

SYMBOL

Ben Stanley

Un juego de estrategia para 2 personas

INTRODUCCION

¡Lucha en la tierra, el mar y el aire, y arroja fuego y muerte sobre tu enemigo!

SYMBOL se juega en un tablero de 7x7 dividido en 3 áreas y 9 regiones. Los jugadores utilizan piezas de diferente forma y color, simbolizando los distintos elementos Aristotélicos (tierra, agua, aire y fuego) y un quinto elemento (muerte) para controlar las regiones del tablero e intentar eliminar al líder del adversario. Cada jugador elige 15 piezas cualesquiera y un líder al principio del juego, pero sólo el líder comienza la partida en el tablero. Las otras piezas deberán añadirse al tablero como 'refuerzos' alo largo del juego.

Cada tipo de pieza tiene sus propias reglas de movimiento y poderes. Además, pueden apilarse para combinar sus características.

Las piezas tienen un símbolo (círculo) en una de sus caras. El jugador que elige la cara del símbolo mueve primero. El otro jugador utiliza la cara lisa, sin símbolo.

MATERIAL

SYMBOL incluye:

- Un estuche
- Un tablero de SYMBOL
- 30 piezas de unidades (6 verdes, 6 azules, 6 blancas, 6 rojas, y 6 negras), de formas diferentes (cada forma un color).



- 2 piezas de líder.



- Estas instrucciones.

PREPARACIÓN

Coloca el tablero entre los jugadores de forma que las zonas verdes queden cerca de ellos y la zona azul (agua) quede en medio.



Cada jugador elige 15 unidades y un líder (amarillo), si no lo ha hecho ya anteriormente. En el juego básico cada jugador usa 3 piezas de cada color, pero los jugadores pueden 'personalizarse' su ejército intercambiando piezas entre ellos si lo desean. El ejército básico (3 de cada) es muy efectivo y equilibrado, y es perfecto para jugar, pero es posible adquirir mas piezas por separado para que puedas crear el ejército que quieras.

El jugador 1 utiliza las piezas puestas boca arriba (mostrando el círculo central). El jugador 2 las utiliza boca abajo.

Cada jugador coloca sus 16 piezas frente al él, fuera del tablero y a la vista de ambos jugadores.

El jugador 1 comienza. Se juega por turnos. Pueden jugarse varias partidas alternando el jugador inicial.

El primer movimiento de cada jugador consiste en colocar su líder en una cualquiera de sus dos filas más próximas (su zona de tierra).

El tablero

El tablero se divide en 2 áreas de tierra separadas por una de agua. Estas 3 áreas están a su vez divididas en 9 regiones, tres por área. La capacidad de 'refuerzo' de los jugadores vendrá determinada por la cantidad de regiones del tablero que controlen. Los espacios de agua adyacentes a la tierra se llaman 'costa' y los espacios de tierra adyacentes a la agua se llaman 'orillas'.

Objetivo

El ganador de SYMBOL es el primero que mata (captura) al líder del adversario, o fuerza a éste a abandonar. La partida acaba en tablas si ambos jugadores así lo acuerdan, o si ambos líderes son eliminados al mismo tiempo (por la detonación de una bomba), o si la victoria no es posible para ninguno de los jugadores, o si la misma posición se repite 3 veces.

El turno

En el turno de un jugador, utiliza los poderes de una de sus piezas del tablero, o de varias piezas si están formando una pila. Cada jugador realiza una y sólo una acción por turno, pero los poderes pueden provocar efectos múltiples.

Las piezas pueden moverse a través de espacios ocupados por piezas del mismo equipo, o incluso terminar su movimiento en la casilla de una pieza amiga. Pero no pueden atravesar espacios ocupados por piezas enemigas

Las pilas pueden contener tantas piezas como se quiera del mismo equipo. La pila entera se mueve como una unidad y puede 'romperse' y sólo moverse parte de ella.

