

Guía de Juegos Alternativos

Comisión de Juegos y
Deportes Alternativos de Argentina
(CODASPORTS)

www.codasports.com.ar



Compilado por Ricardo Acuña (ARG)

INDICE DE JUEGOS ALTERNATIVOS

OWARI
BAGH CHAL
BASHNI
FANORONA
SEEGA
TABLUT
DAMAS CHINAS
GO MOKU
OTHELLO
SURAKARTA
MORRIS
HEX
QUARTO
ABALONE
MU-TORERE
KONO
YOTE
CARROM
XIANGQI
DARDOS
FOX AND GEESE
SPORT STACKING



➤Owari

Origen: En todo África, el Caribe, Arabia, la India, Vietnam etc, el awelé y los demás juegos de la familia de los Mancala son seguramente los más practicados, mientras que en Occidente son los más desconocidos. No se conoce a ciencia cierta ni cuándo ni en qué rincón de África nació. Tiene centenares de nombres y decenas de reglas y variantes. Incluso, se llega a jugar en tableros diferentes: desde el más conocido de dos filas de

seis agujeros, hasta el de cuatro filas con ocho agujeros. Los tableros se dibujan en la arena o son bellas esculturas que representan animales y personas. Un juego fascinante para un continente fascinante.

Elementos de juego: Un tablero de dos filas de seis agujeros y veinticuatro semillas para cada jugador. Posición inicial: La partida empieza con cuatro semillas en cada agujero.



Escena del Campeonato Mundial de Owari

Número de jugadores: 2

Cómo se juega: Por turnos, cada jugador coge todas las semillas de uno de los seis agujeros de su fila (los seis agujeros que tiene delante de él) y las siembra, es decir, las coloca de una en una en los agujeros siguientes al que ha vaciado. Si coincide que la última semilla cae en un agujero del adversario (los seis que el adversario tiene delante de él) y que en este agujero hay, después de la siembra, dos o tres semillas, el jugador que ha sembrado se las queda. Lo mismo sucede con todos los agujeros anteriores y consecutivos al último, si se cumplen estas condiciones. En el awelé es siempre necesario "dar comida": esta regla significa que cuando un jugador no posee ninguna semilla en su campo, el otro, de entre todas las jugadas posibles, debe escoger una que permita la siembra en el campo contrario. Cuando

se siembre desde un agujero que tiene más de once semillas, al dar la vuelta al tablero no se siembra en el agujero de partida. Quién gana: Cuando ya no quedan semillas en el tablero o cuando ya no es posible comer más semillas, gana el jugador que haya comido más semillas de su adversario.

Historia: La Mancala puede ser el juego más viejo en el mundo junto a las variaciones de Morris. Puede jugarse fácilmente. Por ejemplo, en Africa se ahueca la tierra y se juega con semillas. También se usan tablas de madera especialmente talladas con semillas y gemas. Es un juego totalmente matemático y sus versiones más complejas tienen tanto alcance como el ajedrez a pesar de sus orígenes primitivos.

Diferentes nombres: Wari, warri, walle, el awari, el awaoley, awelw, oware, owari, wouri, etc..

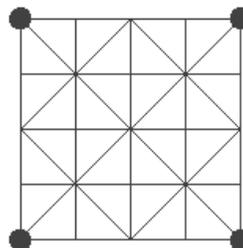
➤Bagh-Chal

Origen: Originario del Nepal, un país en donde los juegos forman parte de la cultura y de las

actividades cotidianas, el Bagh Chal es el verdadero juego nacional ("ideal para jugar cuando el sol de

las mañanas de verano es demasiado fuerte”, dicen las reglas). Es uno de los mejores “juegos de caza”, presentes en muchas culturas del mundo: en todos ellos, los jugadores luchan con fuerzas desiguales y

con objetivos diferentes. Al bagh chal (“el tigre se mueve”, en nepalí), un jugador juega con cuatro tigres y el otro con veinte cabras. Uno debe comerse las cabras y el otro debe impedirlo.



Elementos de juego: un tablero de 5x5 líneas, con algunas diagonales. Se juega en los puntos de intersección. Un jugador tiene cuatro tigres y el otro juega con veinte cabras.

Número de jugadores: 2

Posición inicial: con los cuatro tigres en las esquinas, esperando a las cabras para comérselas.

