

# VELETAS

Un juego para dos jugadores diseñado por  
Luis Bolaños Mures

## INTRODUCCION

**Veletas**, un pariente cercano del juego de las amazonas, es un juego de territorio sin tablas para dos jugadores: Negro y Blanco. Se juega sobre las casillas de un tablero cuadrado, inicialmente vacío, de 10x10 casillas.

Los dos jugadores controlan varias piezas neutrales rojas y disparan desde ellas piedras de su color. Para ganar, un jugador debe reclamar la mayoría de piezas neutrales rodeándolas con grupos de piedras de su color mayores que los del color contrario.

Este juego ganó (junto con Four) el premio BoardGameGeek al mejor juego combinatorio para dos jugadores de 2013.

## MATERIAL

- 7 discos rojos (tiradores)
- 50 discos blancos
- 50 discos negros
- Tablero (10x10)
- "L" de plástico (esquina)
- Estuche

## DEFINICIONES

Una *pieza* es un tirador (rojo), una piedra negra o una piedra blanca.

Un *grupo* es un conjunto de una o más piedras del mismo color ortogonalmente adyacentes. El *tamaño* de un grupo es el número de piedras que contiene. Las piedras colocadas sobre tiradores no forman parte de grupo alguno.

Un tirador *inmovilizado* es un tirador que no puede realizar ningún movimiento legal en la posición actual.

## DESARROLLO

Al comienzo, el tablero está vacío. Negro empieza la partida colocando tres tiradores en casillas vacías del tablero, tras lo cual Blanco coloca los cuatro restantes de igual modo. En ambos casos, ningún tirador se puede colocar ortogonal o diagonalmente adyacente a ningún otro. Esta restricción no se aplica durante el resto del juego.

A partir de ese momento, los jugadores se turnan, empezando por Negro. En su turno, el jugador **puede** (pero no está obligado a ello) mover un tirador a una casilla vacía en línea ortogonal o diagonal con la casilla de origen, sin saltar sobre otras piezas. Entonces, el jugador **debe** colocar una piedra de su color en una casilla vacía situada en la misma línea ortogonal o diagonal que la casilla de destino del tirador movido (o cualquier tirador, si no se ha movido ninguno), sin otras piezas en medio a lo largo de esa línea. Esto se denomina *disparar*. Los tiradores reclamados (ver más abajo) no pueden moverse ni disparar.

En este momento, si no hay tiradores inmovilizados en el tablero, el turno del jugador termina. Si hay tiradores inmovilizados sobre el tablero que no han sido reclamados con anterioridad, cada uno de ellos es *reclamado* por el jugador que sea dueño del grupo más grande ortogonalmente adyacente a él. Si no existe tal grupo o existe un empate entre los dos jugadores en el tamaño de tales grupos, el tirador es reclamado por el oponente. El hecho de reclamar un tirador se indica colocando sobre él una piedra del color correspondiente. Los tiradores reclamados permanecen inalterados durante el resto del juego.

La partida termina cuando un jugador ha reclamado la mayoría de los tiradores, es decir, al menos cuatro de ellos. Ese jugador gana. Las tablas no son posibles.

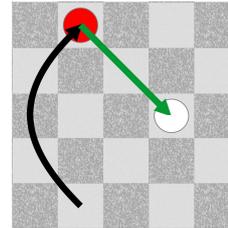
## VERSIONES REDUCIDAS

Para partidas más cortas pero aún razonables, se sugieren las siguientes variantes (la esquina de plástico se usa para reducir el tablero en la medida necesaria):

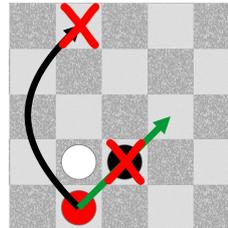
- Tablero de 7x7 con tres tiradores. Negro coloca un tirador en su primer turno, y Blanco coloca los otros dos. Gana el que reclame dos tiradores.

- Tablero de 9x9 con cinco tiradores. Negro coloca dos tiradores en su primer turno, y Blanco coloca los otros tres. Gana el que reclame tres tiradores.

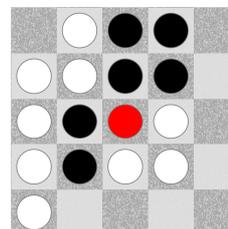
## EJEMPLOS



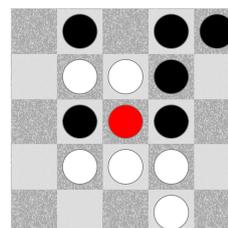
Blanco mueve y dispara una piedra.



Illegal: los movimientos y disparos de los tiradores no pueden atravesar otras piezas, ya sean piedras blancas, piedras negras o tiradores.



Negro reclama el tirador inmovilizado al ser dueño del mayor grupo ortogonalmente adyacente a él. El grupo blanco de la izquierda es irrelevante porque solo está en contacto diagonalmente con el tirador.



Blanco termina su turno inmovilizando el tirador. Hay un empate en el tamaño de los mayores grupos blancos y negros ortogonalmente adyacentes al tirador inmovilizado, por lo que este es reclamado por el oponente (en este caso, Negro).