

CORPORATION



Un juego de estrategia de **Eric Solomon** para 2 a 4 personas

INTRODUCCION

En **CORPORATION** hasta 4 jugadores intentan tomar el control de la compañía promocionando a sus propios hombres hasta el **Consejo de Dirección**, en el **Despacho del Presidente** de la última planta del edificio, antes que sus contrincantes.

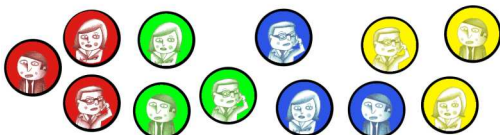
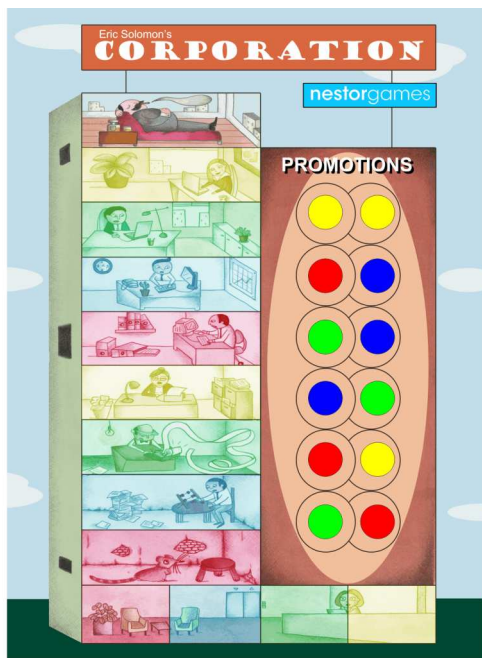
MATERIAL

CORPORATION incluye:

- 3 **empleados** de cada color, rojo, verde, amarillo y azul.
- 3 **fichas** de cada color, rojo, verde, amarillo y azul.
- El tablero de **CORPORATION**.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Los 3 **empleados** de cada uno de los 4 colores se colocan fuera del tablero, junto a la parte inferior del edificio



Ejemplo de preparación de partida

Cada jugador elige un color. Las 3 fichas de cada uno de los 4 colores se colocan en un montón fuera del tablero, cerca de la **Mesa de Dirección**. Estas fichas se usarán para manipular las **PROMOCIONES** en la Corporación. Por turno, cada jugador toma una ficha cualquiera y la coloca en un círculo vacío de la **Mesa de Dirección**. De esta forma la **Mesa** contendrá finalmente 12 fichas, 3 de cada color.

OBJETIVO

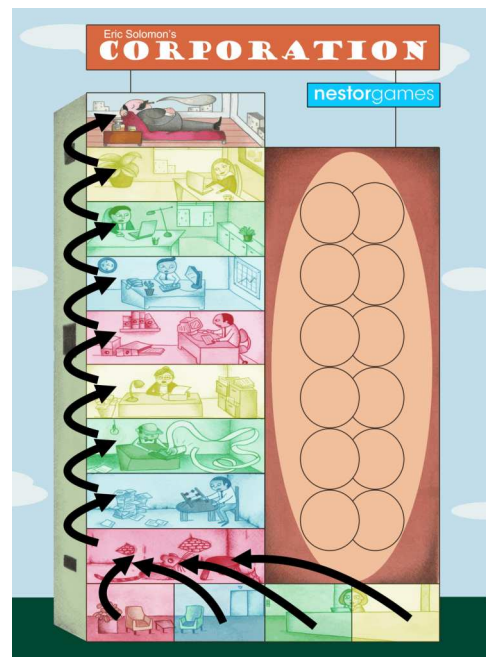
Cada jugador intenta ser el primero en llevar los 3 empleados de su color hasta el Despacho del Presidente. Tus contrincantes pueden verse obligados a llevar a uno o varios empleados de tu color hasta el final. ¡Peor para ellos! No importa en qué turno lleguen al final los empleados. Si son de tu color cuentan para ti.

JUGAR

Un jugador comienza su turno intercambiando dos fichas cualesquiera de la **Mesa** si lo **desea**. Después tiene la **opción** de introducir en el tablero un empleado que esté fuera, colocándolo en una cualquiera de las 4 áreas coloreadas de la 1ª planta (**Recepción**). Si ya hay un empleado en esa área, la pieza que entra en el tablero deberá colocarse **sobre** él (formando una pila). Por último el jugador deberá aplicar **todas las PROMOCIONES que pueda**, en cualquier orden. Su turno termina cuando ya no puede aplicarse ninguna **PROMOCIÓN**.

PROMOCIONES

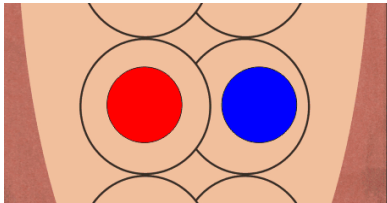
Observa la **Mesa de Dirección**. Los 6 círculos de la izquierda de la **Mesa** (completos) significan "debe moverse un empleado de este color". Los 6 círculos de la derecha (solapados) significan "si está encima de este color". Un empleado **sólo** puede moverse si no tiene ninguno sobre él.