Cómo se juega: Empieza el jugador de las cabras. Coloca una cabra en un punto libre cualquiera del tablero. El otro jugador puede mover un tigre a cualquier punto adyacente al que están situados. Si tiene a su lado una cabra y el punto siguiente,

siguiendo la línea que forman el tigre y la cabra, está libre, puede comérsela y saltar al punto libre. Una vez colocadas las veinte cabras, se pueden empezar a mover. Para hacerlo, se desplazan a cualquier punto libre adyacente. las cabras no pueden capturar tigres, sólo pueden moverse e intentar que no se las coman los tigres. Si una vez colocadas las veinte cabras en el tablero los tigres han sido incapaces de comerse ninguna, las cabras tienen muchas probabilidades de ganar. **Quién gana:** Gana el tigre si se come cinco cabras. Ganan las cabras si bloquean a los 4 tigres.

➤ Bashni

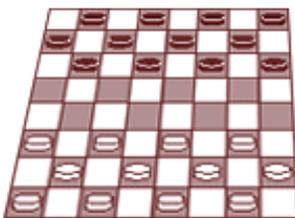
Desde Rusia, un juego de damas donde hay que levantar una buena columna

Inicio: Las fichas se colocan como muestra la ilustración. Las caras sin agujerear de las fichas han de estar boca arriba. Empiezan las blancas.

Movimiento: Por turnos, los jugadores mueven una ficha hacia adelante, en diagonal, a la casilla siguiente, que ha de estar vacía. Cuando una ficha alcanza la última hilera se transforma en dama. Para indicarlo se gira y muestra la cara agujereada. El movimiento de la dama es ventajoso: puede avanzar cualquier número de casillas en la diagonal que ocupa, adelante y atrás.

Captura: En vez de hacer un movimiento normal, se puede hacer una captura, saltando por encima de una ficha vecina a la casilla siguiente, que ha de estar vacía. Las capturas se pueden hacer adelante y atrás. Capturar es obligatorio, pero entre dos capturas se puede elegir la que se desee. Se pueden encadenar capturas en el mismo movimiento. La gran diferencia del Bashni respecto

a otros juegos de damas es que las fichas capturadas no son eliminadas, sino que se ponen debajo de la ficha que las ha capturado de manera que se van creando columnas. Cada columna pertenece al jugador que tiene la ficha superior, funciona como una sola ficha y se mueve siempre junta. Cuando una columna es capturada, la ficha de arriba se sitúa debajo de la ficha que la ha capturado y la ficha que estaba justo abajo –y que ahora está arriba– pasa a mandar en la columna. Las damas tienen también privilegios en las capturas, ya que al llevarlas a cabo practican el «salto largo»: la dama puede avanzar por cualquier número de casillas vacías hasta saltar por encima de la ficha a capturar e ir a ocupar la casilla que quiera, siempre en la misma diagonal. Al igual que las fichas normales, puede encadenar más de una captura en la misma jugada. Además, una ficha puede seguir capturando como dama en la misma jugada en la que se ha convertido en dama.



Material: Tablero, doce fichas blancas, doce fichas negras.

Jugadores: Dos. **Objetivo:** Capturar o inmovilizar las fichas del adversario.

➤ Fanorona

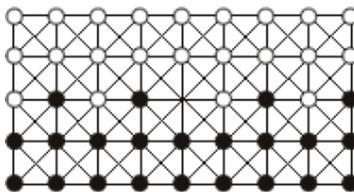
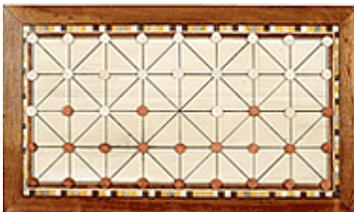
Origen: Sostiene Jorge Luis Borges que en 1895, mientras las tropas francesas asediaban la capital de Madagascar, la reina de la isla, Ravanalona III, prefirió seguir una partida ritual de fanorona entre sacerdotes hasta conocer su resultado antes que preocuparse por combatir a los invasores. Sucedió lo que tenía que suceder: los franceses conquistaron la isla, la monarquía fue abolida y la reina tuvo que exiliarse. ¿De dónde sacó Borges esta increíble historia, real o inventada? Qué más da, el fanorona es todavía hoy el principal juego de Madagascar.

Elementos de juego: Un tablero de 5x9 líneas. Dos conjuntos de 22 fichas.

Posición inicial: La partida empieza con las fichas situadas como se indica en la ilustración. El que juega con blancas realiza la primer jugada.

Número de jugadores: 2

Cómo se juega: Por turnos, cada jugador mueve una de sus fichas a un punto vecino libre, en cualquier dirección. Las capturas se pueden realizar por aproximación o por retirada. Por aproximación: existe captura cuando el movimiento de una ficha termina en un punto y el punto o puntos siguientes están ocupados por fichas adversas; todas estas fichas del adversario se capturan y se retiran del tablero. Por retirada: cuando una ficha está en línea con una o más fichas seguidas del adversario; si la ficha se desplaza, captura las fichas del adversario que ha dejado atrás. Entre un movimiento con captura o sin ella, la captura es obligatoria, pero el jugador puede escoger la que más le convenga, si puede realizar más de una.



