

RACING DWARFS

Fernando Lafuente Clavero

Estrategia y anticipación para 2-4 jugadores

INTRODUCCIÓN

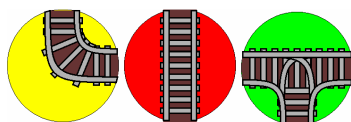
De todos es sabido el afán con que los enanos de las montañas trabajan en sus oscuras minas. Lo que no es tan conocido es su afición a divertirse haciendo carreras montados en vagonetas.

Hoy, un grupo de enanos se ha vuelto a reunir para su peculiar competición. Frente a ellos se halla un entramado de plataformas recorridas por raíles que pueden girar a su conveniencia para formar caminos por los que avanzar.

¿Serás capaz de manejar con habilidad a tu equipo, moviendo vagonetas y rotando plataformas, para ser el primero en llevar a todos tus enanos al extremo opuesto?

MATERIAL

- Tablero cuadrado de 7x7, con 13 casillas inscritas.
- 4 vagonetas rojas, 4 azules, 3 amarillas y 3 blancas.
- La Roca.
- 48 losetas (plataformas): 9 azules, 9 rojas, 7 amarillas, 5 blancas y 18 verdes. Habrá tres tipos de loseta (L, I, T):



La distribución de las losetas por tipos y colores dependerá del número de jugadores. Viene dada por estas tablas:

| 2J | L | I | T | Total |
|-----------------|---|---|---|-------|
| Por jugador | 4 | 3 | 2 | 9 |
| Verde (neutral) | 7 | 6 | 5 | 18 |

| 3J | L | I | T | Total |
|-----------------|---|---|---|-------|
| Por jugador | 3 | 2 | 2 | 7 |
| Verde (neutral) | 6 | 6 | 3 | 15 |

| 4J | L | I | T | Total |
|-----------------|---|---|---|-------|
| Por jugador | 2 | 2 | 1 | 5 |
| Verde (neutral) | 7 | 4 | 5 | 16 |

OBJETIVO DEL JUEGO

Ser el primer jugador en sacar todas sus vagonetas por su lado opuesto del tablero, siguiendo los caminos permitidos por las losetas.

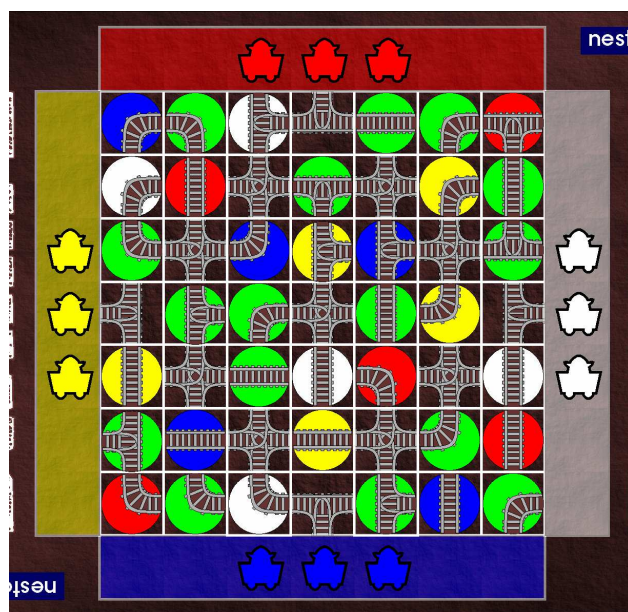
PREPARACIÓN

El tablero se coloca entre los oponentes, adjudicándose un lado a cada uno desde el cual partirán sus vagonetas. Para dos jugadores, cada uno tomará cuatro vagonetas del mismo color; para tres o cuatro jugadores, tomará tres. Finalmente los jugadores cogerán las losetas de su color.

Para poner las losetas sobre el tablero, se llevará el siguiente orden, teniendo en cuenta que nunca pueden cubrir las casillas ya inscritas en tablero:

1. Se toman las losetas verdes y se colocan, aleatoriamente, sin mirar y hacia abajo, sobre otras tantas casillas. Estas losetas son comunes y no pertenecen en exclusiva a ningún jugador.
2. Se colocan por turnos las del color propio de cada jugador (es decir, el jugador rojo pone una loseta roja, luego el azul una loseta azul, etc.), esta vez a la vista y estratégicamente, teniendo en cuenta que los raíles deben quedar paralelos a la cuadrícula del tablero y que no pueden colocarse adyacentes (sí en diagonal) dos losetas del mismo color.
3. De nuevo por turnos, los jugadores descubren las losetas verdes y las colocan con la orientación que más les convenga.