Movimiento

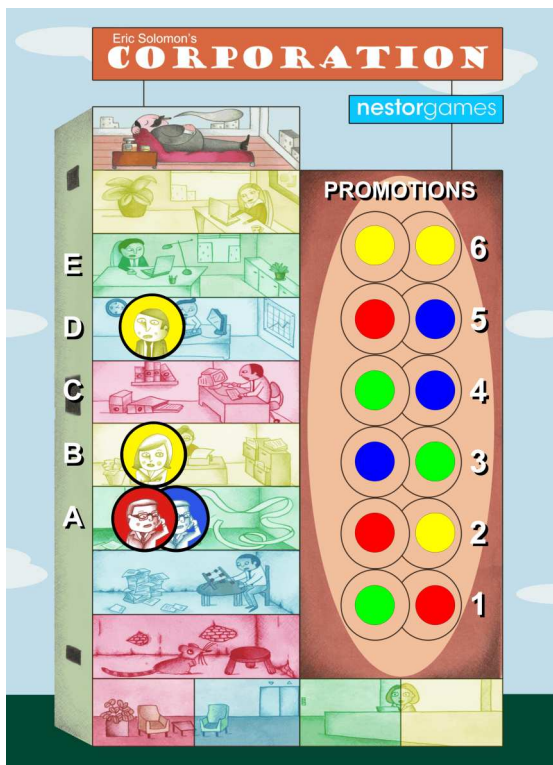
CORPORATION

Ejemplo de promoción:



Este ejemplo de **PROMOCIÓN** significa que un empleado rojo que no tenga ninguno sobre él y que esté inmediatamente sobre un empleado u oficina azul **DEBE** moverse un espacio hacia adelante.

Ejemplo de una secuencia de movimientos:



Se muestran algunos ejemplos. Las oficinas y las promociones se han etiquetado con letras y números para facilitar la explicación.

La **Promoción 5** dicta que un empleado rojo que esté inmediatamente sobre un empleado u oficina azul debe mover un espacio hacia delante. Por tanto el empleado rojo de 'A' puede moverse a 'B' porque está sobre uno azul.

Pero ahora se puede aplicar la **Promoción 2** (rojo sobre amarillo). Por tanto el empleado rojo puede avanzar de nuevo hasta 'C'. No hay ninguna **Promoción** que diga 'rojo sobre rojo', así que el empleado rojo ya no puede moverse más, porque está sobre una oficina roja. Ahora el empleado azul en 'A' ha quedado libre y debe moverse según la **Promoción 3** hasta 'B'. **Un jugador puede aplicar las Promociones en el orden que quiera.**

Veamos una estrategia diferente.

Imagina que el jugador aplica primero la **Promoción 6** (amarillo sobre amarillo). Esto hace mover a la empleada amarilla en la oficina 'B' hasta la 'C'. No hay ninguna **Promoción** 'amarillo sobre rojo', así que la empleada amarilla ya no se mueve. Ahora podemos aplicar la **Promoción 5** para mover al empleado rojo de 'A' a 'B', y después la **Promoción 2** para moverlo hasta 'C', 'D' y 'E'! Esto beneficia al jugador rojo. Pero hay que hacer otro movimiento: 'azul sobre verde' de la **Promoción 3** (moviendo al empleado en 'A'). **En su turno, el jugador DEBE aplicar TODAS las promociones que se puedan.** Ya no pueden aplicarse más y su turno termina.

Es importante recordar que las promociones pueden aplicarse en **cualquier orden**. En este ejemplo, el jugador ha permitido mover al empleado rojo a través de 'C', 'D' y 'E', pero puede optar por parar el movimiento en 'C' o en 'D' y aplicar otra **Promoción** distinta que pueda implicar a otros colores. Pero no le está permitido dejar al rojo en 'C' o en 'D' **a menos que tenga algún otro empleado sobre él**. Al final del turno otros jugadores pueden, si lo desean, indicar si ha quedado alguna **Promoción** sin aplicar. Al comienzo del turno siguiente, cualquier error que haya sido pasado por alto se considera prescrito, y el juego continúa con normalidad.

3 Y 4 JUGADORES

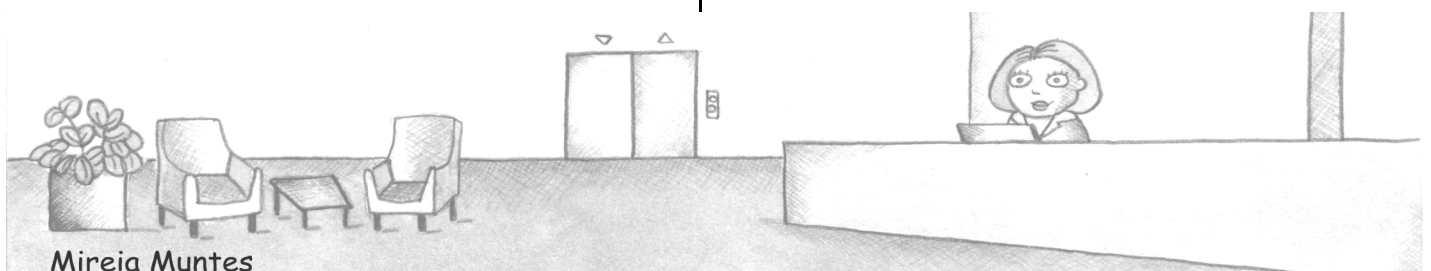
Cuando hay 3 o 4 jugadores las Promociones se aplican de la misma manera.

TACTICAS

Con 2 o 3 jugadores, hay cierta tendencia a dejar empleados fuera del tablero. Esto no es una buena táctica. Esos empleados son tan útiles como los otros para ayudar o impedir el progreso de las piezas en el edificio. Una táctica interesante es cubrir las piezas enemigas que puedan moverse tras un cambio de Promociones en el turno del oponente.

PUZZLE SOLITARIO

Coloca al azar las fichas en la Mesa de Dirección e intenta llevar a todos los empleados hasta la Oficina del Presidente en el mínimo número de turnos posible.



Mireia Muntés