Quién gana: Gana el jugador que elimina todas las fichas del adversario o que lo inmoviliza. En el Fanorona ganar significa siempre jugar una nueva partida con handicap: en la segunda partida, empieza el jugador que ha perdido la primera y va

jugando hasta que haya capturado 17 fichas enemigas; mientras tanto, el otro jugador puede moverse, pero no puede realizar ninguna captura. Cuando únicamente le quedan 5 fichas, la partida continua con las reglas habituales.

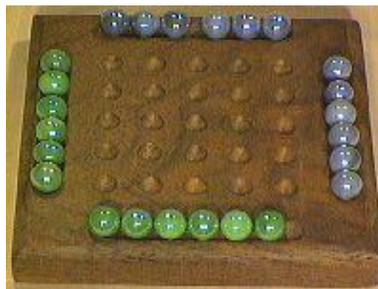


Desde el corazón de África, un juego con peligrosas abrazadas

Inicio: La partida comienza con el tablero vacío. Se echa a suertes quién empieza.

Movimiento: Por turnos, los jugadores colocan dos fichas en dos casillas vacías, una en cada una, hasta que el tablero está lleno, salvo la casilla central, donde no se puede poner ninguna ficha en esta primera fase. Durante toda la partida, en cada casilla sólo podrá haber una ficha. Una vez que las 24 fichas están en el tablero, empieza la segunda fase, cuya primera jugada hará el jugador que ha puesto las dos últimas fichas. Después, por turnos, los jugadores desplazan una ficha propia a una casilla vacía adyacente, en sentido horizontal o vertical.

Captura: Cuando, después de un movimiento, dos fichas del mismo bando están a los dos lados en línea recta en sentido horizontal o vertical de una ficha adversaria, la capturan y la retiran del tablero. Una ficha se puede poner entre dos fichas adversarias sin ser capturada. Después de hacer una captura, el jugador que la ha hecho puede seguir jugando hasta que haga un movimiento sin captura. La casilla central es un refugio, la ficha que lo ocupa no puede ser capturada. En la primera jugada de la segunda parte puede ocurrir que el jugador que tiene el turno no pueda mover porque las cuatro fichas que rodean la casilla central están ocupadas por fichas adversarias. En tal caso, el jugador al que toca jugar cogerá la ficha que quiera del otro jugador y la eliminará.



➤ Tablut

Origen: Conocemos este juego gracias al botánico y naturalista sueco Carl von Linné, quien en 1773 lo describió en su diario mientras viajaba por Laponia. El juego que él conoció se llamaba hnefatafl ("el tablero del rey", en islandés). Él mismo le cambió el nombre y simplificó las reglas y el tablero. Así es como hoy día podemos jugar a este juego de más de mil quinientos años de antigüedad y que los vikingos difundieron por todo el norte de Europa.

Número de jugadores: 2

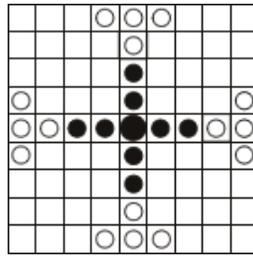
Posición inicial: La partida empieza con las fichas en la posición que se indica en la ilustración. Los blancos empiezan a jugar.

Cómo se juega: Por turnos, cada jugador mueve una pieza. Todas las piezas se mueven igual; sus movimientos son como los de la torre en el ajedrez: tantas casillas en línea recta como se desee, sin

saltar ninguna pieza, propia o enemiga. La captura en el tablut se realiza por custodia; es decir, cuando dos fichas del mismo grupo rodean en línea recta una ficha adversaria, la capturan y la retiran del tablero. Para capturar al rey negro, éste debe ser rodeado por los cuatro costados o por tres si la cuarta casilla es el konakis o un borde.

Quién gana: Los blancos ganan si capturan al rey de los negros. Los negros ganan si su rey consigue llegar a cualquier casilla de las esquinas del tablero.

Elementos de juego: El tablut se juega en un tablero de 9x9 casillas. Los blancos son los atacantes y poseen dieciséis fichas y los negros tienen nueve, de las cuales una es diferente del resto: el rey de los vikingos. La casilla central se llama konakis y representa el trono del rey; únicamente puede ser ocupado por éste.



➤ Damas Chinas

Tiempo de juego: quince minutos.

Jugadores: dos, tres, cuatro o seis (nunca cinco).

