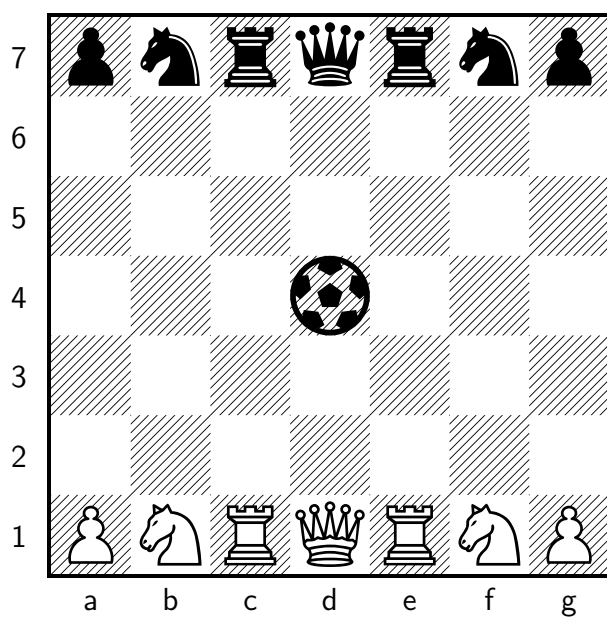


Push Push

REGLAS DE JUEGO



Versión 1.0
Edición Española
Septiembre de 2024

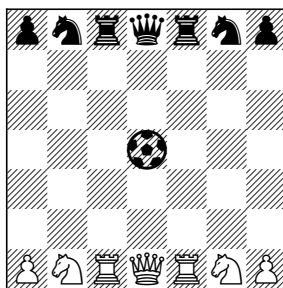
1 Componentes

- Un tablero cuadrado dividido en 49 casillas iguales
- Una Pieza de Valor 0 neutral o balón (⚽)
- Para cada jugador:
 - Una Pieza de Valor 4 (♔)
 - Dos Piezas de Valor 3 (♖)
 - Dos Piezas de Valor 2 (♘)
 - Dos Piezas de Valor 1 (♙)

2 Preparación

A cada jugador se le asigna un lado del tablero, de forma que los dos lados asignados no sean contiguos. Posteriormente, cada jugador coloca sus piezas en la primera fila del lado que tiene asignado en el siguiente orden: Pieza de Valor 1, Pieza de Valor 2, Pieza de Valor 3, Pieza de Valor 4, Pieza de Valor 3, Pieza de Valor 2 y Pieza de Valor 1. Por último, se coloca la pieza de valor 0 en la casilla central del tablero.

Lado de jugador B



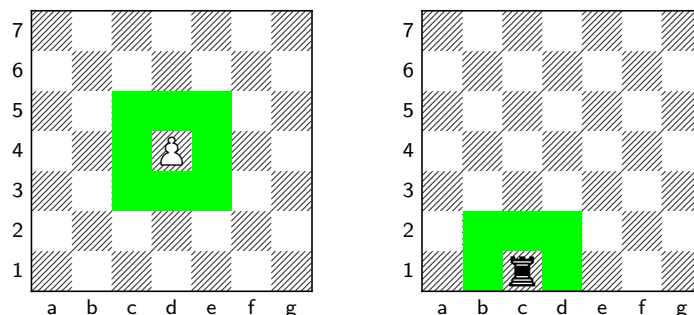
Lado de jugador A

3 Objetivo

Gana el jugador que consiga que la Pieza de Valor 0 salga del tablero por el lado asignado al oponente. Se considera que hay empate si ambos jugadores lo acuerdan o si es imposible que cualquiera de ellos pudiera ganar.

