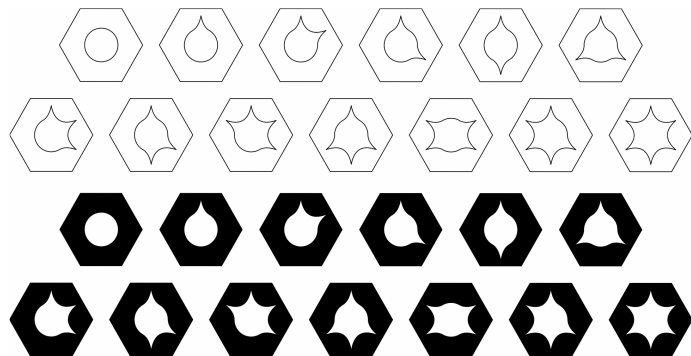


# STAX

Un juego de estrategia para dos o tres personas de  
Cameron Browne

## MATERIAL

Cada jugador tiene 13 fichas, cada una con una configuración interior de 'puntas de flecha' diferente. Las fichas sin puntas (solo un círculo) son los 'reyes' (en el dibujo arriba a la izquierda), y las fichas con 6 puntas son las 'reinas' (abajo a la derecha).



Nota: La octava ficha es asimétrica y puede colocarse con cualquiera de sus dos caras hacia arriba.



## REGLAS

**Objetivo:** Capturar al rey enemigo.

**Comienzo:** El jugador con 'blancas' comienza colocando una pieza cualquiera (excepto la reina) en la mesa. Entonces el jugador 'oscuro' coloca una pieza cualquiera (excepto la reina) junto a la otra, en contacto por uno de sus lados.

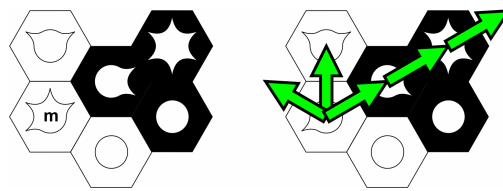
**Jugar:** Los jugadores alternan su turno colocando una pieza de su color. Si el jugador ha colocado el rey, en turnos posteriores puede optar por colocar una pieza o mover una ya colocada. Los jugadores deben dejar a la vista las piezas no colocadas para que pueda saberse qué piezas faltan por colocar.

**Colocación:** Las piezas deben colocarse en la mesa en contacto con al menos dos piezas ya colocadas (por los lados) formando una estructura de panal de abeja. La pieza colocada no debe amenazar directamente al rey enemigo.

**Movimiento:** Las piezas se mueven en línea recta en el sentido indicado por cualquiera de sus puntas de flecha. No pueden cambiar de dirección durante el movimiento y deben acabar en contacto con al menos otra pieza o torre de piezas. Si la pieza pasa por encima de otra pieza o torre (de cualquier altura y de cualquier jugador) el movimiento termina a menos que la pieza sobre la que se avanza tenga una punta de flecha en el sentido del movimiento, en cuyo caso el movimiento puede continuar. No se puede colocar una pieza sobre el rey del mismo color.

El rey es una pieza especial. No tiene puntas de flecha, pero puede moverse un espacio en cualquier dirección.

Por ejemplo, la ficha 'm' tiene 5 movimientos posibles, y uno de ellos cubriría a la reina enemiga:



Las piezas pueden moverse sobre espacios vacíos, siempre que cada uno de esos espacios tenga al menos una pieza adyacente.

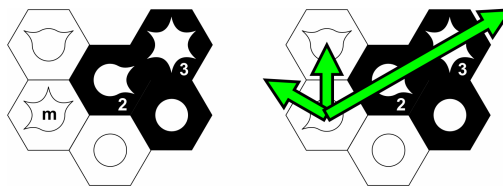
Las piezas no pueden moverse a menos que tengan un lado libre como mínimo. No se puede mover una pieza si el movimiento 'rompe' la estructura en dos o más grupos no conectados.

Tras mover, la pieza puede rotarse. No antes.

**Torres:** Las piezas pueden aterrizar en piezas de cualquier color formando una torre. Cualquier pieza cubierta por otra está inmovilizada hasta que vuelva a ser visible. Sólo la pieza superior de una torre puede moverse.

**Regla del señor pequeño:** Al final del turno, debe haber un camino de pasos adyacentes desde cualquier torre hasta la mesa, que no suba o baje más de un nivel en cada paso. Es decir, que un señor pequeño colocado en cualquier torre puede llegar a bajar hasta la mesa sin caer por un precipicio de dos o más alturas.

Por ejemplo, la pieza 'm' solo tiene 3 movimientos posibles, ya que colocarse sobre las torres de altura 2 o 3 violaría la regla del 'señor pequeño'. En este caso la pieza puede moverse hasta más allá de la reina enemiga, pero no detenerse sobre ella.



**Fin:** Un jugador gana colocando una pieza sobre el rey enemigo para capturarlo (el rey es eliminado del tablero) o si el adversario no dispone de movimientos legales.

## STAX PARA 3 JUGADORES

STAX puede jugarse con 3 personas (añadiendo un set de 13 piezas de otro color). El objetivo de cada jugador es capturar el rey del jugador de su izquierda (el siguiente en turno). No se puede capturar el rey propio ni el del jugador de la derecha.