

## Peones encadenados (Juegos LII)

José Antonio Rupérez Padrón  
Manuel García Déviz  
(Club Matemático<sup>1</sup>)

---

**Resumen** Juegos de mesa con piezas encadenadas entre sí. Presentamos un juego original: Sumas Encadenadas, con aplicación al cálculo mental en primeros cursos de Primaria. De los juegos se trata algo de sus orígenes, autores, materiales, número de jugadores, tiempo medio de una partida, consejos estratégicos, reglas de juego y orientaciones didácticas. Los juegos tratados son: Eclipse, Pólipo, Cielo prohibido, Diada, Niza, Oruga, Pivote y Punct.

**Palabras clave** Piezas encadenadas, juegos de mesa, reglas de juegos, orientaciones didácticas.

---

**Abstract** Board games with pieces linked together. We present an original game: Chained Additions, with application to mental calculation in the first years of Primary School. Games are about their origins, authors, materials, number of players, average game time, strategic advice, game rules and didactic orientations. The games covered are: Eclipse, Polyp, Forbidden Sky, Diada, Nice, Caterpillar, Pivot and Punct.

**Keywords** Chained pieces, board games, game rules, didactic guidelines.

---

## JUEGOS

Hoy vamos a tratar un grupo de juegos que son poco conocidos, y difíciles de encontrar en sus versiones comerciales. Todos tienen una característica común que los hace singulares, y es que sus piezas, de alguna manera, están conectadas físicamente entre sí. Alguno de ellos ha sido ganador de premios internacionales sobre diseño de juegos. Posiblemente existen más juegos de mesa con esta características de usar piezas unidas desde el principio, o que se unen en el transcurso del juego. Nos agradecería mucho que nos dieran noticias de ellos.

Confiamos que sean una referencia para experimentar en estos meses de vacaciones con nuevos juegos.

No pretendemos dar aquí una descripción completa y exhaustiva de sus reglas, pero para que nuestros lectores tengan unas ideas sobre los mismos, explicamos los aspectos fundamentales de las instrucciones de juego, damos enlaces en los que profundizar sobre los juegos y describimos los materiales que los constituyen, siguiendo los siguientes apartados:

- Presentación, comentarios, autores, premios y honores.
- Materiales.
- Número de jugadores.
- Duración estimada de una partida.



Sociedad Canaria de Profesorado de Matemáticas  
*Luis Balbuena Castellano*

- Objetivo del juego.
- Reglas.
- Ejemplos de jugadas.

También especulamos sobre las aplicaciones didácticas de alguno de ellos, especialmente del que hemos inventado nosotros y al que titulamos “**SUMAS ENCADENADAS**”.

## SUMAS ENCADENADAS

### Presentación, comentarios, premios y honores.

SUMAS ENCADENADAS es un juego totalmente original, que combina el uso de piezas encadenadas con el cálculo mental en un tablero hexagonal de 5 casillas hexagonales de lado, por lo que es apropiado para que alumnos de primer ciclo de primaria practiquen la suma y la resta en un juego competitivo de reglas sencillas. De esta manera, además de las operaciones, aprenden a usar y respetar unas reglas.

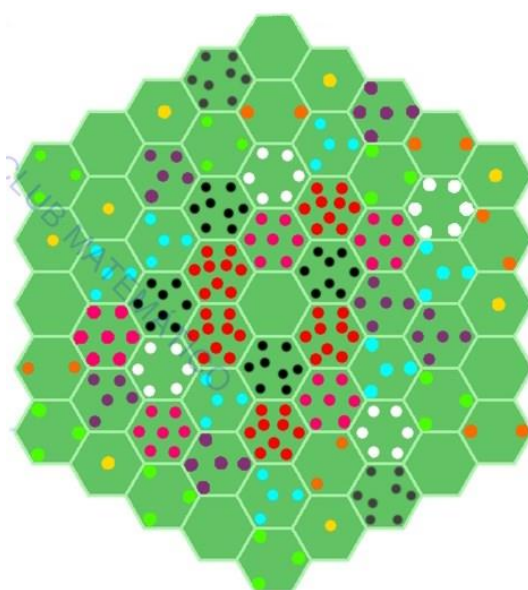
Será en el próximo curso, cuando experimentemos su uso en el aula a una escala suficiente como para permitir extraer consideraciones sobre el juego, sus estrategias, cuando tendremos el diseño final del tablero, las reglas definitivas y demás modificaciones que la experiencia reclame.

### Materiales.

Tablero hexagonal de 5 casillas hexagonales de lado, 61 casillas en total, con las casillas marcadas con puntos, desde cero hasta nueve, repartidos así:

- Cinco de 9 puntos, en rojo.
- Seis de 8 puntos, en negro.
- Cinco de 7 puntos, en rosa.
- Cuatro de 6 puntos, en blanco.
- Seis de 5 puntos, en lila.
- Siete de 4 puntos, en azul.
- Siete de 3 puntos, en verde.
- Seis de 2 puntos, en naranja.
- Cuatro de 1 punto, en amarillo, y
- Siete de 0 puntos, sin puntos.

Para cuatro jugadores: los cuatro alfiles y los cuatro peones (tomados de un juego de ajedrez).



Cuatro cordones (cadenas) de longitud específica (dos diámetros de las casillas hexagonales, más lo necesario para atarlo a un alfil y a un peón) que se usan para unir, emparejándolos, un alfil y un peón: dos parejas con las piezas del mismo color y dos parejas con las piezas de distinto color.

Jugadores:

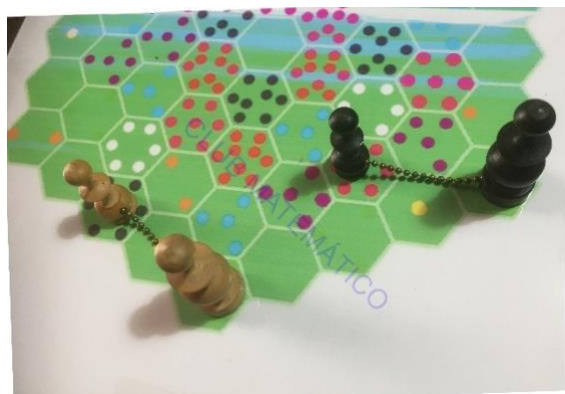
De 2 a cuatro (hasta 6 en la versión ampliada, con piezas de dos juegos de ajedrez, o usando también torres y peones emparejados)

Objetivo:

Ser el primer jugador en obtener exactamente 100 puntos, siguiendo las reglas del juego.