Unidades de TIERRA (verdes)

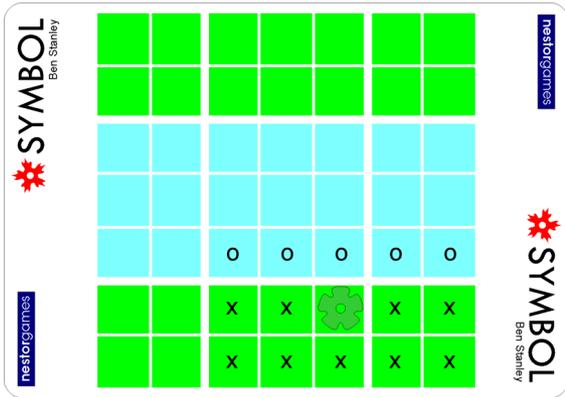
Movimiento: Hasta 2 espacios

Poder: Pueden cambiar de dirección al moverse

Restricción: Sólo pueden estar en tierra, excepto si forman parte de una pila que contenga unidades que permitan otro terreno

Estas unidades deben estar siempre en tierra, excepto si forman parte de una pila que contenga unidades que permitan otro terreno. En tierra, se mueven hasta 2 espacios en cualquier dirección y pueden cambiar de dirección durante el movimiento. Capturan piezas enemigas ocupando la misma

casilla. También pueden capturar piezas de la costa si hubieran alcanzado esa casilla si fuera de tierra. En este caso la unidad de tierra permanece en la casilla adyacente a la costa.



Ejemplo: Esta unidad de tierra puede moverse a cualquiera de los espacios marcados con una x e incluso capturar un enemigo en esos espacios. También puede capturar un enemigo que se encuentre en los espacios indicados con un círculo (agua), pero debe colocarse en un espacio adyacente para capturarlo y no entrar en el agua.

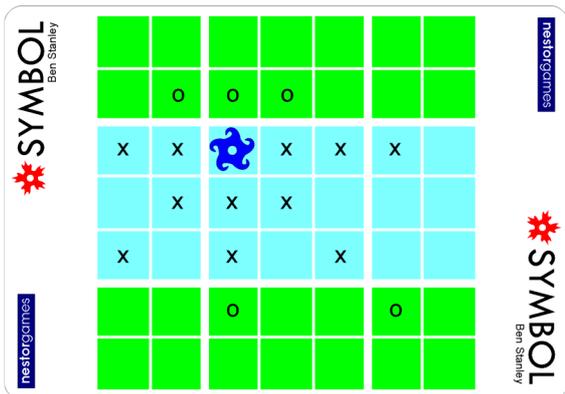
Unidades de AGUA (azules)

Movimiento: Hasta 3 espacios

Poder: Mayor rango de movimiento de todos

Restricción: Debe moverse o atacar en línea recta; debe permanecer en agua excepto si forma parte de una pila que contenga unidades que permitan otro terreno

Estas unidades deben permanecer en el agua excepto si forma parte de una pila que contenga unidades que permitan otro terreno. En agua, pueden moverse hasta 3 espacios en línea recta en cualquier dirección, pero no pueden cambiar de trayectoria. Capturan unidades enemigas en agua ocupando su espacio. También pueden capturar piezas de la orilla si hubieran alcanzado esa casilla si fuera de agua. En este caso la unidad de agua permanece en la casilla adyacente a la orilla.



Ejemplo: Esta unidad de tierra puede moverse a cualquiera de los espacios marcados con una x e incluso capturar un enemigo en esos espacios. También puede capturar un enemigo que se encuentre en los espacios indicados con un círculo (tierra), pero debe colocarse en un espacio adyacente para capturarlo y no entrar en la tierra.