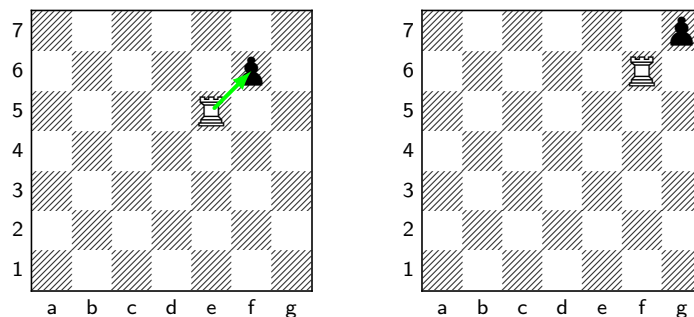
4 Desarrollo

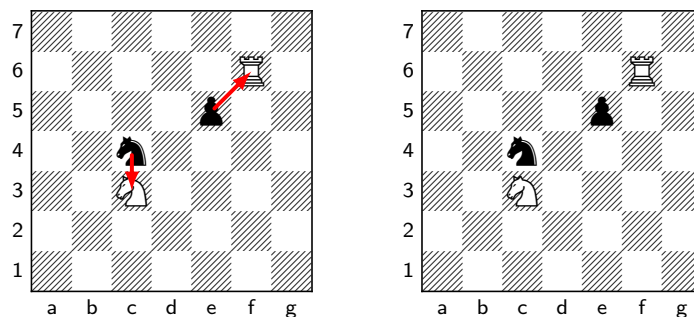
La partida se desarrolla con turnos alternos de ambos jugadores, empezando por cualquiera de ellos. En cada turno, el jugador deberá mover una de sus piezas a una casilla adyacente, ya sea ortogonal o diagonalmente.



Las piezas pueden empujarse entre sí, independiente del jugador que las controle. Sin embargo, el valor de la pieza que empuja debe ser superior al valor de la pieza que se quiere empujar. Para ello, la pieza que empuja se debe colocar en la casilla que ocupa la pieza que se quiere empujar y esta última se moverá una casilla en la misma dirección que se ha movido la pieza que empuja.

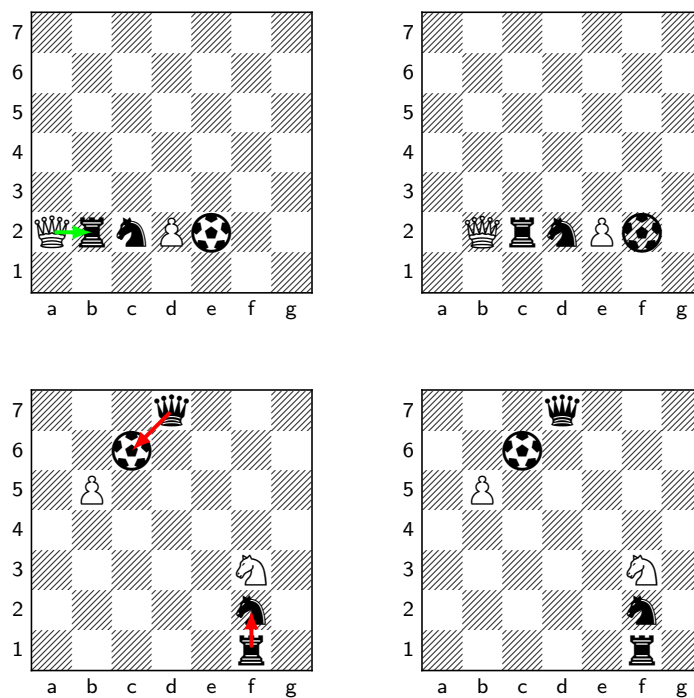
La Pieza de Valor 3 puede empujar a la Pieza de Valor 1 ya que su valor es mayor, sin embargo la Pieza de Valor 1 no puede empujar a la pieza de Valor 3 ya que su valor es menor. Igualmente, una pieza tampoco podrá nunca empujar a otra pieza que tenga su mismo valor.