Reglas:

Inicio, cada jugador elige un lado del hexágono y coloca su alfil en una casilla del borde, y el peón encadenado en una casilla cualquiera que le permita la longitud del encadenamiento. Una casilla solo puede ser ocupada por una pieza: peón o alfil.



Un movimiento consiste en mover una de las piezas encadenadas a otra casilla situada a una distancia que le permita la cadena. Si se mueve el alfil, ha de moverse el peón a continuación en la misma jugada, pero si se mueve el peón, este lo hace en solitario.

El alfil no puede permanecer más de tres jugadas en una casilla; a la cuarta jugada ha de moverse obligatoriamente, antes de mover el peón.

A los puntos de la casilla donde se sitúe el peón, se le restan los de la casilla donde esté situado el alfil y luego se añade el resultado a la suma total. Esta resta solo se hace cuando el alfil se coloca por primera vez en una casilla, mientras que siempre se suman los puntos de la casilla a la que se mueve el peón, se mueva o no el alfil.

En dos jugadas consecutivas no se pueden ocupar las mismas casillas. Es decir, no se puede volver a la casilla donde estuvo la pieza en la jugada anterior.

La cadena de un jugador no puede atravesar ni ser atravesada por la cadena de otro jugador.

Ejemplos de jugadas.

Las reglas están claras y la estrategia pasa por mover el alfil a casillas de valor 0, 1 o 2, y el peón a las casillas de mayor valor que alcance la cadena. El tercer movimiento del peón se ha de procurar hacer a una casilla que permita al alfil saltar a una casilla de valor bajo, acercándose a la casilla central, por ejemplo, lo que va a



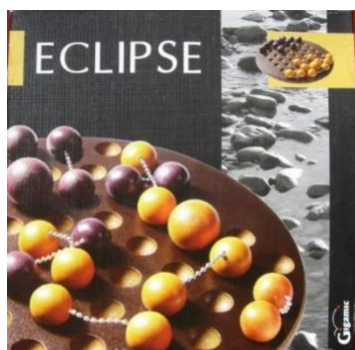
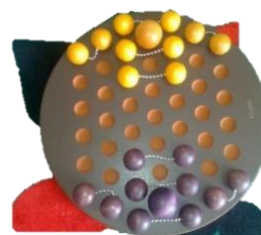
permitir alcanzar con el peón casillas de puntuación alta (8 o 9 puntos).

Tras algunas partidas, los jugadores aprenden qué casillas alcanzar en cada turno, e incluso, a cómo bloquear el paso del contrario a las casillas de valores más altos, para que los puntos que acumule sean los menos posibles frente a los que él va añadiendo.

## ECLIPSE

Presentación, comentarios, autores, premios y honores.

Conseguir juegos antiguos o modernos descatalogados es bastante complejo. Algunas veces hay suerte y podemos encontrar alguno después de mucho buscar en jugueterías con mucho material acumulado en almacenes o en tiendas de segunda mano o en mercadillos. Así hemos encontrado algunos de los juegos más atractivos de nuestra colección.



Es el caso, por ejemplo, del juego denominado **Eclipse (1999)**, de la empresa **Gigamic**.

La propia caja del juego hace una descripción en los siguientes términos:

*Planetas encadenados...*

*En este juego de mesa, cada jugador dispone de un cometa y de diez satélites conectados de dos en dos: las trayectorias en el espacio son muy codificadas. Ve al salto de la galaxia opuesta e inmoviliza los planetas hostiles. Para ganar, tienes que paralizar el cometa adversario.*

*"Eclipse" pide mucha anticipación, ¡cuida tu estrategia!*

El juego fue publicado en 1999, sobre una idea original de Mirko Marchesi y desarrollado por este mismo autor y por Gerardo Iula. Es de la categoría de juegos abstractos, de ocupación territorial y de bloqueo.

La página web francesa NIM, de crítica sobre juegos educativos, le asigna un premio que lo sitúa entre los diez mejores juegos del año.



Materiales.

El juego requiere un tablero, dos fichas independientes llamadas **cometa**, una de cada color y diez **satélites** conectados de dos en dos por una cadena (3 largas y dos cortas), de color claro, y otros tantos de color oscuro.

El tablero de juego es sólido, totalmente de madera. Las canicas, también de madera, unidas por cadenas. Las cadenas limitan el movimiento de las canicas.

Número de jugadores.

Se trata de un juego muy interesante, para 2 jugadores de más de 8 años.

Duración estimada de una partida.

Las partidas son muy rápidas. Casi todas tienen una duración estimada de alrededor de 15 minutos.

Objetivo del juego.

Inmovilizar el cometa del adversario.

*Mueve tus satélites para inmovilizar el cometa de tu adversario. No te dejes sorprender por el camino y asegúrate de que aún puedes mover tu cometa al final de tu turno, ¡de lo contrario perderás la partida inmediatamente!*

Reglas.

El folleto que acompaña al juego contiene las instrucciones de juego, que reproducimos aquí:

Contenido

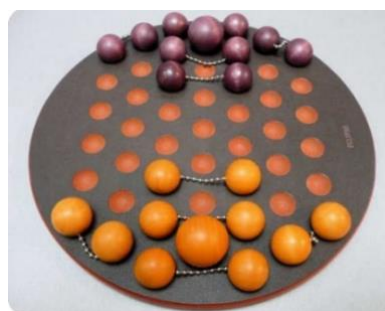
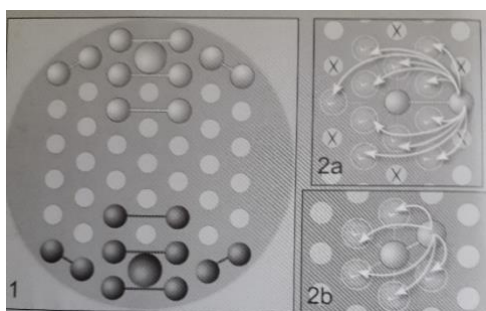
1 tablero de juego, 10 satélites conectados de dos en dos por una cadena (3 largas y dos cortas) y un cometa, de color claro; 10 satélites conectados de dos en dos por una cadena (3 largas y dos cortas) y un cometa, de color oscuro; reglas de juego.

Objetivo del juego

Inmovilizar el cometa del adversario.

Instauración (Inicio del juego)

Los jugadores echan a suertes el color con el cual juegan, después colocan sus piezas como se indica en la figura 1. El color claro comienza.



