¿COMO SE JUEGA ARIMAA?

.Arimaa, como el ajedrez , se juega en un tablero cuadrado 8 × 8. Los dos jugadores, Oro y Plata, controlan dieciséis piezas cada uno: un elefante ( Elefante ), Un camello ( Camello ), dos caballos ( Caballo ), dos perros ( Perro ), dos gatos ( Gato ) Y ocho conejos ( Conejo ), En orden descendente de resistencia.

.A diferencia de sus contrapartes del ajedrez, sin embargo, las piezas de Arimaa se mueven solamente en direcciones cardinales , y deben todos paso de cuadrado a cuadrado. La fuerza relativa de cada pieza reside en su poder de empujar, tirar o inmovilizar piezas enemigas más débiles. Cuatro cuadrados del tablero de juego se distinguen como cuadrados de trampa , sobre los cuales una pieza puede perderse potencialmente: son los cuadrados designados como c3, f3, c6 y f6 cuando se clasifican por filas.

El juego comienza con un tablero vacío, las piezas de Arimaa no tienen posiciones de partida fijas.

. Un turno consiste de uno a cuatro pasos; a cada jugador se le permiten cuatro pasos por turno y debe tomar al menos uno, pero puede elegir pasar alguno de los demás. Los pasos de un giro se pueden distribuir sin embargo el jugador elige-cuatro pedazos diferentes cada uno puede dar un paso, una pieza puede tomar cuatro pasos, dos piezas cada uno puede dar dos pasos, etc. Un giro debe hacer un cambio neto a la posición- Uno no puede, por ejemplo, simplemente dar un paso a la izquierda y un paso a la derecha con la misma pieza, pasando efectivamente el turno. Un jugador que ha terminado dos vueltas diferentes en una posición idéntica no puede terminar otra vuelta con esa misma posición, no importa cuán lejos aparte las vueltas son. Como una salvaguardia adicional contra los lazos indefinidos de las piezas que se mueven hacia adelante y hacia atrás, a los conejos se les prohíbe retirarse a casa. Los elefantes, los camellos, los caballos, los perros, y los gatos pueden cada paso a la izquierda, a la derecha, adelante, o al revés; Los conejos sólo pueden dar un paso hacia la izquierda, derecha o hacia adelante.

-Una pieza puede tirar o empujar una pieza enemiga más débil que está a su lado, siempre que haya un cuadrado vacío que permita el movimiento necesario. Para tirar, un pedazo de pasos en un cuadrado vacío adyacente y arrastra la pieza enemiga más débil en el cuadrado de donde vino.

.El objetivo del juego es mover cualquier conejo de su propio color en el rango de casa del oponente. Así, el oro gana al mover un conejo de oro a la octava fila, y Silver gana moviendo un conejo de plata al primer grado. No es tarea fácil, sin embargo, conseguir un conejo más allá de un ejército contrario de piezas más fuertes - un jugador debe maniobrar el otro ejército, mientras que al mismo tiempo mantener a todos los conejos enemigos a raya.

Una pieza no puede empujar y tirar simultáneamente; por ejemplo, el elefante de oro en d3 no podría empujar el conejo de plata de d2 a e2 y al mismo tiempo tirar del otro conejo de plata de c3 a d3.

.Una pieza que es adyacente (en cualquier dirección cardinal) a una pieza enemiga más fuerte se congela , a menos que también está adyacente a una pieza amistosa. Una pieza que está congelada no puede ser movida por su propietario, pero todavía puede ser empujada o tirada por el oponente. El conejo de plata en a7 está congelado, pero el de d2 es capaz de moverse porque está al lado de otra pieza de plata. Del mismo modo, el conejo de oro en b7 se congela, pero el gato de oro en c1 no lo es. Los perros en a6 y b6 no se congelan entre sí, ya que son de igual fuerza. Un elefante no puede ser congelado per se , apenas pues no puede ser empujado o tirado puesto que no hay nada más fuerte. Sin embargo, si se usan suficientes piezas enemigas contra él, un elefante puede ser bloqueado para que no tenga a dónde ir, esto es posible porque sólo se puede empujar una pieza a la vez, independientemente de la fuerza relativa.

.Una pieza congelada puede congelar otra pieza más débil como lo haría de otra manera. El elefante de plata en d5 congela el caballo de oro en d6, que congela el conejo de plata en e6.

.Una pieza que entra en un cuadrado de la trampa se quita del juego a menos que haya una pieza amistosa adyacente al cuadrado. El elefante de plata podía capturar el caballo de oro empujándolo de d6 a c6. El conejo de plata en c3 todavía está vivo debido al conejo de plata en c4, así como el caballo de plata en c2-sin embargo, si las piezas de plata que protegen la trampa c3 dejaban sus posiciones, voluntariamente o por ser desalojados, el conejo plateado En c3 se perdería.