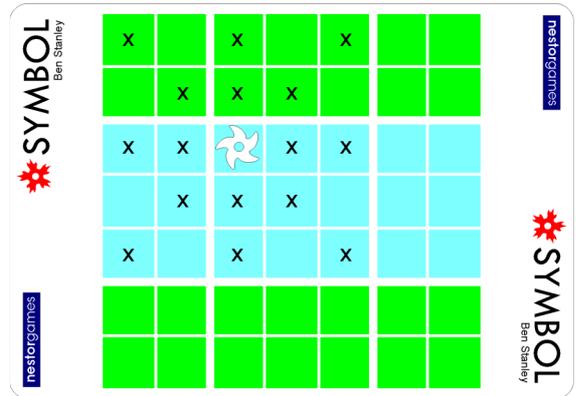
Unidades de AIRE (blancas)

Movimiento: Hasta 2 espacios

Poder: Puede moverse en cualquier terreno

Restricción: Debe moverse en línea recta

Estas unidades se mueven hasta 2 espacios en línea recta en cualquier dirección, e independientemente del terreno. Capturan piezas enemigas ocupando la misma casilla.



Ejemplo: Esta unidad de aire puede moverse a cualquiera de los espacios marcados con una x e incluso capturar un enemigo en esos espacios

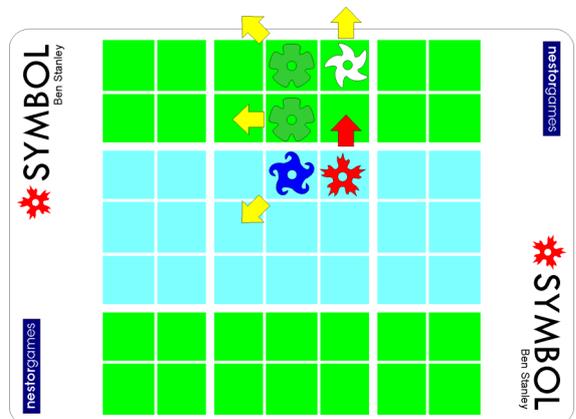
Unidades de FUEGO (rojas)

Movimiento: 1 espacio

Poder: Empuja otras piezas adyacentes. Puede moverse en cualquier terreno

Esta unidad sólo puede moverse 1 espacio independientemente del terreno, excepto si se combina con otras unidades en una pila. Después de su movimiento, todas las piezas adyacentes son empujadas 1 espacio en línea recta desde la casilla de la unidad de fuego. Puede capturar piezas enemigas de varias formas: acabando el movimiento en la casilla de una pieza enemiga, o acabando el movimiento en una casilla adyacente a una pieza enemiga que no pueda moverse (empujada por el fuego), ya sea porque el espacio al que debe moverse la pieza enemiga está ocupado por una pieza hostil, el espacio no es legal para esta pieza (tierra para una pieza de agua, por ejemplo), la pieza está en el borde del tablero o la pieza es negra (no se mueve). Si la pieza es empujada por la unidad roja y no puede moverse por alguna de las razones anteriores es capturada y retirada del tablero, o detonada si es negra (ver mas adelante).

Las unidades rojas sólo empujan después de su movimiento, no al ser añadidas al tablero como refuerzo. Las unidades enemigas pueden acercarse a ella sin ser repelidas.



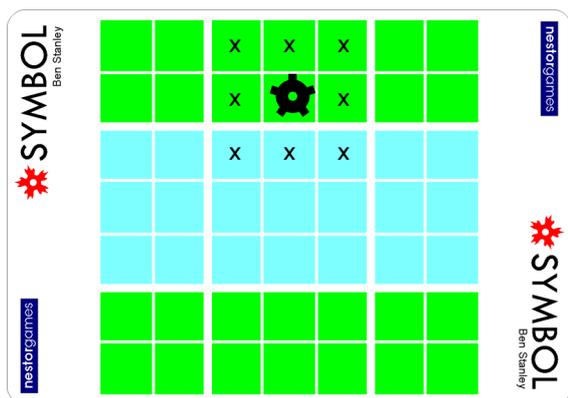
Ejemplo: Esta unidad de fuego se mueve 1 espacio, forzando a las unidades enemigas de agua, tierra y aire a alejarse de ella un espacio en línea recta. Las piezas verde y blanca de la parte superior son capturadas, porque han salido del tablero.

Unidades de MUERTE (negras)

Movimiento: Ninguno

Poder: Explotan, desapareciendo y eliminando cualquier pieza adyacente

Estas unidades no pueden moverse, pero cuando son atacadas por el enemigo o detonadas por el propietario, explotan, desapareciendo del tablero y eliminando cualquier unidad adyacente, ya sea amiga o enemiga. Esta detonación puede provocar la detonación de otra unidad negra adyacente y así sucesivamente.