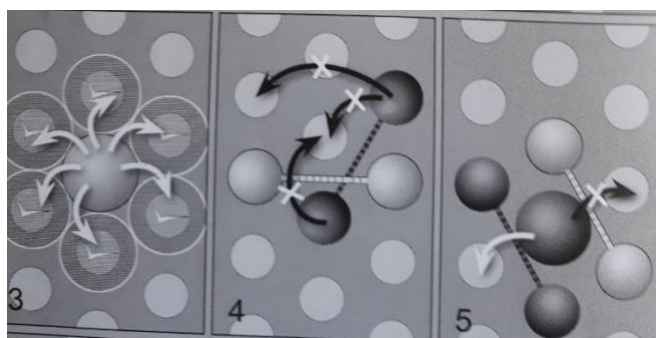
### Desarrollo de una partida

Por turno, cada jugador elige desplazar:

O uno de sus satélites, dentro del límite máximo autorizado por la cadena, el segundo satélite no tiene que moverse (fig. 2<sup>a</sup> a y b)

O su cometa, sobre una casilla adyacente libre (fig. 3)

Al final de un movimiento los jugadores pueden poner trabas (bloquear) a una cadena (amiga o adversa).

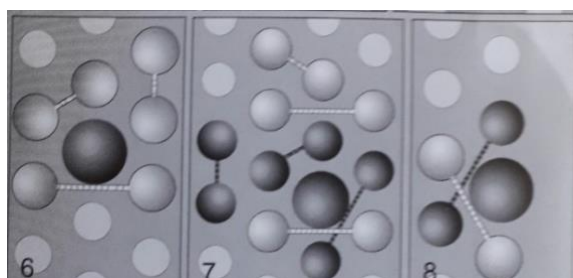


Los satélites cuya cadena se obstaculiza por otra se inmovilizan hasta que su cadena esté de nuevo libre (fig. 4).

Los cometas pueden pasar por encima de las cadenas amigas, pero no por encima de las del adversario (fig. 5).

### Fin de la partida

Al final de su turno, cada jugador debe estar virtualmente en condiciones de desplazar su cometa (hacia al menos 1 casilla adyacente del tablero); si ésta está bloqueada completamente, el jugador pierde inmediatamente la partida (fig. 6, 7, 8).



### Duración de una partida

Aproximadamente 15 minutos.

Según la opinión de NIM (página francesa de crítica sobre juegos educativos). La idea detrás de Eclipse es grandiosa. <https://www.jeuxdenim.be/rayon-EDUCATIF>

*Hay que admitir que un juego abstracto para 2 jugadores en el que tienes que bloquear la pieza maestra de tu oponente no es exactamente una idea nueva. Pero Eclipse es genial porque ofrece un mecanismo original de movimiento y captura, y también porque es especialmente bonito.*

*Cada jugador tiene 10 satélites (pequeñas canicas de madera unidas de dos en dos por una cadena), y un cometa (una gran canica de madera). Cada jugador, por turno, puede:*

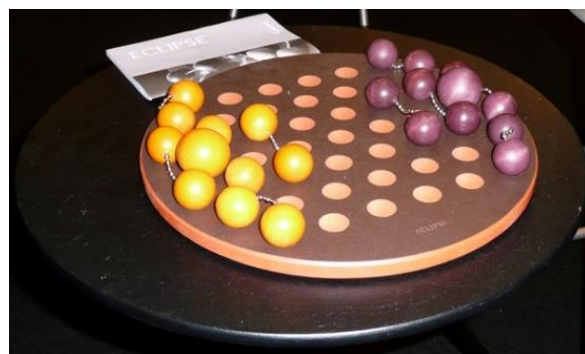
*- O bien desplazar un satélite, dentro de un área limitada por la cadena que lo une a su compañero, y siempre que la cadena no esté obstruida por otra pareja de satélites (normalmente contrarios).*

*- O mover el cometa a una casilla vecina. El cometa puede saltar una cadena amiga, pero no una cadena enemiga.*

*Para ganar, debes conseguir bloquear el cometa de tu adversario.*

*Nos encanta el espíritu de Eclipse. Y es que Eclipse es un juego que va directo al meollo de la cuestión. Una estrategia defensiva suele acabar en derrota. La única opción real es ir a por todas. Así que la interacción es inmediata e intensa. Es un placer comparable al de Quoridor, otro excelente juego de madera de la misma colección Gigamic.*

*Razones para adorarlo: herrajes magníficos, mecánica original, interacción inmediata e intensa. Las partidas son muy rápidas.*



Nota: Miko Marchesi es también el diseñador del juego Quoridor, editado por Gigamic.

#### Estrategias de juego:

Tratándose de un juego de ocupación territorial la estrategia está en el movimiento coordinado de las piezas de las piezas contrarias. Hay dos maneras posibles: avanzar hacerlo con las piezas laterales.



mejor que impida la entrada con las piezas centrales o bien

## Peones encadenados (Juegos LII)

J. A. Rupérez Padrón, M. García Déniz

Es importante dejar atrás un espacio amplio vacío para que el cometa tenga terreno despejado hacia donde jugar para escapar del bloqueo del adversario.

Al ser un juego de bloqueo el movimiento de las pizas deberá tratar de impedir el movimiento de la pieza cometa del adversario, ocupando para ello las salidas posibles de su territorio propio. También se pueden bloquear las piezas contrarias atravesando la cadena que las une con la cadena de una pareja propia.

La rapidez de movimiento de las piezas hacia el terreno contrario es una buena opción.



Y, por supuesto, una táctica defensiva conduce a la derrota. Es mucho mejor estar a la ofensiva continuamente para obligar al jugador contrario a defender sus posiciones.

### Ejemplos de jugadas.

Vemos un momento intermedio de una partida:

Se observa como el cometa oscuro tiene más terreno abierto disponible para una posible fuga. En cambio, el cometa claro tiene menos opciones libres, estando, además, varias de ellas bajo la amenaza de las piezas contrarias.

En este otro momento apreciamos como el jugador que maneja las piezas claras ha avanzado sus piezas de manera uniforme, dejando al mismo tiempo espacio disponible a su cometa para el escape. En cambio, el jugador que maneja las piezas oscuras ha optado por avanzar sus piezas hacia el centro del tablero dejando huecos por donde las piezas claras pueden penetrar y, además, su cometa tiene menos vías abiertas para el escape.



Jugar varias partidas rápidas para probar estas estrategias y pulirlas, con el fin de tenerlas mecanizadas para encuentros más potentes. Busque un amigo o un familiar y juegue con él. Tendrá una buena diversión y una oportunidad de probar sus dotes estratégicas.