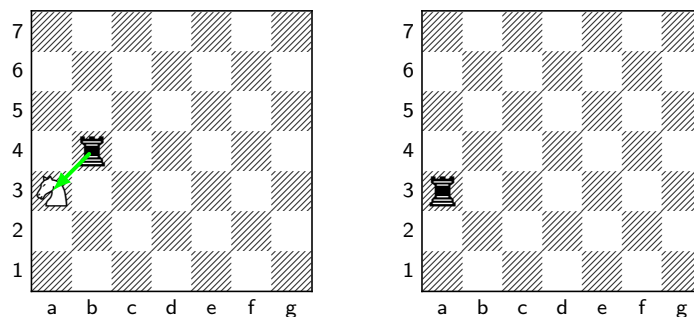


Una pieza que es empujada podría ser obligada a ponerse en la misma casilla que otra pieza, con lo que la empujaría. En caso de que una pieza haga un empuje que obligue a otra pieza a empujar a una tercera que no pueda empujar, el empuje de la primera no se puede realizar.

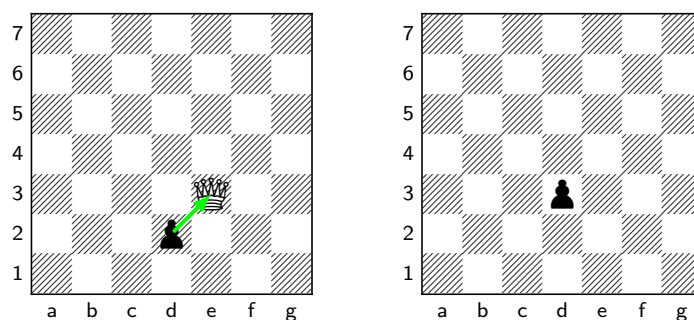
Varias piezas pueden empujarse simultáneamente siempre que el valor de cada pieza que empuja sea mayor que el de la pieza que va a empujar. Si en esta cadena, una pieza tuviera que empujar a otra que tenga un valor igual o superior al suyo, el movimiento que inicia la cadena es considerado ilegal.



Las piezas pueden ser empujadas fuera del tablero, en cuyo caso son eliminadas inmediatamente y no podrán usarse más a lo largo de la partida.

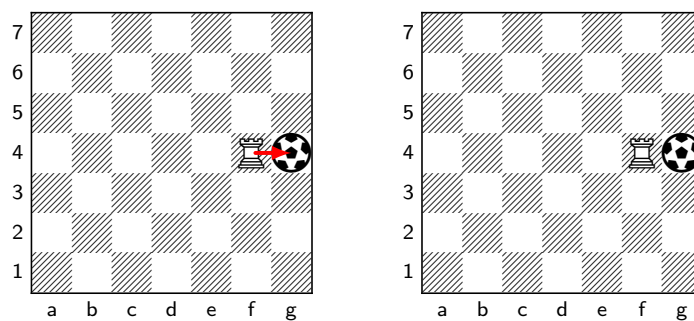


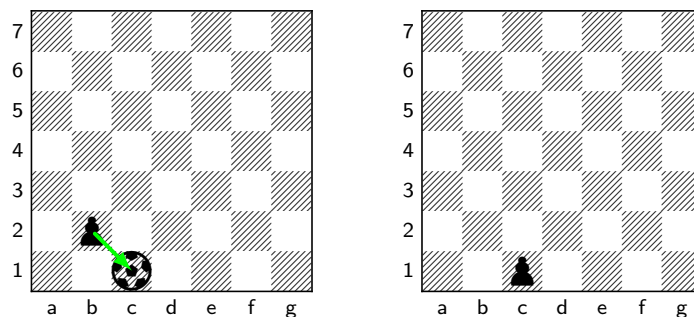
La Pieza de Valor 1 puede colocarse en una casilla donde se encuentre la Pieza de Valor 4 del adversario, en cuyo caso no se realiza un empuje, sino que la Pieza de Valor 4 es eliminada inmediatamente y no puede volver a ser utilizada.



