

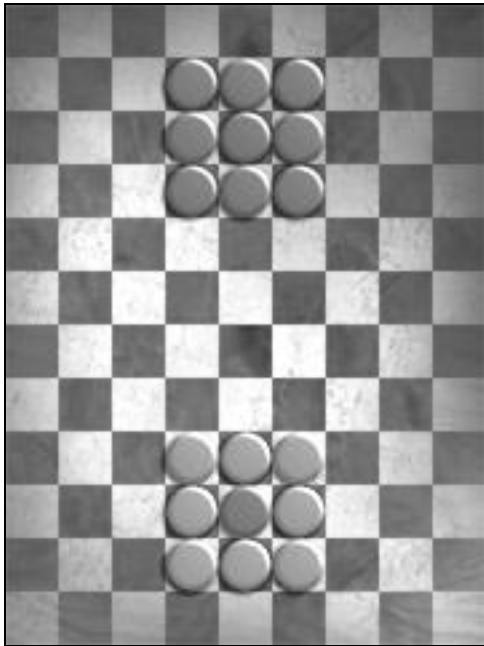
Reglas del *APB*

1. Introducción

APB es un juego de tablero que se desarrolla por turnos. En cada partida intervienen dos jugadores, el jugador uno controla las piezas blancas y el jugador dos controla las piezas negras. El objetivo del juego es echar fuera del tablero la pieza principal del contrario empujándola con nuestras piezas y haciendo uso de los rebotes que se producen.

2. Componentes del juego

El juego consta de un tablero rectangular, compuesto de 108 casillas (9x12), y de 9 piezas para cada jugador. Estas 9 piezas son todas iguales salvo una de ella, a la cual llamaremos principal. Esta pieza posee un comportamiento diferente del resto.



Disposición de las piezas en el tablero.

3. Objetivo del juego

El objetivo del juego es echar del tablero la pieza principal del oponente. En el momento que un jugador pierda su pieza principal la partida concluye y gana el jugador

contrario. Si echamos fuera del tablero una pieza secundaria esa pieza desaparecerá y la partida proseguirá.

4. Mecánica del juego

El juego se desarrolla por turnos, en cada turno un jugador mueve sus piezas (no tiene porque mover todas las piezas secundarias) y su pieza principal, una vez que ha movido su pieza principal su turno termina. Empieza el jugador blanco.

4.1 Movimiento de las piezas secundarias

Llamamos piezas secundarias a aquellas que no son principales, estas se pueden mover en todas las direcciones, siempre y cuando la casilla hacia donde se dirigen se encuentre desocupada. Una pieza secundaria sólo se desplaza una casilla. Cada jugador cuenta con ocho piezas secundarias.

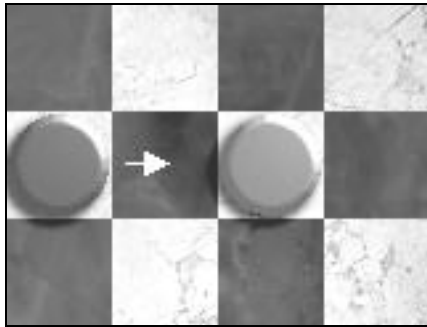
4.2 Movimiento de la pieza principal

La pieza principal se mueve igual que las piezas secundarias con la única diferencia de que no avanza una sola casilla, sino que sigue avanzando indefinidamente hasta colisionar con otra pieza o salirse del tablero. Cada jugador sólo posee una única pieza principal.

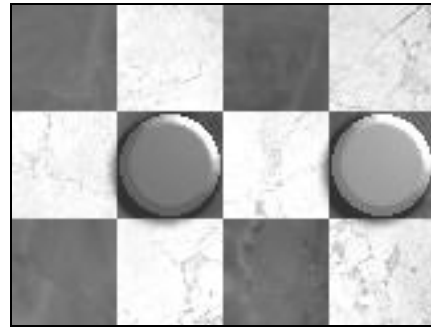
5. Colisiones

Cuando una pieza se mueve hacia una casilla y en su proyección se encuentra otra pieza, esta resulta golpeada y desplazada de su posición original una casilla, a no ser que tenga una pieza detrás que le impida el paso, como se puede ver en los siguientes dibujos.

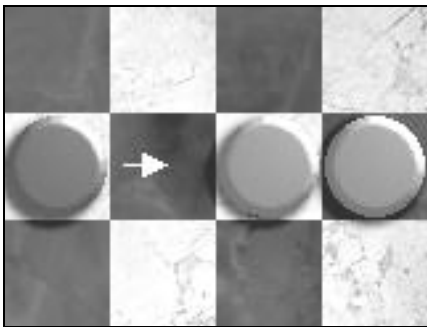
1.a)



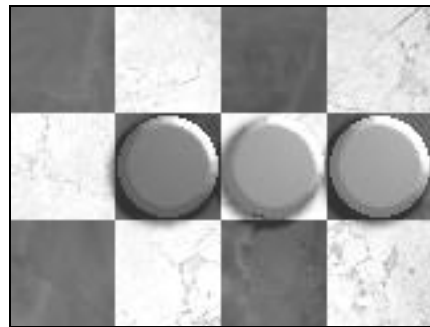
1.b)



2.a)



2.b)



6. Aclaraciones sobre las colisiones

- Las piezas secundarias no pueden empujar a una pieza principal sea del bando que sea.
- Las piezas principales empujan a las otras piezas indefinidamente, con lo cual la pieza golpeada empezará a avanzar hasta que se salga del tablero o golpee a otra pieza, si lo hiciera se considerará un choque entre piezas secundarias, a no ser claro que la pieza golpeada también fuera una pieza principal.
- Si nuestra pieza principal golpeará a una pieza secundaria nuestra, se considerará el choque como si hubiera sido entre piezas de distinto bando.

- Si debido a un choque una pieza sale del tablero, esta se perderá y no volverá a aparecer en la partida.

7. Ejemplo

Una vez explicado el movimiento y las colisiones, pasaremos a la secuencia del turno. Podremos mover todas nuestras piezas secundarias, una sola vez cada una, para al finalizar mover nuestra pieza principal. No es necesario mover todas nuestras piezas secundarias antes de mover nuestra pieza principal, pero una vez que la hayamos movido terminará nuestro turno, y comenzará el de nuestro oponente. El oponente operará de igual forma hasta que alguna de las piezas principales salga fuera del tablero.

José Ángel Montelongo Reyes - *ja.montelongo[AT]gmail[DOT]com*

Javier Honorio Casado Fernández - *jhcasado[AT]gmail[DOT]com*

Gustavo Adolfo Negrín Cerdeña - *gnegcer[AT]gmail[DOT]com*

Multimedia

Universidad de Las Palmas de Gran Canaria

01 octubre de 2.001