Hay tutoriales en YouTube que indican la forma de jugar:



<https://www.youtube.com/watch?v=2j9Up9OzXL0> (en español)

<https://www.youtube.com/watch?v=NnSkRJwuK-o>



## CIELO PROHIBIDO (Forbidden Sky)

### Presentación, comentarios, autores, premios y honores.

Este juego, ganador de varios premios, combina diversas estrategias en un juego cooperativo. Para tener éxito en su misión, tendrán que explorar la plataforma y unir todos los componentes necesarios (pararrayos, condensadores y la plataforma de lanzamiento) en un verdadero circuito eléctrico (funciona mediante pilas, por lo que podemos considerarlo un juego electrónico). El problema es que la plataforma se encuentra en medio de una tormenta feroz que amenaza cada movimiento con rayos y vientos fuertes. ¿Podrá el equipo del que formas parte encender el cohete antes de electrocutarse o volar hacia a las profundidades?

Sus aspectos didácticos principales son el trabajo cooperativo y la elaboración de estrategias, búsqueda de caminos, de vías, para llegar hasta el vehículo de escape.

Ganador del premio al mejor juego de mesa (estilo americano) de la UK Games Expo 2019

Ganador del juego del año Spiel der Spiele 2019

Mensa 2019 recomendado

Nominado al Mejor juego cooperativo Golden Geek 2018

Tiene un precio de alrededor de 30 €, pero es muy difícil de conseguir.

Vídeos que explica el juego en las siguientes direcciones

[Forbidden Sky - GameNight! Se6 Ep13 - How to Play and Playthrough - YouTube](#)

<https://www.youtube.com/watch?v=mtdn9J6JxMI&t=3s>

Diseñado por:

Matt Leacock (2018). Editado por GAMEWRIGHT, entre otros.

En su página

[Gamewright | Juegos familiares galardonados | Tablero, Dados, Partido,](#)

Pueden encontrar una información completa sobre el juego.



## Peones encadenados (Juegos LII)

J. A. Rupérez Padrón, M. García Déniz

---

### Materiales.

1 cohete; 1 azulejo inicial; instrucciones (idioma español no garantizado), Clips de 39.4 ft; 6 patas de madera; 1 medidor de tormenta, 37 tarjetas; 36 azulejos; 32 componentes de circuito para enlazar las losetas y completar el circuito.

### Número de jugadores.

2-5 jugadores. Mayores de 10 años.

### Duración estimada de una partida.

60 minutos

### Objetivo del juego.

El objetivo es lograr que despegue un cohete con un botón.



### Victoria

Todos los peones logran llegar a la plataforma de lanzamiento (a cualquiera de sus 4 losetas, puede haber más de uno en cada loseta), y en ese momento uno de ellos completa el circuito. El cohete despegue con ellos a bordo.

### Derrota

El equipo perderá si ocurre cualquiera de estas cosas:

**Electrocución:** Un aventurero se ha quedado sin salud

**Caída:** Un aventurero se ha quedado sin cuerda.

**Barridos:** La tormenta llega a su nivel máximo.

**Abandonado:** Los jugadores completan el circuito antes de que todos los peones estén junto a la plataforma de lanzamiento. El cohete parte sin dichos peones.

### Reglas.

Son complicadas y no tiene sentido entrar en una explicación detallada de ellas sin disponer de los componentes del juego para irlo viendo.



Básicamente consisten en una preparación inicial donde cartas y loetas son barajadas y repartidas.

Cada jugador, en su turno, puede realizar hasta cuatro acciones en una primera fase:

Mover, Reconocer, Explorar y Cablear.

Ejemplos de jugadas.

Visionar los videos recomendados.

## DYADE

Presentación, comentarios, premios y honores.

.Esta variante de los juegos de damas, utiliza piezas unidas por una cadena de eslabones, que tratan de eliminar a las piezas contrarias.

Didácticamente, es otro juego de damas, donde se ha modificado el tamaño del tablero, las piezas y su forma de moverse y “comer”, pero se mantiene el coronar (dorar en este caso) la pieza que alcanza el otro extremo del tablero, pero se mantienen estrategias muy parecidas a las de los otros juegos de esta familia.

Autor: Desconocido. Editado por Bütehorn Spiele (Buchholz Verlag) en 1976, con un precio aproximado de 22 €.



Materiales.

Tablero escaqueado de 8x11 casillas.

16 piezas, encadenadas por parejas, 8 parejas de un color plata unidas por cadenas del mismo color y otras 8 de color negro, unidas por cadena de color negro. Más dos parejas encadenadas de color dorado. Una 'díada' (griego: un par de unidades) consta de 2 figuras, dos torres metálicas, conectadas por una cadena.



Número de jugadores. 2; mayores de ocho años.

Duración estimada de una partida. 45 minutos

Objetivo del juego. Eliminar las díadas del contrario.

## Peones encadenados (Juegos LII)

J. A. Rupérez Padrón, M. García Déniz

### Reglas.

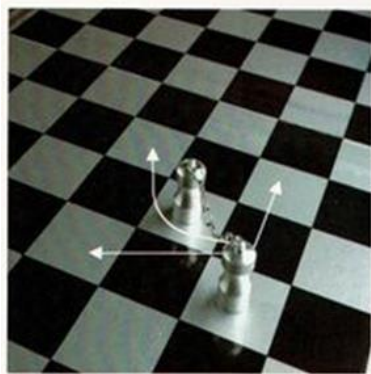
Un movimiento consiste en mover un poste de cualquier pieza, solo hasta donde lo permita el enlace.

Se inicia el juego colocando las diadas color plata sobre las casillas blancas del lado corto del tablero y las negras en el lado opuesto sobre las casillas negras. Acordado quien comienza, cada jugador, por turno, mueve una de las torres de cualquiera de sus diadas a una casilla vacía de su color y a una distancia que le permita la longitud de la cadena que la une a su pareja, tal como se ha dicho en el párrafo anterior.



Las capturas se realizan cruzando los enlaces enemigos con los tuyos. La diada que llega a la línea once de su campo, se promociona a diada dorada y adquiere la capacidad de mover las dos torres al tiempo

### Ejemplos de jugadas.



Cada diada tiene un total de 6 movimientos, a saber: tres posibilidades con cada parte de la diada. Cualquier jugador puede mover solo parte de su diada en cada turno.

Un ejemplo de captura de piezas. Es el turno de la diada plateada. Y dado que hay una posibilidad de capturar la diada negra que está en paralelo, entonces esa es la pareja negra capturadas y eliminada del juego.

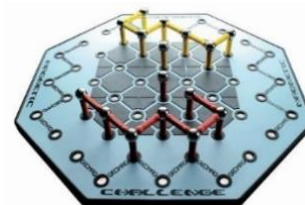


## GEOMAG

### Presentación, comentarios, premios y honores.

Una aplicación de las propiedades magnéticas de las piezas de GEOMAG a un juego de mesa combinándolo con estrategia y habilidad.

