

渋 shibumi

Un sistema de juego de **Cameron Browne**

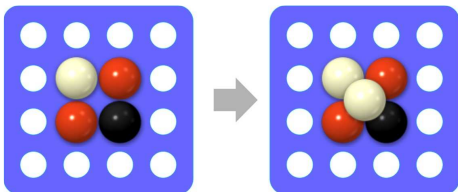
Juegos de
**Néstor Romeral Andrés, Cameron Browne
y Stephen Tavener**

INTRODUCCION

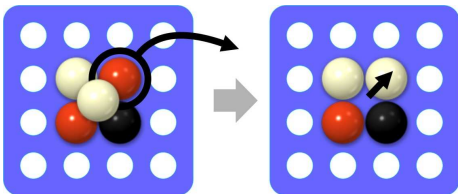
Shibumi es la esencia de la belleza, o la elegancia en su forma más sencilla. Un objeto 'Shibumi' puede parecer simple, pero recompensará al observador con una complejidad oculta conforme vaya siendo explorado. Shibumi es simplicidad que oculta complejidad.

Shibumi no es un único juego, si muchos; es el sistema de juego mas simple. Incluye un tablero de 4x4 agujeros, 16 bolas blancas, 16 negras y 16 rojas.

Al apilarse 30 bolas en el tablero, éstas forman una pirámide. Las bolas pueden colocarse sobre plataformas de 2x2 bolas ya existentes.



Si se retira una bola, todas aquellas que estuvieran sobre ella caerán, rellenando los huecos. Si una bola soporta a 2 o más bolas del nivel superior entonces está 'inmovilizada'. Si una bola no está inmovilizada entonces está 'libre'.



JUEGOS

Estos son algunos juegos a los que puedes jugar con tu **Shibumi**. Se irán añadiendo nuevos juegos a la web de nestorgames, así que visítanos de vez en cuando (www.nestorgames.com/shibumi.html).

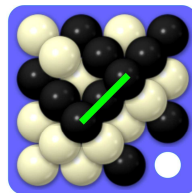
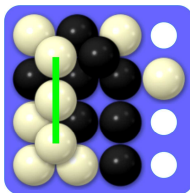
SPLINE (Néstor Romeral Andrés - 2011)

Spline es un juego muy simple de n-en-rama.

Reglas: El tablero comienza vacío. Dos jugadores, Blanco y Negro, se alternan colocando una bola en un agujero o en una plataforma.

Objetivo: Un jugador gana haciendo una línea completa, ortogonal o diagonal, en cualquier nivel. Esto es, en el primer nivel la línea a de ser de 4 bolas, en el Segundo de 3 y en el tercero de 2.

Las siguientes figuras muestran partidas ganadas por Blanco con un 3 en raya (izquierda) y Negro con un dos en raya (derecha).



Los empates no son posibles, ya que en el tercer nivel uno de los dos jugadores conseguirá un dos en raya.

SPLICE (Néstor Romeral Andrés - 2011)

Splice es una evolución de Spline que añade las bolas rojas.

Reglas: El tablero empieza vacío. Blanco y Negro alternan turnos realizando **una** de estas dos acciones:

- Colocando una bola de su color en un agujero vacío o en una plataforma que contenga al menos una bola roja o...
- ... colocando una bola roja en un agujero vacío o una plataforma cualquiera.

Objetivo: Es el mismo que en Spline, pero las bolas rojas cuentan como comodines para ambos jugadores y la línea ganadora debe contener al menos una bola que no sea roja. En el caso en que se produzcan dos o más líneas a la vez, el jugador que colocó la última bola gana la partida.

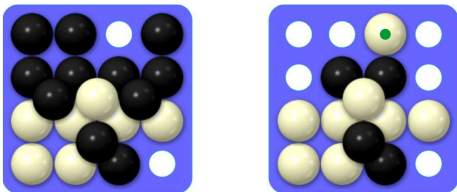
Ayuda: Blanco debe colocar una bola roja en el primer nivel cuanto antes si quiere tener opciones de victoria.

SPARGO (Cameron Browne - 2011)

Spargo es un juego territorial de capturas.

Reglas: El tablero comienza vacío. Blanco y Negro, se alternan colocando una bola de su color en un agujero vacío o una plataforma.

Captura: Tras cada movimiento, cualquier **grupo** sin libertades (que no tenga un agujero libre adyacente) es capturado y retirado, excepto las bolas inmovilizadas por bolas contrarias. Primero se capturan los grupos del oponente y después los propios. Este es un ejemplo de captura:

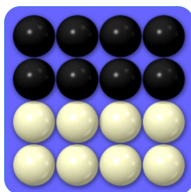


Otros: Las bolas superiores cortan las conexiones de las inferiores. No puede repetirse la posición del turno anterior (regla KO). No se permiten movimientos suicidas. No se permite pasar.

Objetivo: El juego termina cuando un jugador no tiene movimientos legales. El jugador con más bolas en el tablero gana.

SPOING (Stephen Tavener - 2011)

Preparación: Coloca 8 bolas blancas y 8 negras según la figura. La rojas se consideran neutrales.



Reglas: Blanco y Negro, se alternan saltando con una bola **de su color o neutral** sobre otra bola **de otro color** y acabando en la bola siguiente (de cualquier color) para capturarla (y retirarla del tablero). Los saltos pueden ser diagonales u ortogonales. Es obligatorio capturar en cada turno.

La bola sobre la que se ha aterrizado es retirada, y la bola **sobre la que se ha saltado** es sustituida por otra **de color distinto a la bola que había en su lugar y a la que ha saltado**; Ej. Si la bola que

salta es blanca y la bola sobre la que se salta es negra, la negra se sustituye por una roja.

Objetivo: El juego termina cuando un jugador no puede mover y gana la partida el jugador que mas bolas de su color tenga en el tablero.

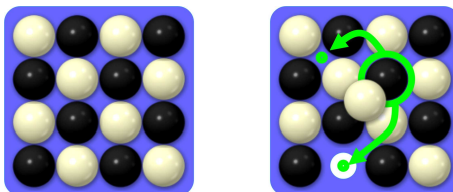
SPHEX (S. Tavener and C. Browne -2011)

Reglas: El tablero comienza vacío. El jugador inicial coloca una bola de su color. Entonces, los jugadores se alternan colocando dos bolas de su color en posiciones legales y, si se desea, una bola roja, en cualquier orden.

Objetivo: Un jugador gana conectando cualesquiera dos lados opuestos del con una cadena ininterrumpida de bolas de su color. Las bolas están 'conectadas' si se tocan.

SPIGHT (Browne and Romeral - 2011)

Preparación: Coloca 8 bolas blancas y 8 negras así (izquierda):



Reglas: Blanco y Negro, se alternan moviendo una bola de su color situada en un agujero de una de estas formas:

- saltando como un caballo de ajedrez a un agujero vacío o...
- ...saltando desde un agujero a una plataforma adyacente o ...
- ...pasando si no hay movimientos posibles.

Ejemplo de movimientos arriba. Observa que algunas bolas pueden caer a consecuencia del movimiento (como la blanca central).

Objetivo: Gana el primer jugador que conecta todas sus piezas en un solo grupo.

SPUZZLE (Néstor Romeral Andrés - 2011)

Ahora un puzzle. Coloca más de 25 bolas de 3 colores de forma que no haya ningún grupo de más de 2 bolas del mismo color.