

Callanish



Un juego de estrategia para 2 jugadores, diseñado por **José Manuel Astilleros García-Monge**

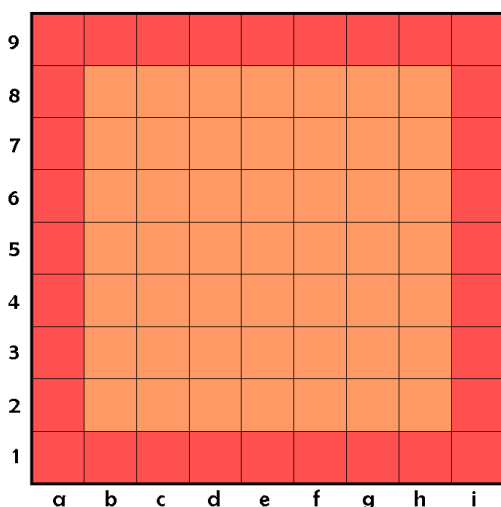
INTRODUCCIÓN

En la isla de Lewis (Hébridas Exteriores, Escocia) se localizan algunas de las estructuras megalíticas más impresionantes de Europa. Las más importantes están situadas en las cercanías de la población de **Callanish** e incluyen crómlech, "cairns" y alineamiento de piedras.

En **Callanish** gana el jugador que consiga situar un determinado número de fichas o de pilas de fichas de su color a lo largo de cualquier fila o columna del tablero (nunca en la diagonal).

MATERIAL

- Un tablero cuadrado de 9x9 casillas con un área interior de diferente color de 7x7 casillas.
- 64 fichas redondas blancas y 64 negras.
- 16 fichas grises (utilizadas en una de las variantes del juego).



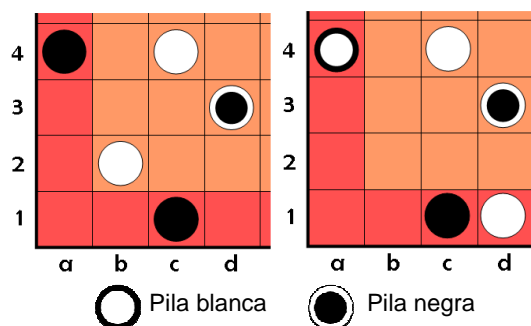
REGLAS DEL JUEGO

Elige el tamaño del tablero en el que quieres jugar. El tablero estándar es el de 9x9 pero si te apetece jugar una partida rápida escoge entonces el tablero pequeño de 7x7. Las reglas que se describen a continuación sirven para el tablero estándar. Para jugar una partida en el tablero pequeño o en cualquiera de otro tamaño o forma, consulta la sección "Variantes".

El juego comienza con el tablero vacío. Cada jugador elige un color: el blanco o el negro. El blanco comienza la partida añadiendo una ficha en cualquier casilla vacía del tablero. El negro hace lo propio.

En el resto de la partida los jugadores en sus turnos deben realizar cada una de las siguientes acciones:

1. Retirar del tablero una de sus fichas expuestas (es decir, cualquier ficha excepto aquellas que estuvieran debajo de una ficha del contrario).
2. Añadir dos fichas al tablero, pero teniendo en cuenta que las casillas donde se quiere añadir las fichas:
 - deben estar conectadas con la casilla de la ficha que se ha retirado mediante el movimiento de un caballo de ajedrez; es decir, dos casillas en vertical y una en horizontal, o viceversa.
 - deben estar a) vacías, o bien, b) ocupadas por una única ficha del contrario. En este caso la ficha se situará sobre una contraria formando una pila de dos fichas. En ningún caso se podrá apilar más de dos fichas ni formar una pila con fichas del mismo color. El color de la pila viene determinado por la ficha superior.



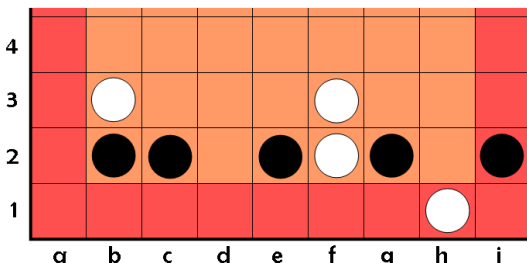
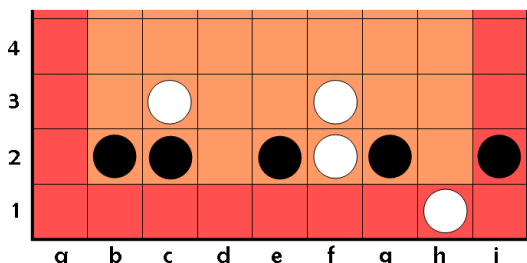
Es el turno del blanco y decide retirar su ficha de la casilla b2 (diagrama de la izquierda). Las únicas casillas que están conectadas con b2 mediante un movimiento de caballo de ajedrez son la a4, c4, d3 y la d1. Sin embargo, la c4 está ocupada por una ficha del mismo color y en la d3 hay ya una pila, por lo que no podrá añadir ninguna ficha a esas casillas. Únicamente lo podrá hacer en la casilla a4, formando una pila de su color, o sobre d1, que está vacía. El diagrama de la derecha muestra el resultado final tras el turno de las blancas. Observa que el negro no podrá retirar su ficha de la casilla a4 hasta que quede de nuevo expuesta, es decir cuando el blanco decida retirar su ficha de la pila.