Autores: Vince Kurr y Claudio Vicentelli. Publicado por GEOMAG S. A. en 2004.



Los comentarios y críticas no son muy favorables, y el precio resulta muy variado (entre 40 y 200€ en Ebay, pero puede que incluya el transporte).

Confiamos que la reseña que presentamos sirva para que se hagan una idea del juego.

### Materiales.

Este juego de mesa tiene un tablero octogonal con una base de metal que permite que las piezas se “peguen” al tablero. Y es ideal para uso en el hogar e incluso con el coche en movimiento (a velocidad uniforme, claro).

Viene con 14 cilindros imantados amarillos y 14 rojos. Uno de cada color actúa como comodín.

Además, tiene 16 esferas metálicas que sirven para unir los cilindros entre si, y dos de ellas van en los comodines.



**GEOMAG Magnetic Challenge** utiliza componentes estándar de GEOMAG y el tablero especial para crear el juego de mesa más cautivador. Así que el que ya tiene las esferas metálicas y los pequeños cilindros con imanes en sus extremos, quizá pueda ahorrar algo del precio.

Número de jugadores. 2 a 4, mayores de 10 años.

Duración estimada de una partida. Varía mucho en función del conocimiento e interpretación de las reglas que se tenga.

Objetivo del juego.



Llevar tu serpiente, formada por los cilindros unidos mediante las esferas, a la posición de partida del contrincante, antes de que él haga lo mismo.

Reglas.

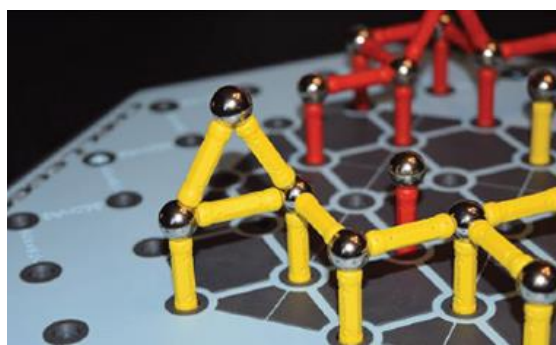
Construidas las cadenas o serpientes y colocadas en su posición de partida, y colocados los dos comodines (cilindro y esfera) en el espacio central, comienza el juego.

Geomag Magnetic Challenge es un juego el que dos jugadores intentan llevar su serpiente de piezas unidas al otro lado del tablero antes de que su oponente haga lo mismo. Su serpiente nunca se puede romper y tiene un número limitado de movimientos.

Las piezas siempre han de formar un ángulo de  $90^\circ$  con el tablero, salvo las que se suben a un segundo o tercer nivel de altura.

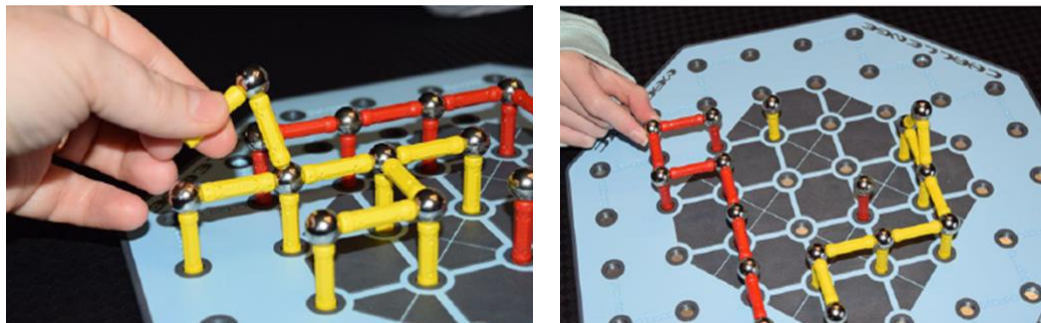
La serpiente no puede unirse a la del oponente ni a los comodines.

Sus reglas son más abundantes, pero no están suficientemente claras. Mal redactadas y ambiguas en algún momento, obligan a ir interpretándolas, casi, a cada jugada.



### Ejemplos de jugadas.

En estas imágenes podemos apreciar alguna de las jugadas posibles:



Imágenes y explicaciones tomadas de

<http://www.sahmreviews.com/2019/02/thrift-treasure-geomag-magnetic-challenge.html>

## **NIZZA (Niza)**

### Presentación, comentarios, premios y honores.

Es un juego con argumento, con historia. Las joyas de la corona inglesa han sido robadas y están retenidas en la ciudad de Niza.

Hasta 6 jugadores pueden viajar a la ciudad, aterrizando en un helicóptero, para organizar una incursión similar a un comando para recuperar las joyas.



Los jugadores suben escaleras hasta los tejados, se columpian en cuerdas de chimenea en chimenea, recorren tramos cortos en el suelo y se lanzan unos a otros al río en un intento de ser los primeros en sacar las joyas de la corona de la caja fuerte y devolverlas al helicóptero que espera.

Diseñado por Wolfgang Kramer en 1993. Y editado por **Schmidt Spiele**.



Materiales.

- 1 Tablero de Juego
- 14 Chimeneas negras
- 6 Escaladores (peones)
- 6 Maletas
- 6 Cuerdas (cadenas)
- 1 Escalera de mano
- 5 Dados especiales
- 1 Manual de reglas



Número de jugadores. 2 a 6.

Duración estimada de una partida. 60 minutos.

Objetivo del juego.

El ganador es el escalador que primero traiga las joyas de la corona al helicóptero.



Reglas.

Para iniciar el juego debes insertar las chimeneas en los agujeros que tiene el tablero y, además, la primera vez, debemos soltar de sus troqueles las maletas y escaleras.

Cada jugador elige un escalador y lo coloca en la terraza de la azotea verde al lado del helicóptero. Las 6 cuerdas se cuelgan de 6 chimeneas cualquiera. Las chimeneas 1/4/5/8/9/y 11, parecen ser las mejores.

Antes de empezar a balancearse por el aire, debe echar un vistazo al tablero de juego. No muestra terrenos aparte de la línea de costa. Eso significa que se mueve principalmente por las casas (tejados y fachadas) y por las palmeras y solo ocasionalmente por el camino.

## Peones encadenados (Juegos LII)

J. A. Rupérez Padrón, M. García Déniz

Los 6 símbolos de los dados le mostrarán cuando se balancea, cuando puede subir o cuando arrojar a un adversario al agua.