Inicialmente, las vagonetas de cada jugador se colocan en las zonas del color correspondiente.



Ejemplo de preparación

Por último, se coloca la Roca sobre la casilla central. La Roca es una piedra gigante cuya función es bloquear. Podrá ser movida, siguiendo los caminos disponibles, por cualquier jugador, pero no podrá volver a la casilla central. La Roca cortará la trayectoria a cualquier vagoneta, y viceversa.

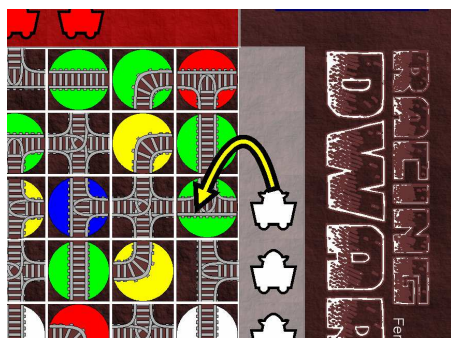
CÓMO JUGAR

En un turno cada jugador podrá llevar a cabo tres acciones como máximo. A modo de compensación, el jugador que comience la partida dispondrá de una acción menos en el primer turno.

Existe libertad en el orden en que se llevan a cabo, salvo que si se elige mover la Roca esta ha de ser siempre la última acción.

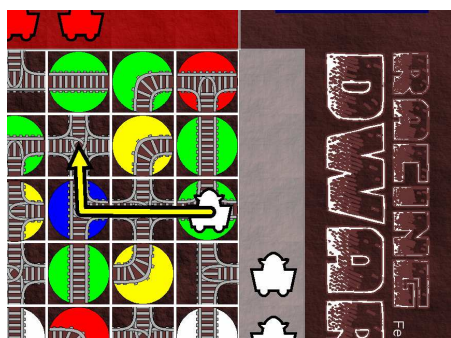
Esas acciones pueden ser:

-Introducir una vagoneta en el tablero. Esta acción supone coger una vagoneta que está en un área exterior de su color y situarla en cualquier casilla de la primera fila que permita el acceso frontal (casillas de entrada).



Ejemplo: una vagoneta blanca entra en el tablero

-Desplazar una vagoneta por el tablero siguiendo los trayectos formados (sean éstos del color que sean). Este desplazamiento podrá llevarse a cabo hasta donde el camino se corte o deteniéndose, a voluntad del jugador, en alguna de las losetas intermedias. Si mediante este movimiento un jugador logra sacar alguna de sus vagonetas por su lado opuesto del tablero, dicha vagoneta ha logrado su objetivo y se retira del juego. Si encuentra otra vagoneta de cualquier color en su camino (bloqueo), deberá quedarse en la casilla anterior.



Ejemplo de movimiento

Importante: a efectos prácticos, el tablero se considera continuo lateralmente, es decir, una vagoneta que sale por un lado puede entrar por el otro de la misma fila siempre que las losetas correspondientes así lo permitan. Si una vagoneta sale por un lateral debe entrar necesariamente por el otro, es decir, no puede quedarse fuera del tablero. Nótese que en partidas para tres o cuatro jugadores un "lado" para un jugador puede ser el "fondo" para otro.

-Devolver una vagoneta a su posición inicial en el área de su color, si los trayectos formados lo permiten.

-Rotar una loseta vacía propia o común (verde) en cualquier dirección, con tal de que al final tenga sus raíles paralelos a la cuadrícula del tablero.

-Mover la Roca como si de una vagoneta se tratase.

Estas acciones están sujetas a las siguientes restricciones:

-Como mínimo se debe usar una vagoneta.

-No se puede rotar la misma loseta, o usar la misma vagoneta, dos veces en el mismo turno.

-La casilla central, +, puede ser atravesada por la Roca o una vagoneta, pero jamás ser ocupada por una vagoneta.

Ejemplo: En el primer turno, el segundo jugador (rojo) puso en juego una vagoneta entrando por una loseta roja de tipo I con acceso frontal (primera acción), luego rotó una verde de tipo L de la primera fila para poder usarla como entrada (segunda acción) y por último metió en el tablero otra vagoneta por medio de esa misma loseta verde (tercera acción).

FIN DEL JUEGO

Cada vez que la vagoneta de un jugador consigue salir por el fondo opuesto del tablero*, se considera que el enano que la dirige ha cruzado (ha logrado su objetivo) y aquella se retira del juego. El primer jugador que lo consiga con todas sus vagonetas se proclama vencedor.

*- El opuesto de Blanco es Amarillo, el opuesto de Rojo es Azul, etc...