Elementos: un tablero y 15 fichas de diferente color para cada jugador.

Dificultad: es un juego territorial; implica algo de estrategia. Sin embargo, no hace falta contar o deletrear, por eso está especialmente indicado para los pequeños de la casa.

Este juego, a pesar de su nombre, ¡ni parece ser de origen chino ni tampoco se juega en un tablero de damas! Respecto a sus orígenes, se ha elucubrado largo y tendido y no queda claro si llegó de China a Europa o si fue Europa la que lo exportó hacia oriente.

Y respecto a su formato, nada menos parecido al tablero de ajedrez en el que resuelven las damas. Las Damas Chinas consisten en una estrella de seis puntas unida a través de una rejilla. Donde las líneas se cruzan, es decir, en los puntos, se colocan las fichas.

En el fondo, constituye una variante simplificada del juego denominado halma. En el halma, las fichas pueden moverse en ocho direcciones; en las damas Chinas, solamente en seis. Ello redundará en una forma de jugar que requiere menos habilidad, pero de diseño más atractivo.

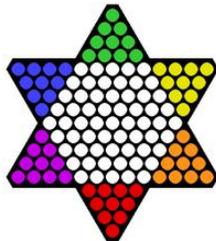
Objetivo: Mover las quince fichas hacia la punta de la estrella directamente opuesta.

Reglas

de

Juego:





Los jugadores colocan las fichas en la punta de estrella que les corresponda. Si es un número par de jugadores las emplazarán en las puntas confrontadas de la estrella. Cuando se trata de tres jugadores, se alterna una punta llena y otra vacía, y cada uno juega únicamente con diez fichas.

Se decide quién será el primer tirador. Luego, la dinámica se lleva a cabo a través de turnos en el sentido de las agujas del reloj.

Cada jugador mueve una sola ficha durante su turno.

Una ficha puede avanzar en cualquier dirección (adelante, atrás, en diagonal) para ir al punto vacío adyacente. Si éste está ocupado (por una pieza propia o del contrario) y vacío el punto que hay más allá, la ficha puede saltar sobre la otra como en las lamas (aunque en este juego no se captura). Si las demás fichas están colocadas

apropiadamente, una única ficha puede realizar varios saltos en un solo turno. Lo que no puede efectuar es moverse un punto y después saltar.

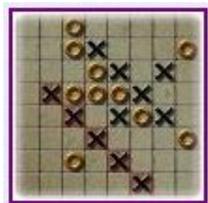
Estrategia: Una de las mejores estrategias es establecer una especie de "escalera" desde el propio campo del tablero hacia la otra punta, de manera que las fichas puedan recorrer grandes extensiones saltando varias veces y moviéndose lo máximo posible en un único turno.

En esta línea es imprescindible estar atento a las escaleras del oponente a intentar bloquearlas. Además, hay que tener en cuenta un aspecto muy importante: la propia escalera también puede ser utilizada por el adversario para llegar a su objetivo. Final: Gana el primer jugador que coloca sus fichas en la punta de la estrella directamente contraria a la suya. Los otros jugadores pueden seguir jugando hasta que consiguen el objetivo.

➤ Go-moku

Origen e historia: Es éste un juego de origen japonés, heredero del complejo y antiquísimo juego de estrategia Go (realmente toda su similitud no reside más que en que tanto el tablero como las fichas de ambos son idénticos). Fue introducido en Europa en la década de 1880.

Existen muy diversas variantes de este juego, en función de determinadas restricciones en los movimientos y de la posibilidad de realizar capturas. La variante aquí ofrecida es la más extendida y fácil de aprender.



Descripción: En realidad no es otra cosa que un juego de 5 en raya jugado sobre un gran tablero cuadrado dividido en 361 casillas repartidas entre 19 columnas por 19 filas. Se enfrentan en este juego dos jugadores con fichas de un color diferente para cada uno de ellos.

Objetivo del juego

Vence el jugador que antes consiga establecer una hilera de cinco fichas situadas sobre una misma recta tanto de forma vertical, horizontal como

diagonal.

Desarrollo del juego

Inicia el primer movimiento el jugador que compita con fichas negras, y seguidamente el turno va cambiándose entre uno y otro alternativamente.

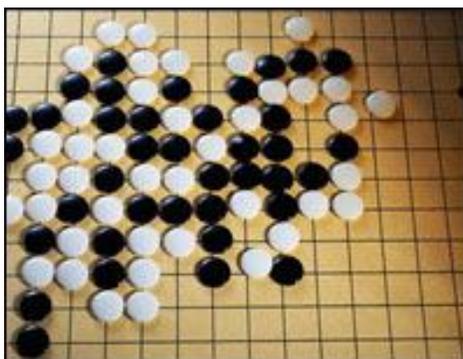
Los movimientos consisten en incorporar nuevas fichas en casillas libres del tablero de juego, a razón de una por turno, nunca en mover fichas ya colocadas en éste.