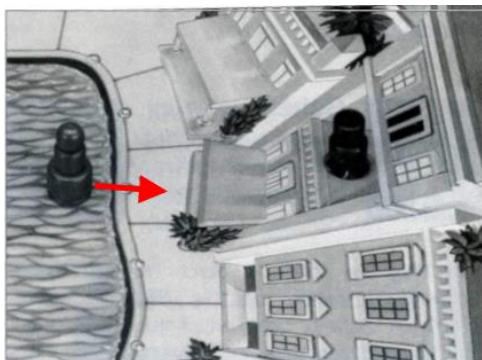
Figuras en las caras del dado

El juego se inicia cuando el jugador llega a la azotea con la terraza de color rojo donde están las maletas. Allí se le entregará una maleta si obtiene con el dado ese símbolo. Así tendrá las herramientas necesarias para abrir la caja fuerte donde está el tesoro.

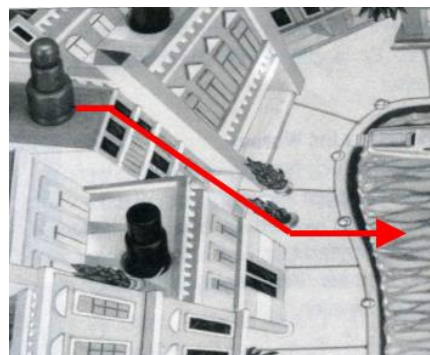
Luego busca el camino más rápido posible hasta la siguiente terraza de color rojo donde está la caja fuerte. En ella se encuentran las joyas de la corona. Cuando abra la caja fuerte, debe llevar las joyas hasta el yate.

Desde allí, debe subir por la escala de cuerda hasta el helicóptero que está sobrevolando el yate.

### Ejemplos de jugadas.



Un escalador flotante sube a tierra



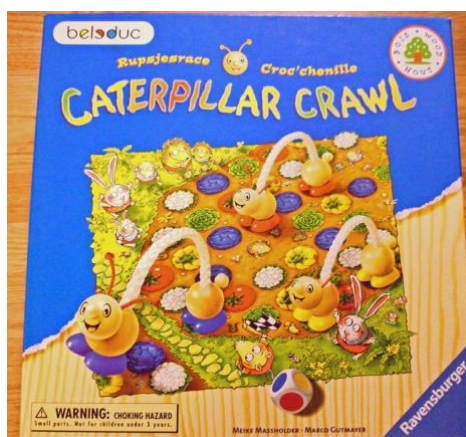
Un escalador cae directamente hacia abajo

## ORUGA (Caterpillar Crawl)

### Presentación, comentarios, premios y honores.

Los componentes del juego son del alto estándar típico que se puede esperar de Ravensburger. Caterpillar Crawl es un juego sencillo diseñado para niños de 3 a 7 años. El jugador que logra atravesar primero la huerta gana el juego.



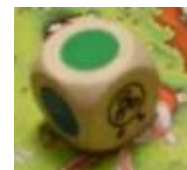


### Materiales.

. El tablero de juego es sólido y las orugas se ven simpáticas. El tablero dibuja un campo que consta de 13 filas con 7 verduras en cada una, una fila con 5 verduras y una última fila de 3 verduras, que actúa de meta. Y luego 2 filas más allá de la línea de meta.

Cuatro orugas. Las orugas consisten en un frente de madera y una parte posterior, también de madera, conectados por un trozo de cordón. Cada oruga tiene la nariz y las patas de un color diferente, con una cariñosa expresión en la cara.

Un dado con un color diferente en cada cara, que corresponde con los 5 tipos de verdura de la huerta, y en una cara la cabeza dibujada de una oruga.



Número de jugadores. 2 a 4 jugadores de edades superiores a tres años.

Duración estimada de una partida. 30 minutos.

### Objetivo del juego.

El objetivo de Caterpillar Crawl es hacer avanzar a tu oruga por el jardín hasta sobrepasar la línea de meta.



### Reglas.

Cada turno, un jugador tira el dado de 6 caras que tiene 5 colores y una cara de oruga. Luego, el jugador mueve el frente de su oruga al color que sacó y trae la parte posterior de la oruga detrás de él. Si un jugador tira rojo, puede pasar a un tomate, por ejemplo. Si un jugador saca la cara de oruga al lanzar el dado puede avanzar a cualquier color. La longitud de la cuerda permite avanzar hasta 4 filas.

Para moverse, un jugador sujeta los pies de la oruga y mueve la cabeza lo más lejos que puede llegar al color sacado en el dado. Entonces los pies se mueven, pero no pueden sobrepasar la cabeza

## Peones encadenados (Juegos LII)

J. A. Rupérez Padrón, M. García Déniz

---

La oruga siempre se ha de dirigir en la dirección correcta: una cuerda conecta su cabeza con sus pies, así que se ha de tener cuidado de mantener la cabeza al frente.

### Ejemplos de jugadas.

Las jugadas posibles se basan en dos estrategias: cada jugador tira el dado y luego avanza lo más posible. Como es el dado el que indica a dónde moverse, no es posible pensar en dos o más desplazamientos sucesivos, ya que los colores no están espaciados uniformemente, por lo que no siempre es posible moverse la distancia máxima en cada turno. Otra estrategia consiste en bloquear a un oponente, pero solo si la parte delantera o trasera de tu oruga está en el color exacto obtenido



Este es definitivamente un juego solo para niños muy pequeños. Aunque la edad recomendada es de 3 a 7 años, probablemente de 3 a 5 años sea más adecuada

## **PIVOTE (PIVOT)**

Presentación, comentarios, premios y honores.

**Diseñador** Dekel Noy

Materiales.

Número de jugadores. 2 de más de 7 años.

Duración estimada de una partida. 5 a 15 minutos

Objetivo del juego.

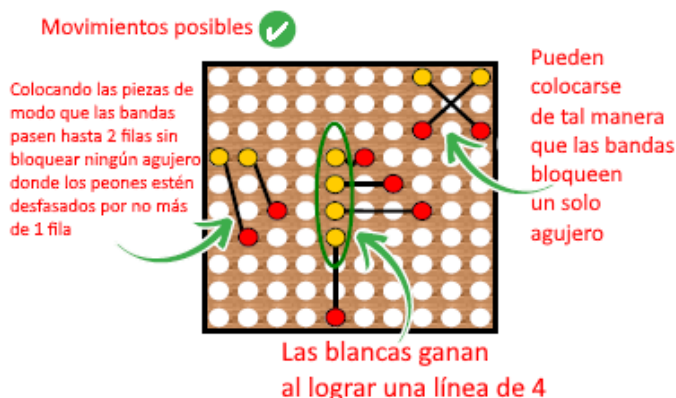
Ser el primero en crear una línea recta de 4 peones del color con el que juegas. La línea puede ser vertical, horizontal o diagonal.