FINAL DE LA PARTIDA

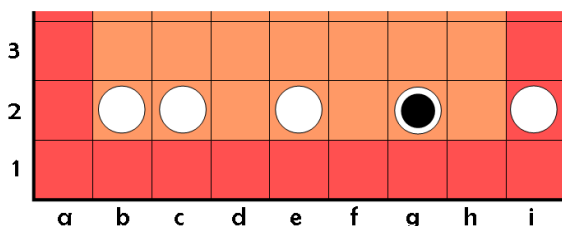
Un jugador ganará la partida si al menos 5 de sus fichas y/o pilas quedan situadas en la misma fila o columna una vez al finalizado el turno del contrario.

Notas:

- Un jugador puede perder la partida si al retirar descuidadamente la ficha expuesta de una pila, permite que 5 fichas/pilas del contrario queden situadas en una misma fila o columna.
- Un jugador pierde también la partida si en su turno de movimiento no es capaz de retirar una de sus fichas o añadir dos nuevas al tablero.
- Las tablas no son posibles en ningún caso.



Comparemos el diagrama superior con el inferior. En ambas partidas las negras han conseguido situar cinco de sus fichas a lo largo de la fila 2, pero es el turno del blanco. En el diagrama superior el blanco puede retirar su ficha de c3 y añadir una de sus fichas a e2 (y la otra a cualquier otra casilla) reduciendo de esta manera el número de fichas negras a 4 y evitando el triunfo momentáneo del negro. Sin embargo, en el diagrama inferior el blanco no puede evitar la victoria del contrario.



Juegan las negras. Si por un descuido retirara su ficha de la pila situada en g2, dejaría expuesta una ficha blanca y estas ganarían automáticamente.

VARIANTES

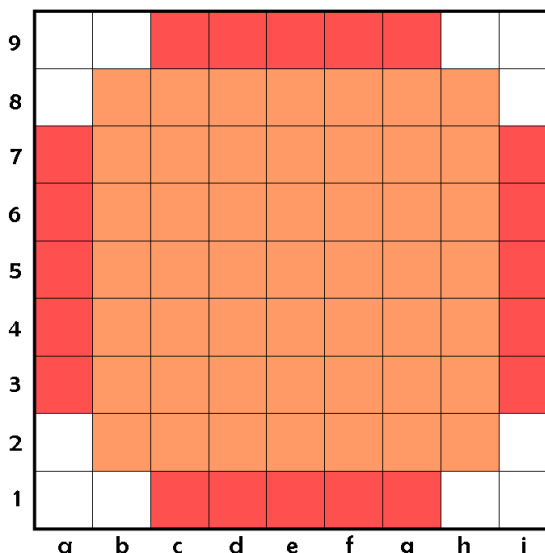
TABLEROS DE DISTINTOS TAMAÑOS

Es posible jugar a **Callanish** en un tablero cuadrado de cualquier tamaño. Sin embargo, las partidas jugadas en tableros de 9x9 y 7x7 suelen ser más tácticas y excitantes. Por el contrario, las partidas que se desarrollan en tableros más grandes tienden a ser muy estratégicas pero a la larga pueden resultar algo tediosas. Por otra parte, los tableros más pequeños no resultan tan interesantes, ya que la ventaja del jugador que comienza la partida puede ser decisiva. Tampoco se recomienda jugar en tableros con un número par de filas y columnas

Para ganar una partida en el tablero de 7x7, un jugador deberá situar al menos 4 de sus fichas y/o pilas de fichas en la misma fila o columna. Extrapolando, para ganar una partida en un tablero de dimensiones $n \times n$, el número de fichas/pilas que deben situarse en una misma fila o columna viene definido por la fórmula $n/2 + \frac{1}{2}$. Por ejemplo, para ganar en un tablero de 11x11 se necesitan 6 fichas.

TABLEROS DE FORMAS DIFERENTES

También se puede jugar a **Callanish** en tableros que no sean cuadrados y/o que tengan "agujeros". Para diseñar estos tableros se pueden añadir las fichas grises en distintas casillas del tablero cuadrado, reduciendo de esta manera, el área de juego. En estos tableros, la condición de victoria no es uniforme sino que varía dependiendo del número de fichas grises que hayamos situado en cada fila y columna. También resulta recomendable diseñar filas o columnas con un número par de casillas.



Ejemplo: En este tablero modificado un jugador ganará la partida si al final del turno del contrario tiene situadas: 3 de sus fichas/pilas en las columnas o filas exteriores (a, i, 1, ó 9), 4 en las columnas o filas b, h, 2 ó 7, o bien 5 fichas/pilas en las columnas o filas centrales (c-g ó 3-7).