➤ Othello

Origen e historia: A sabiendas de que se trata de un juego ya de relativa antigüedad, el Othello es un juego de tablero cuyo origen no está todavía claro. Las primeras referencias que se tienen de juegos similares se remontan a finales del siglo XIX, y se trataba de juegos a los que se aplicaba nombres

diferentes del actual y en los que cambiaba la forma o tamaño del tablero.

En 1870 aparece un juego similar que se juega sobre un tablero en forma de cruz. Posteriormente aparece ya un juego que se juega en tablero cuadrado de 8x8.



Descripción: El Othello o Reversi enfrenta a dos jugadores que desarrollan el juego sobre un damero (es indiferente que las casillas sean de dos colores siempre que se trate de un tablero cuadrado de 64, distribuidas en ocho filas y ocho columnas). Se utilizan además 64 fichas iguales de dos colores: el anverso de un color y el reverso de otro diferente.

Objetivo del juego

El objetivo del juego para cada jugador es acabar la partida con un número de fichas de su color sobre el tablero superior al de su oponente.

Desarrollo del juego

Inicio: Los jugadores han de decidir antes que nada el color con el que va a competir cada uno de ellos. Seguidamente se situarán cuatro fichas (dos de cada color) en las cuatro casillas centrales del tablero, de forma que cada pareja de fichas iguales forme una diagonal entre sí.

Realiza el primer movimiento el jugador que juegue con negras, alternando el turno entre uno y otro para los movimientos sucesivos.

Movimientos: Los movimientos consisten en incorporar fichas al tablero a razón de una por turno, nunca en desplazar fichas de las que ya

estuvieran sobre el tablero.

Las incorporaciones deberán hacerse en orden a las siguientes normas:

Sólo podrá incorporarse una ficha flanqueando a una o varias fichas contrarias

Por flanquear se entiende el hecho de colocar la nueva ficha en un extremo de una hilera de fichas del color del contrario (una o más fichas) en cuyo extremo opuesto hay una ficha del color de la que se incorpora, sin que existan casillas libres entre ninguna de ellas. Esta hilera puede ser indistintamente vertical, horizontal o diagonal. De este modo, las fichas del contrincante quedan encerradas entre una que ya estaba en el tablero y la nueva ficha

Cada vez que un jugador incorpora una ficha, y por lo tanto encierra a otras del contrario, debe dar la vuelta a las fichas encerradas convirtiéndolas así en propias

Si en una sola incorporación se provocase esta situación de flanqueo en más de una línea, se voltearán todas las fichas contrarias que estuvieran implicadas en cada un de los flanqueos

Si no fuera posible para un jugador encerrar a ninguna ficha, deberá pasar en su turno, volviendo

el mismo a su oponente

Final: La partida finaliza cuando todas las casillas del tablero son ocupadas o ninguno de los 2 jugadores tiene posibilidad de incorporar una nueva ficha.

En cualquier caso vence el jugador que tiene más fichas sobre el tablero.

Puede darse el caso de empate si el número de fichas de cada color al acabar la partida es el mismo.

➤ Surakarta

Origen e historia

Se trata de un juego tradicional de tablero procedente de la isla de Java, tomando su nombre de la ciudad que fuera en su momento la más importante de la isla.

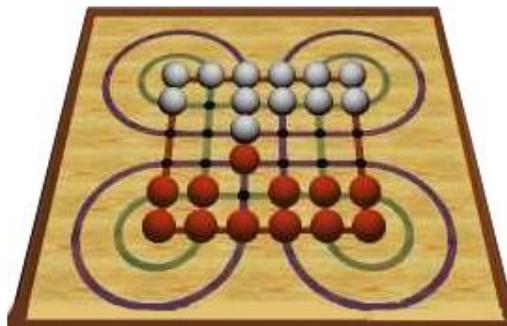
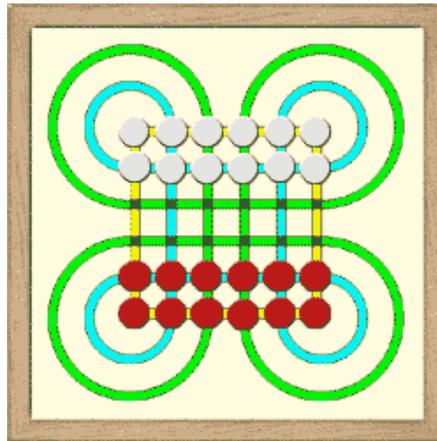
Descripción

Se juega sobre un tablero en forma de enrejado formado por seis líneas verticales y seis horizontales. Los nudos de las 4 líneas exteriores se

unen entre sí por unas líneas circulares del modo que se representa en el gráfico adjunto.

