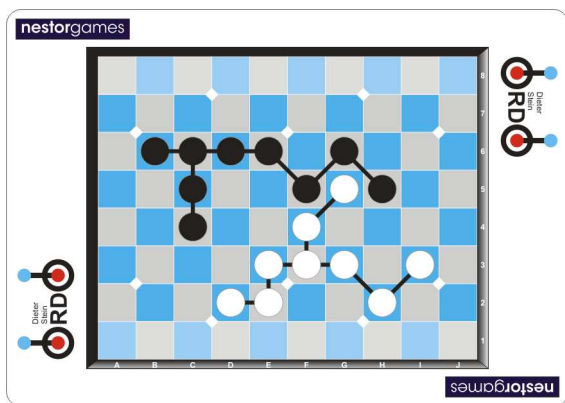
Ordo se juega en un tablero de 10 x 8 con 2 x 20 piezas de dos colores.



Tablero de ORDO

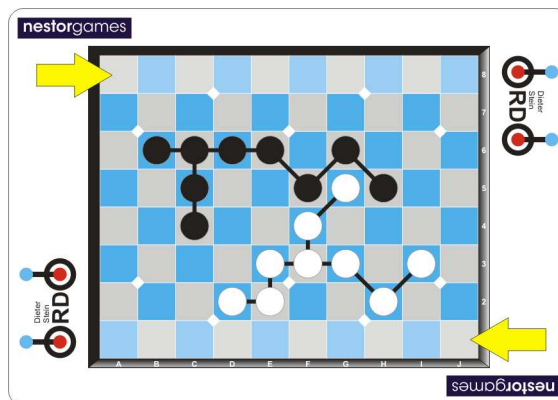
TERMINOLOGIA

Grupo: Grupo de piezas de un mismo color conectadas ortogonal o diagonalmente.



Grupos de piezas

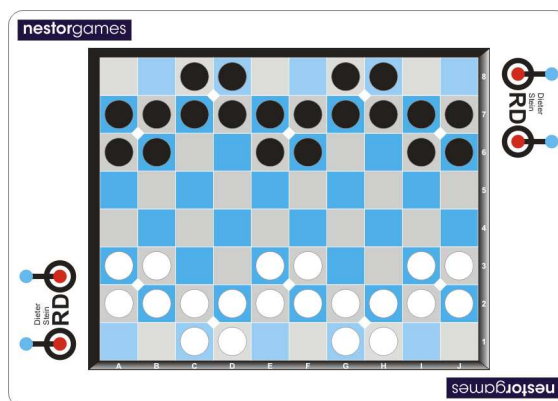
Última fila: Fila mas próxima a cada jugador.



Últimas filas

PREPARACIÓN

Las piezas se colocan según la figura siguiente:



Inicio

OBJETIVO

Llevar al menos una ficha hasta la última fila del contrario.

REGLAS

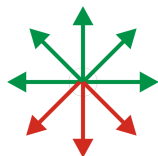
Cada jugador elige un color y se coloca en el lado correspondiente del tablero.

Blancas comienzan. Los jugadores juegan por turno. Es obligatorio mover. No pueden pasar.

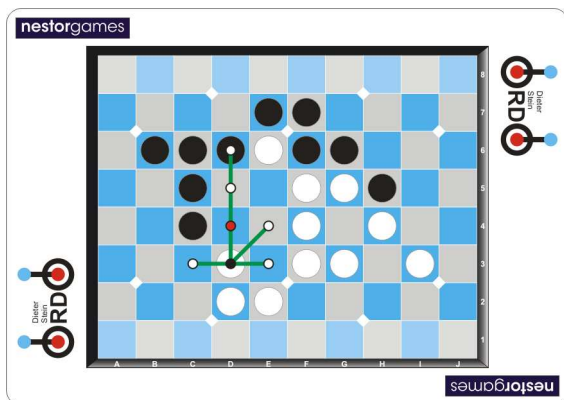
Conexión: A lo largo de la partida, tras el movimiento de un jugador, todas las piezas de ese jugador deben estar conectadas formando un **único** grupo.

Movimientos y capturas: Hay dos formas posibles de mover las piezas: **movimiento simple** y **movimiento ORDO**.

- **Movimiento simple:** Una pieza puede mover hacia adelante o hacia los lados, ortogonal o diagonalmente, cualquier número de espacios vacíos. Puede acabar en un espacio vacío o en un espacio ocupado por una ficha enemiga, en cuyo caso es capturada y retirada del tablero. **Sólo** está permitido mover hacia atrás para reconectar un grupo (ver mas adelante)



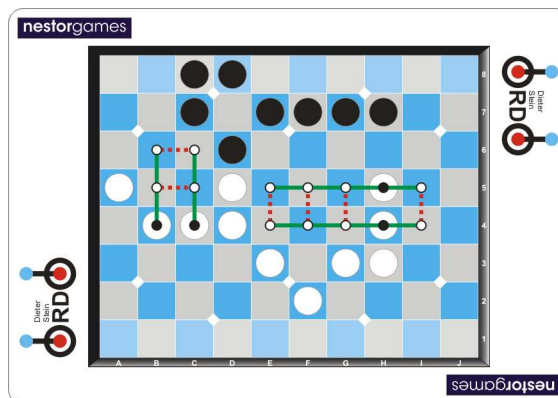
Movimiento simple



La pieza señalada tiene 5 movimientos posibles. Mover un espacio hacia delante (marcado en rojo) no le está permitido, ya que rompería el grupo. Tampoco 2 o 3 espacios a la izquierda.

- **Movimientos ORDO:** 2 o mas piezas conectadas en horizontal o en vertical pueden moverse **juntas** a la vez

cualquier número de espacios. Si están alineadas horizontalmente podrán moverse en vertical. Si están alineadas verticalmente, podrán moverse en horizontal. No pueden capturar piezas.



Todos los movimientos ORDO posibles para el blanco

Desconexión: Si el grupo de un jugador se desconecta por una captura, el jugador **debe** realizar un movimiento que conecte el grupo de nuevo. Si no puede realizar este movimiento pierde la partida automáticamente. En este caso está permitido mover las piezas hacia atrás. También en los movimientos ORDO.

FIN DE LA PARTIDA

El objetivo es llevar al menos una pieza a la última fila del oponente.

También, un jugador pierde la partida si no es capaz de reconectar su grupo tras una ruptura o si se queda sin piezas en el tablero.

Observación: Si un jugador tiene sólo una pieza en el tablero, esa pieza sigue considerándose un grupo!

Visita spielstein.com para conocer más.