Reglas.

Cada jugador elige un color (rojo o blanco) y recibe 7 piezas de juego, donde cada pieza está compuesta por un peón rojo unido a un peón blanco por una banda elástica.

Por turnos, cada jugador coloca 1 pieza de juego en el tablero (1 peón rojo, 1 peón blanco y una banda).

Los jugadores pueden colocar las piezas de acuerdo con las siguientes normas:



Coloque la pieza de juego en el tablero insertando cada uno de los 2 peones (rojo y blanco) en los agujeros vacíos disponibles y estirando la banda entre ellos.

La banda se puede estirar hasta en 2 agujeros vacíos en línea recta, a través de 1 agujero vacío en diagonal, o a través de 1 o 2 filas donde están los peones compensado por una sola fila solamente.

La banda se puede estirar en diagonal para bloquear un agujero o para eludir orificios sin obstruir ninguno (ver croquis).

Los peones no pueden colocarse en agujeros que estén bloqueados por una banda.

Las bandas no se pueden pasar sobre un agujero que contiene un peón.

Se contemplan casos especiales cuando no existen huecos para jugar los peones al alcance de lo que las bandas permiten.

Si las 14 piezas del juego se han colocado en el tablero sin ganador, el juego entra en la etapa de "PIVOT". Ahora, los jugadores se turnan para mover solo su propio peón, dejando el peón del oponente en su lugar. Recuerde, los peones cuyas bandas están cruzadas por otra banda están "bloqueados" y no se pueden mover hasta que se elimine la banda superior. ¡El primer jugador en crear una línea recta de 4 en fila gana!



Ejemplos de jugadas.

En el siguiente video se explica el juego y algunas estrategias.

<https://boardgamegeek.com/video/218843/pivot/pivot-game-full-demo-english>

## **PÓLIPO (POLYP)**

### Presentación, comentarios, premios y honores.

Un juego con unos materiales inusuales. Básicamente el juego es una variante de HALMA con un factor disruptivo, ambientada en un mundo acuático con peces y pulpos o pólipos.

Las figuras de metal hechas de cilindros de colores, con cuatro pequeños cilindros de metal unidos, que forman el pólipo del mismo nombre, es algo especial.

POLYP se publicó por primera vez en caja plana en 1977, la edición en casete de libro es de 1979.

Autor: no especificado siendo el editor: Bütchorn y publicado en 1977.

### Materiales.

Tablero de 19x19 casillas con unos pasillos centrales en forma de cruz y nueve casillas de cada esquina singularizadas, donde coloca sus fichas inicialmente. Nueve fichas (“peces”) para cada jugador. El pasillo central interrumpe los movimientos de los peces pues es donde actúa el pólipo con sus tentáculos.



Los Pólipos son 5 piezas conectadas entre sí con una fina cadena metálica, que permite separar solo 2 campos entre sí. Los brazos de los pólipos al estar unidos por cadenas tienen limitados sus movimientos.

Número de jugadores. 2 - 4 Edad: a partir de 10 años

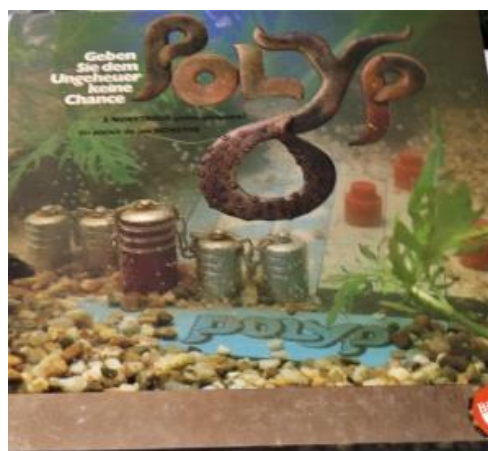
Duración estimada de una partida. 30 - 45 minutos aproximadamente

Objetivo del juego. Cada jugador debe alcanzar con sus peces la esquina opuesta a su esquina de salida.

### Reglas.

Los peces se mueven como fichas de HALMA, simplemente saltando a una casilla contigua o mediante los conocidos saltos en cadena.

A diferencia de los peces, que solo se mueven o saltan un cuadrado, un pólipo puede moverse un máximo de seis cuadrados, por lo que los puntos de movimiento deben dividirse entre el cuerpo principal y los tentáculos.



En un travesaño central de cinco campos, los pólipos interrumpen estos movimientos de peces con sus tentáculos. El sector de movimiento del pólipo está restringido a los cinco carriles azules y la cabeza del pólipo no puede salir del carril central.

La captura simula la vida real, el brazo de un pólipo alcanza a un pez, el pequeño cilindro de metal se desliza sobre el pez, que de ahora en adelante hay que llevar en su tentáculo. Este brazo ya no puede atrapar peces y, por lo tanto, ya no es una amenaza para otros peces. Teóricamente, un pólipo puede atrapar un máximo de cinco peces de esta manera.

El juego termina cuando un jugador ha llevado todos sus peces no atrapados en el camino a la casilla objetivo y su pólipo vuelve a la posición inicial



Se asignan puntos según los peces que llegan a su destino

Ejemplos de jugadas.

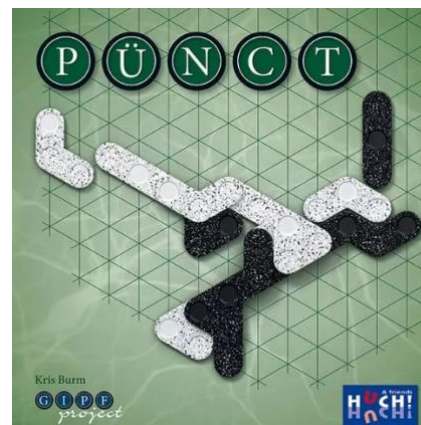
Las jugadas y estrategias posibles se apoyan en las de HALMA. A ellas remitimos.

## PUNCT

Presentación, comentarios, premios y honores.

Un juego relacionado con el conocido HEX, pero en otra dimensión.

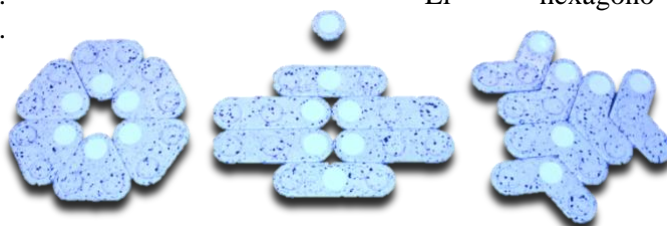
- 2007 Games Magazine Ganador del Mejor Nuevo Juego de Estrategia Abstracto
- 2006 Japan Boardgame Prize Mejor juego extranjero para principiantes Nominado
- Premio internacional de jugadores 2006 - Estrategia general: dos jugadores
- 2006 Golden Geek Nominado al mejor juego de mesa para 2 jugadores



Materiales.