Se enfrentan dos jugadores situados uno frente a otro con el tablero extendido horizontalmente entre ellos. Cada uno ellos dispone a su vez de doce fichas colocadas sobre los doce nudos que se hallan en las dos líneas horizontales más próximas.

Al comienzo de la partida el tablero tiene este aspecto:



Objetivo del juego

La finalidad del juego es capturar todas las fichas del contrario. Vence por lo tanto el jugador que antes consiga dejar sin fichas al contrario manteniendo él mismo por lo menos una de las suyas.

Desarrollo del juego

Movimientos

Cada uno de los contrincantes realizará un movimiento cambiándose el turno alternativamente. Los movimientos se realizan desplazando cualquiera de las fichas propias desde el nudo en el que se hallara hasta aquel de los nudos libres adyacentes siempre que no estuviera éste ya ocupado por otra

ficha cualquiera. Mientras el nudo de destino deseado se halle libre, el movimiento se hará en la dirección y sentido que se quiera: en horizontal, en vertical o en diagonal, y tanto hacia delante como hacia atrás (como el rey en ajedrez).

Capturas

Para realizar capturas ha de recorrerse por lo menos una de las ocho curvas que hay en el tablero, desde el punto de origen hasta el de destino, o sea hasta aquel en el que se hallara la

ficha que se quiere capturar.

Puede realizarse una captura igualmente enlazando en su recorrido varios tramos horizontales y curvos del tablero: la única limitación es que por lo menos deberá atravesarse una sección curva.

Para realizar una captura todo el recorrido que ha de realizar la ficha que captura hasta la capturada ha de estar libre de terceras fichas, en definitiva, no se puede saltar por encima de ninguna ficha.

➤ Morris

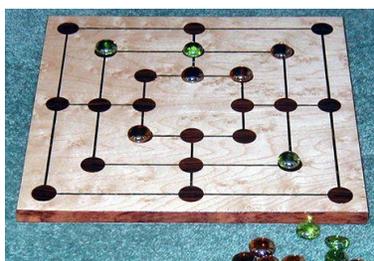
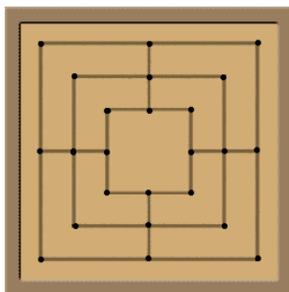
Origen e historia: Este antiquísimo juego es conocido con muchos nombres diferentes: Juego del molino, Nueve hombres de Morris, Morris, Merels o Merreles. Es uno de los juegos vivos más antiguos que existen. Su origen es bastante incierto. Hay indicios de juegos similares ya en el siglo XIV a.c. en el antiguo Egipto, algo más tarde en Grecia y en Fenicia. Se sabe ya de su existencia en Europa Occidental, sobre todo a través de la Península Ibérica, en el S. XIII. El juego alcanzó su máximo apogeo en el S XIV, en el que ya se jugaba en muchas cortes Europeas. Ya en aquella época el juego era idéntico al que ha llegado y se practica en nuestros días. Fue muy practicado también en Europa septentrional adquiriendo gran importancia entre los Vikingos.

Existen diferentes variantes del juego en función del diseño del tablero y del número de fichas

empleadas por cada jugador (3,4,5,7,9 ó 12). La variante más sencilla suele ser conocida como 3 en raya. La variante que presentamos, jugada con 9 fichas, es la más interesante desde el punto de vista de estrategia y todavía actualmente goza de cierta popularidad en algunos países, como es el caso de Alemania, Austria y Suiza.

Descripción: El juego enfrenta a dos personas sobre un tablero formado por tres cuadrados concéntricos unidos en la mitad de sus 4 lados por líneas perpendiculares. Como se ve en la siguiente imagen, el juego se desarrolla sobre los 24 puntos del tablero (los 12 vértices de dichos cuadrados y las 12 intersecciones que forman con las líneas perpendiculares).

Cada jugador dispone de 9 fichas (9 hombres de Morris), de color diferente para cada uno de ellos.



Objetivo del juego

El objetivo general del juego es conseguir que el contrario acabe con sólo dos fichas sobre el tablero o no pueda realizar ningún movimiento por tener todas las fichas bloqueadas.

