



SENRYAKU: UN JUEGO DE ESTRATEGIA ABSTRACTA

Senryaku es un juego único en su clase ya que posee una superficie de juego oscilante que cambia constantemente debido a la fuerza de gravedad y esto hace que la planificación estratégica sea fundamental.

Para ganar es tan importante la destreza manual como la decisión de qué piezas mover, ya que tanto una captura como la caída de las piezas pueden decidir quién se alza con la victoria.

CONTENIDO DEL JUEGO

1 tablero de juego oscilante

7 bolas blancas

7 bolas negras

2 bolas de colores

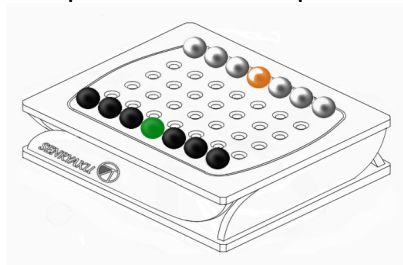
1 bolsa (para guardar las bolas)

1 tablero de puntuación (para el modo torneo)

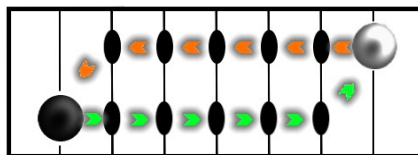
1 reglamento

PREPARACIÓN

Coloca la parte superior del tablero de juego sobre su correspondiente base de apoyo. Luego coloca las catorce bolas hasta que queden tal como se observa en la imagen inferior. Para que te resulte más fácil colocar las bolas, ve colocándolas de a una de manera alternada para distribuir el peso.



Si quieres jugar más de una partida, puedes usar el tablero de puntuación para indicar quién ganó cada una de las partidas individuales y, finalmente, quién ganó el torneo. Para ello, coloca las bolas en su posición inicial tal como se observa en la imagen inferior.



MOVIMIENTOS DE LAS PIEZAS

◆ Bolas blancas y negras

Tanto las bolas blancas como las negras pueden moverse de a una, **un espacio** a la vez, hacia adelante (tanto en línea recta como en diagonal) o hacia los costados (derecha e izquierda) pero **nunca hacia atrás**.

Para mover las bolas, los jugadores deben **levantarlas y agarrarlas**. No las pueden hacer rodar. Una vez que los jugadores levantan una bola, deben finalizar el movimiento iniciado y colocarla en el destino elegido.

Luego de mover una bola, los jugadores deben mover **otra bola** antes de poder volver a mover la bola movida en el turno anterior.

◆ Bolas de colores

Ambas bolas de colores también pueden moverse de a una, **un espacio** a la vez, hacia adelante (tanto en línea recta como en diagonal) o hacia los costados (derecha e izquierda) pero **nunca hacia atrás**.

Para mover las bolas, los jugadores deben **levantarlas y agarrarlas**. No las pueden hacer rodar. Una vez que los jugadores levantan una bola, deben finalizar el movimiento iniciado y colocarla en el destino elegido.

La única diferencia con respecto a las bolas blancas y negras es que las bolas de colores **pueden volver a moverse** en cualquier momento sin la restricción que se aplica a las bolas blancas y negras (es decir, sin necesidad de mover otra bola antes de volver a moverlas).

CÓMO SE JUEGA

♦ Objetivo del juego

Quien haya elegido las bolas blancas será quien inicie la partida y luego será el turno del otro jugador, alternándose turnos sucesivamente. En su turno, cada jugador deberá mover una de sus piezas según lo descrito anteriormente en “Movimientos de las piezas”. El objetivo del juego es capturar **una** de las bolas del contrincante y por consiguiente proteger las propias.

♦ Captura y fin de la partida

Para efectuar una captura, la bola del jugador atacante debe estar colocada en un hueco contiguo al de la bola que se desea capturar. Luego, en cualquier turno futuro en el que el jugador atacante desee efectuar la captura, deberá quitar la bola de su contrincante y colocar la suya en el hueco dejado por ella. De esta manera completará el movimiento y obtendrá la victoria. Recuerda que las bolas **nunca pueden retroceder**.

La partida finalizará luego de que se produzca la primera captura y **sólo habrá una captura por partida**. Sólo se requiere la convicción de efectuar el movimiento.

CAÍDA DE LAS PIEZAS

Si, al levantar o colocar una bola, el tablero se inclina tanto que hace que todas las bolas caigan, quien haya efectuado dicha jugada **perderá la partida**.

DERROTA POR INMOVILIZACIÓN

Si en algún momento de la partida es imposible efectuar cualquier movimiento, quien se encuentre en dicha situación **perderá la partida**.

PROHIBICIÓN DE MANIPULAR EL TABLERO

Está prohibido manipular el tablero durante la partida. Si un jugador toca o mueve el tablero durante la partida, quien haya efectuado dicha acción **perderá la partida**.

PUNTUACIÓN EN PARTIDAS CONSECUTIVAS (MODO TORNEO)

- Si capturas la bola del contrincante, ganas 2 puntos.
- Si el contrincante hace caer las piezas, ganas 1 punto.
- Si el contrincante no puede efectuar ningún movimiento, ganas 1 punto.
- Si el contrincante toca o mueve el tablero, ganas 1 punto.

Para indicar dichas puntuaciones, mueve la bola del color correspondiente en el tablero de puntuación 1 o 2 espacios, según corresponda.

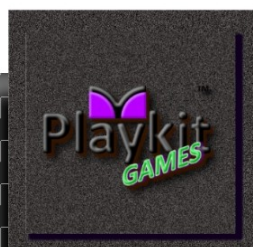
Ganará el torneo quien primero logre colocar su bola en el espacio donde comenzó su contrincante.

“Antes de tomar una decisión basada en el equilibrio de las probabilidades, debes observar la destreza de tu contrincante”.

Esperamos que te haya gustado Senryaku.

Síguenos en las redes sociales para estar al tanto del desarrollo de nuestros otros juegos.

© Copyright 2018 Playkit Games. Todos los derechos reservados.



www.playkitgames.com

Encuéntrenos en

