

SNORKELS

Un juego para dos personas de **Mark Engelberg**

INTRODUCCION

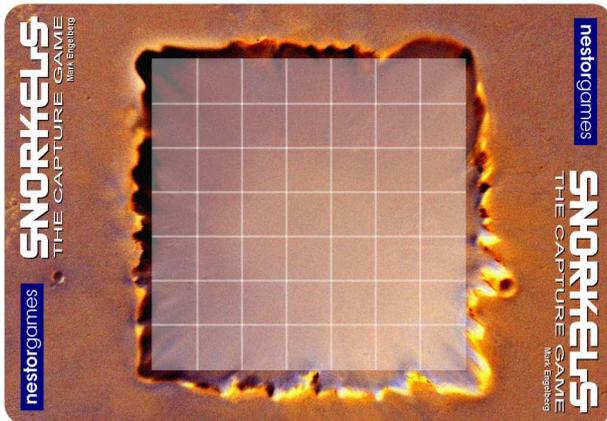
Los **Snorkels** son unos amigables alienígenas del planeta Deneb Gamma IV. Un jugador controla los Snorkels **verdes**, y el otro los **morados**. Por turno, cada jugador coloca un Snorkel en el tablero. Los Snorkels no pueden moverse una vez colocados.

Cada Snorkel tiene 4 tubos que salen de su cuerpo y por los que puede respirar. Si todos sus tubos están bloqueados por las paredes del borde del tablero o por Snorkels del otro color, se queda sin aire y es capturado por el enemigo. El primer jugador en ser capturado pierde la partida.

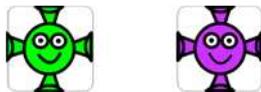
MATERIAL

Snorkels incluye:

- Un tablero de 7x7 (el cráter cuadrado del planeta Deneb Gamma IV).



- 24 snorkels **verdes** y 24 snorkels **morados**.



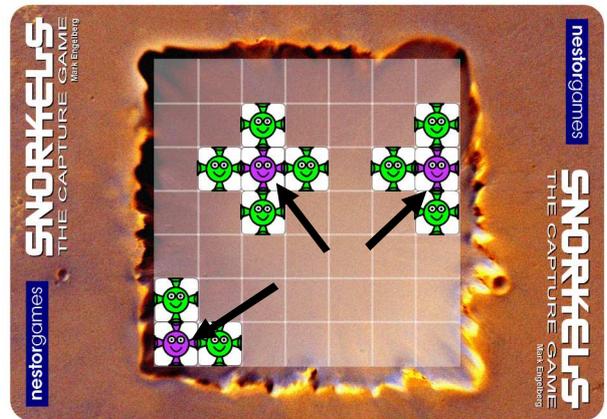
- 3 'piedras'.
- Un estuche para llevarlo todo.

REGLAS

Los Snorkels **morados** empiezan. Un jugador coloca el primer Snorkel **morado** en una casilla vacía del tablero; entonces el otro jugador decide si quiere jugar con los **morados** o con los **verdes**. El jugador **verde** continúa entonces la partida colocando uno de sus Snorkels en una casilla vacía del tablero, y así sucesivamente por turno. Esta regla de inicio, llamada 'regla del pastel' es común en muchos juegos y asegura que el primer Snorkel **morado** se coloca en un lugar que no de ventaja a ninguno de los dos jugadores.

CAPTURA

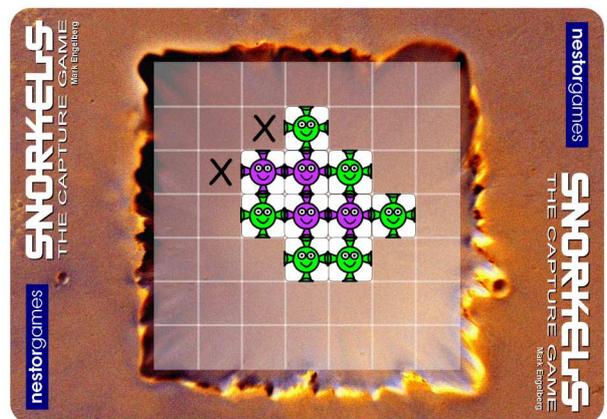
Si todos los tubos de un Snorkel están bloqueados por las paredes del borde del tablero o por Snorkels del otro color, el Snorkel es capturado.