Para ello, el objetivo inmediato es intentar hacer Molinos (tres en línea) con las fichas propias, lo que da derecho a capturar una ficha del contrincante.

Desarrollo del juego

Se echa a suertes quién es el que realiza el primer

movimiento. A partir de ahí el juego tiene dos fases bien diferenciadas.

El juego comienza con el tablero vacío. En la primera fase cada jugador en su turno coloca una de sus nueve fichas sobre cualquiera de los puntos del tablero que están libres. Durante esta fase no es posible mover las fichas ya situadas en el tablero.

Una vez colocadas todas las fichas sobre el tablero comienza la segunda fase, durante la cual cada jugador en su turno mueve una de sus fichas a un punto adyacente libre a través de alguna de las líneas del tablero.

Durante ambas fases del juego, siempre que la ficha incorporada o desplazada completa un molino, esto es, una secuencia de tres fichas del mismo color situadas sobre los tres puntos de una misma línea, debe capturarse una ficha adversaria; la ficha capturada es sacada del tablero y no puede volver a ser jugada.

Siempre que se completa un molino se realiza una captura, incluso aunque el molino se haya completado previamente y se repita de nuevo al retornar una misma ficha a un punto que ocupaba anteriormente. El jugador que realiza la captura

elige libremente la ficha a capturar entre todas las fichas del adversario que no forman parte de algún molino. En el caso de que todas las fichas del rival formen parte de algún molino, elige libremente entre todas ellas.

Una vez que un jugador sólo dispone de tres fichas sobre el tablero como consecuencia de haber sufrido seis capturas, puede desplazar sus fichas libremente a cualquier punto del tablero, sin la limitación de hacerlo tan sólo hacia lugares adyacentes.

Final

Un jugador vence la partida en estos dos casos:

Cuando ha realizado 7 capturas, como consecuencia de lo cual el rival tiene sólo dos fichas y no puede formar nuevos molinos

Cuando el rival no puede realizar ningún movimiento por estar todas sus fichas bloqueadas

Del mismo modo que en el ajedrez, la partida acaba en tablas en estos dos casos:

Cuando ambos jugadores mueven 50 veces cada uno sin que se realice ninguna captura

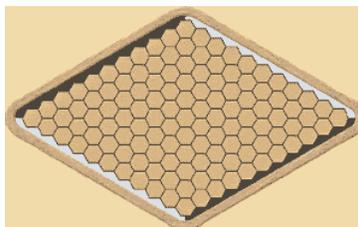
Cuando se repite 3 veces la misma posición de las fichas sobre el tablero



Origen e historia: Fue inventado en 1942 por Piet Hein y John Nash.

Descripción: Se trata de un juego que se desarrolla sobre un tablero en forma de rombo con 121 casillas, como se indica en el gráfico adjunto.

Además los dos jugadores que se enfrentan en este juego disponen de fichas (de diferente color para cada uno de ellos) que irán depositando en las casillas del tablero del modo que se indicará a continuación.



Objetivo del juego: La finalidad del juego es ir formando una hilera de fichas ininterrumpida entre uno de los lados del rombo que es el tablero y el opuesto uniendo de este modo ambos lados (las fichas blancas unen los lados blancos, y las negras

unen los negros). Vence por lo tanto el jugador que antes consiga completar esta hilera.

Desarrollo del juego: Se echa a suerte quién juega con negras. Empieza realizando el primer movimiento quien juega con negras.

Los movimientos se harán por turnos alternativos de cada jugador; consisten en incorporar nuevas fichas al tablero, a razón de una sola ficha en cada turno. Nunca podrán desplazarse las fichas incorporadas.

El número de fichas de que disponen los jugadores no está limitado, de modo que seguirán introduciendo nuevas fichas en el tablero hasta que uno de ellos logre la victoria.

Teóricamente en este juego el hecho de tener el

primer movimiento puede dar una ventaja importante para el desarrollo de la partida. Por ello, tras el primer movimiento de las negras, y de forma excepcional para este primer turno, quien juega con blancas tiene la opción de ser él quien ponga la ficha correspondiente (en cuyo caso ya jugará con blancas toda la partida), o de decidir que sea el adversario quien coloque la ficha blanca siguiente (en cuyo caso, quien empezó jugando con negras es quien seguirá con ese color toda la partida)

➤ Quarto

Origen e historia

El Quarto es un juego de tablero recientemente inventado por Blaise Muller y editado por Gigamic

Descripción

Se trata de un juego que se desarrolla sobre un tablero cuadrado dividido en 16 casillas (4X4) en el que se enfrentan 2 jugadores. Se utilizan además