Tablero hexagonal con siete perforaciones en sus lados e hileras de perforaciones siguiendo líneas paralelas a sus lados. En total hay 211 agujeros. El hexágono central es una región especial y viene destacada.

Cada jugador dispone de un juego de 18 piezas: 6 rectas, 6 angulares y 6 triangulares. Cada pieza tiene 3 puntos, uno de los cuales esta coloreado. El punto coloreado es el punto principal y se denomina



el “PUNCT” de la pieza. Los otros dos puntos son secundarios. Además, cada jugador tiene una “pieza-PUNCT.” Esta es una pieza redondeada con un solo punto. No forma parte del juego de piezas, pero se puede utilizar como un marcador que ayuda a ver cómo puedes mover las piezas en el tablero.

Número de jugadores. 2 mayores de 10 años.

Duración estimada de una partida. 30 minutos.

Objetivo del juego. Conectar dos lados opuestos del tablero con las piezas propias.

Reglas.

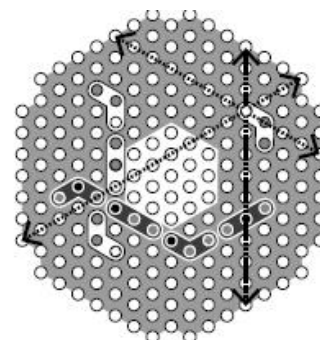
Colocar el tablero entre los jugadores de forma que los lados alargados encaren a los jugadores.

Sortear quién empieza. Se asigna las piezas blancas.

Pon las piezas delante de cada jugador en la mesa. En cualquier momento se tiene que poder ver cuantas piezas te quedan.

En su turno el jugador tiene dos opciones: o añade una pieza al juego o mueve una pieza que ya este en juego.

Cuando mueve una pieza que ya está en juego, otra vez tiene dos opciones: o mueve una pieza hacia otro sitio del tablero, o la mueve encima de otras piezas.



### 1: Añadiendo una pieza

Escoger una pieza del juego de piezas y ponerla en el tablero. Una pieza debe colocarse en el tablero de forma que cada punto tape un espacio. Esto significa que una pieza siempre ocupará 3 espacios.

El jugador que empieza no debe poner su primera pieza en el hexágono central del tablero. Esta restricción tan solo se mantiene para el primer turno del primer jugador. En el resto de la partida, ambos jugadores pueden poner piezas en cualquier lugar del tablero, incluido el hexágono central.

Una pieza nueva siempre tiene que ser introducida en el primer nivel -el nivel del tablero-. No puede poner una pieza nueva encima de piezas que ya estén en juego.

### 2: Moviendo una pieza

Solo pueden moverse las piezas del propio color.

Para mover una pieza, debes utilizar su PUNCT (es decir, el punto coloreado) para ver hacia donde puedes moverla. El PUNCT siempre debe ser movido en línea recta. Puede moverlo encima de cualquier espacio, encima de otras piezas, y dentro y fuera del hexágono central.

PUNCT. En su turno, coge la pieza que quiera mover del tablero y póngala, la pieza-PUNCT, en su lugar (es decir, poner el marcador en el espacio que estaba ocupado por el PUNCT de la pieza). El marcador ahora es un punto fijo en el tablero. Esto permite ver en todo momento donde estaba la pieza y después de mover una pieza (es decir, antes de colocarla en el tablero) puede girarla. Cuando gira una pieza, el PUNCT ¡debe permanecer en su sitio! En otras palabras, los dos puntos secundarios deben ser girados con el PUNCT como eje. Nota: la pieza-PUNCT no se puede dejar en el tablero y tampoco puede ser parte de una conexión. Debes retirarla cada vez que hayas completado tu movimiento.

Mover una pieza y girarla ocupa un turno, pero no está obligado a hacer las dos cosas. Puedes girar una pieza sin moverla (o moverla sin girarla), pero también cuenta como un turno completo.

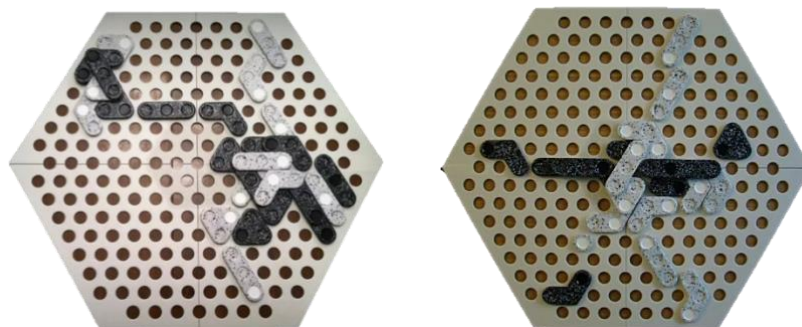
Puede mover una pieza hacia el borde del tablero, pero siempre tiene que girar la pieza de manera que los puntos secundarios permanezcan en juego.

### 3: Saltando encima de las piezas

Para saltar encima de otras piezas, primero debes mover su pieza tal y como se describe arriba: mueve su PUNCT en una línea recta hacia la(s) pieza(s) que quieres saltar encima.

Hay unas reglas adicionales que pueden aplicarse cuando ya se tiene una cierta experiencia de juego.

Ejemplos de jugadas.



## Documentación

Hemos usado (y abusado) de la información y los enlaces que aparecen en las páginas de <https://boardgamegeek.com/>, comunidad que contiene información sobre más de 6 000 juegos de mesa, aportada por sus miembros, o esta otra página de crítica sobre juegos de mesa <https://misutmeeple.com/resenas-list/>, que contiene una enorme cantidad de reseñas y “crónicas jugonas”. Estamos seguros que les encantará visitarlas.

También la información que aparece en los propios juegos, en sus manuales de instrucciones, así como la facilitada por las editoriales o empresas que los comercializan. La extraída de nuestra propia experiencia con los juegos.

(¡Todavía no estamos usando IA...!)

Aunque nos repetimos en el ARTÍCULO DE PROBLEMAS: Que pasen un feliz verano. Nos volveremos a encontrar aquí en el comienzo del nuevo curso escolar, en la próxima edición de la revista. Y para contribuir a reponerse en el verano, no olviden comerse unos



Un saludo muy afectuoso del **Club Matemático**.