



TALPA

Un juego para 2 personas de
Arty Sandler

TALPA ('topo' en Latín), de **Arty Sandler** (Artyom Tchebotaryov), pertenece a la familia de 'juegos de conexión'.

El objetivo del juego es crear un camino de casillas conectadas ortogonalmente que una los dos extremos opuestos del tablero de tu color sin abrir al mismo tiempo un camino similar para tu adversario.

COMPONENTES

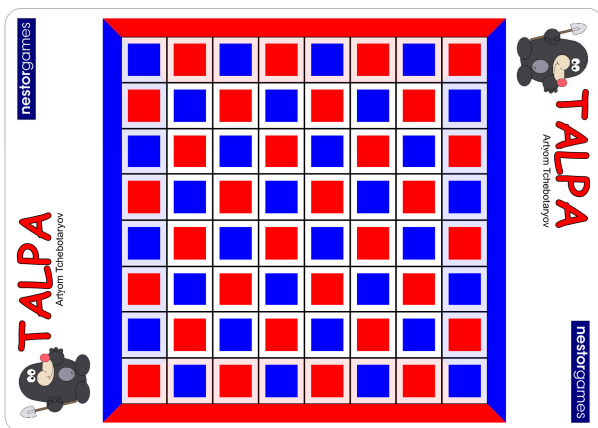
TALPA incluye:

- 64 fichas cuadradas en dos colores - rojo y azul (32 de cada)
- Un tablero cuadrado de 8x8 casillas, con un tablero interior de 6x6 casillas para partidas más cortas.
- Estuche de transporte

PREPARACION

TALPA se juega en un tablero de 8x8. El tablero interior de 6x6 puede usarse para partidas mas cortas. Los lados izquierdo y derecho son de color azul, y el superior y el inferior son rojos.

Para comenzar, el tablero se rellena con todas las fichas en forma de tablero de ajedrez, como en la figura. Cada jugador tiene un color (rojo o azul).



Preparación

REGLAS

Comenzando el ROJO, los jugadores alternan su turno.

Los jugadores, en su turno, cogen una de sus fichas del tablero y capturan una ficha adyacente (horizontal o verticalmente) del adversario. La ficha capturada se retira del tablero y la ficha que la ha capturado ocupa su lugar. Capturar es obligatorio si se puede. Si no es posible capturar, el jugador debe retirar una de sus fichas del tablero.

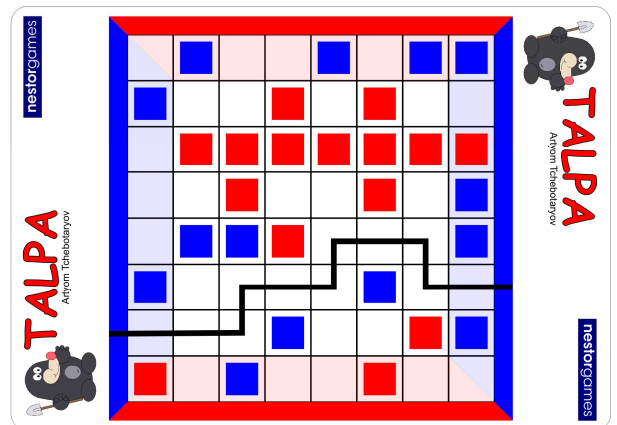
FIN DE LA PARTIDA

El objetivo de **TALPA** es crear un camino de casillas conectadas ortogonalmente que una los dos extremos opuestos del tablero de tu color sin abrir al mismo tiempo un camino similar para tu adversario.

Un jugador pierde inmediatamente si hace un movimiento que abra un camino completo de espacios vacíos entre los extremos de su oponente.

Una esquina se considera parte de ambos lados adyacentes.

Los empates no son posibles en **TALPA**.



Ejemplo de partida ganada por AZUL