Ejemplo: Esta unidad de muerte, si es atacada o detonada, será eliminada del tablero, así como cualquier pieza que se encuentre en una de las casillas indicadas con una X.

Líder (amarillo)

Movimiento: Ninguno

Poder: Refuerzo

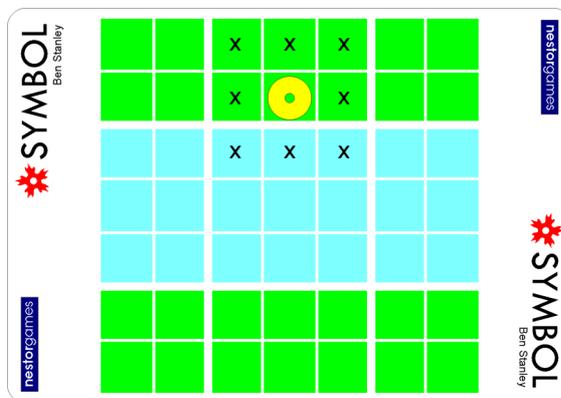
Restricción: Se pierde la partida si es eliminado

El líder no puede moverse por sí mismo y se pierde la partida si es eliminado. El líder puede moverse como parte de una pila. El líder tiene el poder del 'refuerzo'.

Si el jugador decide utilizar el líder en su turno, tomará una de sus piezas de la reserva y la colocará en una casilla vacía cualquiera adyacente a su líder o sobre él mismo, formando una pila. Las piezas de 'muerte' son una excepción; pueden añadirse a cualquier casilla adyacente a cualquier pieza del jugador.

No puede introducirse una pieza negra en el tablero colocándola sobre una pieza enemiga, pero sí sobre una del mismo equipo, formando una pila.

Un jugador utilizando el poder del líder puede introducir más de una pieza en el tablero al mismo tiempo. Puede introducir una adicional por cada 3 regiones controladas por él. Una región está controlada por un jugador si tiene al menos una pieza en esa región y no hay piezas enemigas en ella. Recordemos que el tablero tiene 9 regiones. Un jugador no está obligado a introducir todas las piezas que pueda en el tablero.



Ejemplo: Este líder puede añadir una nueva unidad en los espacios indicados con una X o sobre él mismo.

Pilas de unidades

Las pilas representan unidades transportando a otras unidades. En su turno un jugador puede mover una pieza sobre otra, como una unidad de tierra que está en la orilla sobre otra de agua que está en la costa. Esta nueva unidad combinada puede moverse como una de tierra en la tierra o como una de agua en el agua. Si se añade una unidad de fuego, la pila podrá repeler unidades enemigas. Si hay una unidad negra en la pila, tendrá la posibilidad de explotar. Si tiene un líder, podrá añadir refuerzos, etc....

La pila puede moverse entera o separarse en dos, moviendo sólo una parte de acuerdo a la capacidad de movimiento de esa parte.

El orden de las piezas en la pila no es relevante.

Fin de la partida

El juego termina inmediatamente cuando uno de los líderes es eliminado. Su propietario pierde la partida. Un jugador también pierde si abandona la partida. La partida acaba en tablas si ambos jugadores así lo acuerdan, o si ambos líderes son eliminados al mismo tiempo (por la detonación de una bomba), o si la victoria no es posible para ninguno de los jugadores, o si la misma posición se repite 3 veces.

¡Eso es todo! ¡A jugar!

Variantes

1. Fuerzas ilimitadas

En esta variante, el jugador comienza con el líder y 8 unidades de su elección, pero las piezas capturadas pueden volver a ser introducidas en la partida.

2. Deserción.

En esta variante (derivada de la anterior), un jugador puede utilizar las piezas capturadas como suyas, introduciéndolas en el tablero.

3. Control territorial para deshacer empates

En esta variante, en caso de empate gana el que controle más regiones.