Ejemplos de Snorkels **morados** capturados

COMPARTIENDO TUBOS

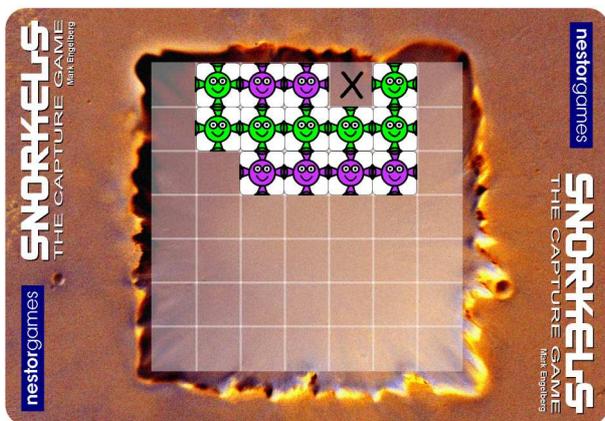
Snorkels del mismo color pueden compartir sus tubos para respirar si están colocados juntos (horizontal o verticalmente) y sólo pueden ser capturados si los tubos de todo el grupo están bloqueados.



El grupo **morado** está a salvo porque aún tiene 2 tubos sin bloquear ('X').

AUTO-CAPTURA

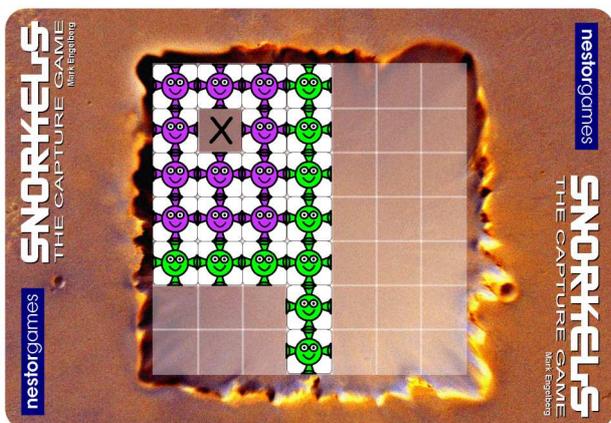
Si haces un movimiento que provoque que uno de tus grupos tenga todos sus tubos bloqueados, pierdes.



Si el **morado** juega en 'X', provoca que él mismo sea capturado, y el **verde** gana la partida.

BLOQUEO MUTUO

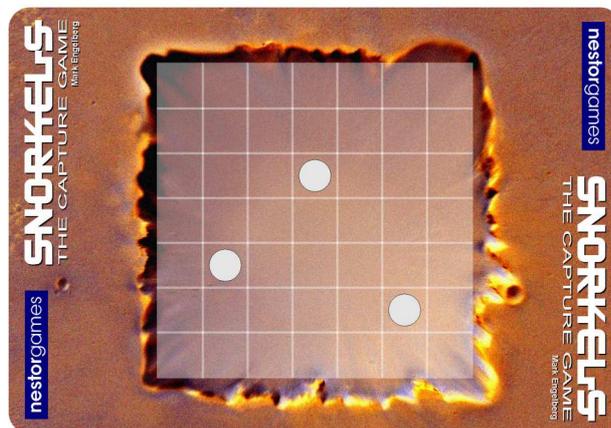
A veces es posible para un jugador hacer un movimiento que provoque que un grupo de **verdes** y uno de **morados** queden totalmente bloqueados al mismo tiempo. En este caso, el jugador que hizo este movimiento gana la partida.



Si el **verde** juega en 'X', habrá un grupo **verde** de 1 snorkel y un grupo **morado** de 11 snorkels bloqueados. Como ha jugado el **verde**, es el grupo **morado** el que es capturado, y el **verde** gana la partida.

OBSTACULOS

Para complicar un poco el juego, puedes colocar hasta 3 piedras al azar en el tablero antes de empezar a jugar. Estos obstáculos bloquean los tubos de respiración igual que las paredes del tablero. Ten cuidado al colocar tus Snorkels cerca de las piedras. ¡Ahí es más fácil ser capturado!



Piedras colocadas en el tablero

ESTRATEGIA

Conforme los jugadores se hacen más experimentados, es más complicado capturarlos. Pero como debes hacer un movimiento por turno, el tablero acaba llenándose de Snorkels y alguien acabará siendo capturado. Los jugadores expertos intentan desde el principio asegurar territorios grandes y seguros donde poder colocar sus Snorkels al final de la partida.

ACERCA DEL JUEGO

Este sistema de 'rodear para capturar' proviene del antiguo juego asiático 'GO', que es considerado como uno de los más ricos y profundos juegos jamás inventados. En 'GO', las piezas capturadas son retiradas del tablero y el juego continúa. Los jugadores pueden 'pasar' cuando el tablero se llena (en lugar de ser forzados a hacer un movimiento que les provocaría una auto-captura), y la victoria es de aquel que haya conseguido más territorio.

Si consigues ser un experto jugador de **Snorkels**, podrás ser un gran jugador de 'GO' también. Para más información visita usgo.org