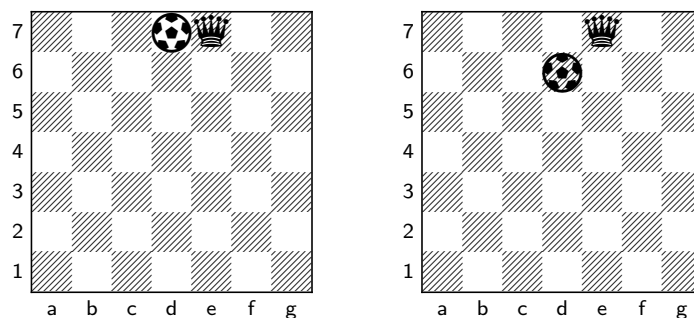
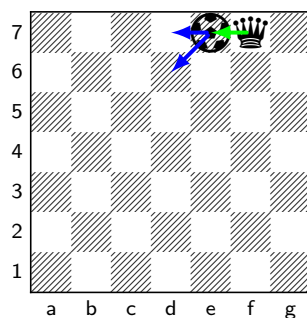
La Pieza de Valor 0 solo puede ser empujada fuera del tablero por los lados asignados a cada jugador, lo que le daría la victoria al jugador que tiene asignado el lado contrario.

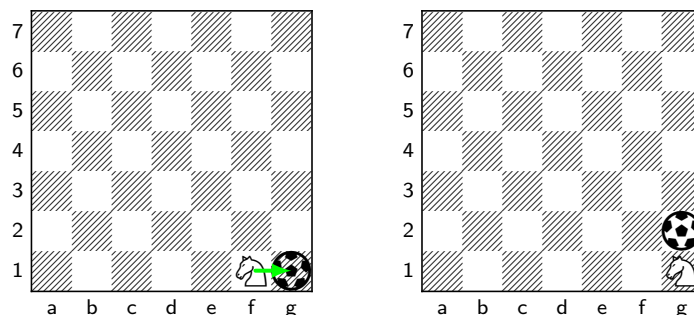
La Pieza de Valor 3 no puede empujar a la Pieza de Valor 0 ya que ese lado no está asignado a ningún jugador. Sin embargo, la Pieza de Valor 1 si puede empujar a la Pieza de Valor 0 ya que saldría por el lado asignado al jugador A. Dicha acción le daría la victoria al jugador B.





Si una pieza que esté en el borde del tablero hace un empuje sobre la Pieza de Valor 0 que también se encuentra en el borde del tablero, podrá optar por hacer el empuje normal, o realizar un empuje desviado. En el segundo caso, la Pieza de Valor 0 se coloca en la diagonal más cercana a la casilla donde debiera ponerse con el empuje normal. Si la Pieza de Valor 0 se encuentra en una esquina, entonces el empuja desviado consiste en hacer que la Pieza de Valor 0 haga un movimiento perpendicular al empuje.





La primera jugada del segundo jugador no puede ser con una pieza del mismo valor que la pieza que movió el primer jugador y hacer que ambas piezas estén alineadas con el centro del tablero.

Todas las referencias de izquierda, derecha, arriba y abajo que se hacen en esta aclaración son desde el punto de vista del jugador blanco, como se ve en la figura. Si el primer jugador moviera su Pieza de Valor 3 izquierda una casilla hacia arriba, el único movimiento que el segundo jugador tendría prohibido sería mover su Pieza de Valor 3 derecha una casilla hacia abajo, ya que se alinearía con la pieza movida por el primer jugador y con el centro del tablero. Todos los demás movimientos son válidos ya que o mueven una pieza con un valor distinto, o al mover la pieza no queda alineada con la pieza movida por el primer jugador y el centro del tablero. A partir de este primer movimiento, no hay restricción sobre las jugadas que se pueden hacer, pudiendo ser la segunda jugada del segundo jugador mover la Pieza de Valor 3 una casilla hacia abajo.