16 piezas que combinan las siguientes características dando como resultado de esta combinación todas las variaciones posibles:

Tamaño (grande/pequeña), Color (roja/azul), Forma (redonda/cuadrada), Agujero (pieza con agujero/pieza sin agujero)



Objetivo del juego

El objetivo del juego por parte de cada jugador es intentar acabar en su turno una hilera de cuatro piezas que tengan en común al menos una de las características descritas (cuatro grandes, cuatro pequeñas, cuatro azules, cuatro rojas, cuatro redondas, cuatro cuadradas, cuatro con agujero o cuatro sin agujero). Las hileras podrán ser tanto horizontales, verticales como diagonales. Vence el jugador que antes consiga poner sobre el tablero la cuarta pieza de una de las hileras.

Desarrollo del juego

El juego se desarrolla mediante la incorporación de piezas al tablero en turnos alternativos de cada uno de los dos contrincantes. En cada uno de sus turnos cada jugador incorpora una nueva pieza a una casilla del tablero. La pieza incorporada al tablero ya no se moverá de casilla a lo largo de la

partida.

Una de las características más peculiares de este juego es que el jugador que incorpora una pieza decide en qué casilla es incorporada, pero no qué pieza es la que incorpora, ya que la elección concreta de la pieza la realiza el contrincante justo después de haber colocado a su vez él una pieza.

Por lo tanto, un turno consta de dos decisiones:

1. Ubicar en el tablero la pieza indicada por el contrincante.
2. Indicar al contrincante la pieza que él habrá de colocar en su próximo movimiento.

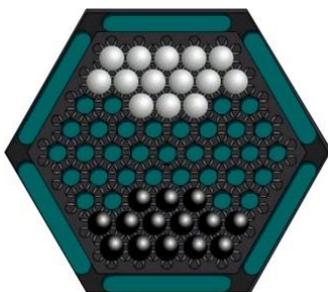
Al comenzar la partida el jugador que tiene el primer turno tan solo indica al adversario la pieza que habrá de ubicar en el tablero.

Final: Si las 16 piezas son colocadas en el tablero sin que ninguno de los dos jugadores consiga el objetivo, la partida finaliza en empate.

➤ Abalone

Se trata de un juego de mesa para dos jugadores y está recomendado a partir de los 7 años. El juego contiene un tablero hexagonal, formado por un conjunto de 61 celdas huecas en las que

apoyas piezas de dos colores. 14 blancas y 14 negras. Se colocan en la posición de partida y a jugar.



Escena del Campeonato Mundial de Abalone

Se pueden desplazar de 1 en 1, de 2 en 2 o como máximo de 3 en 3, en cualquier dirección pero sólo una casilla. Cuando te "enfrentas" a un número inferior de piezas (fichas) del oponente las puedes "empujar" (eliminar).

El objetivo del juego es expulsar (antes que tu rival expulse las tuyas) 6 fichas del tablero.

VENTAJAS:

La sencillez de las reglas, las posibles estrategias. A pesar de ser un juego muy sencillo, influye enormemente la capacidad de los contrincantes: estrategia, concentración. Cada nuevo contrincante será una nueva aventura: agresivos, conservadores, temerarios, pacientes... todas estas cualidades hacen que cada partida sea diferente. La duración de las partidas. Dependiendo de las

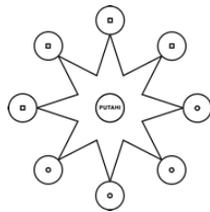
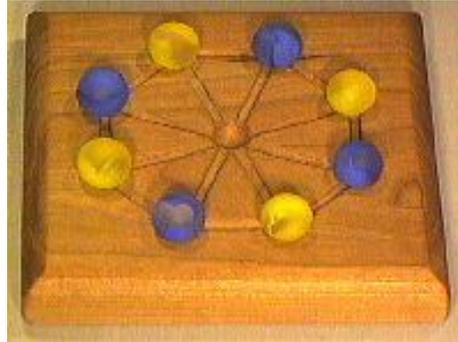
características de los rivales las partidas pueden oscilar entre 10' y 30'. Desarrolla la capacidad deductiva y la lógica, por lo que la recomendación de edad de a partir de 7 es absolutamente acertada.

Reglas generales: empujas fichas del adversario colocadas en la misma línea de tus fichas, en las siguientes etapas: 2 fichas tuyas y una de tu rival, la empujas y la eliminas del tablero. Tres tuyas y una rival, también la eliminas. Y por último, tres tuyas y dos fichas rivales, empujas las dos rivales fuera del tablero. Sólo puedes empujar cuando hay estas tres opciones (2 a 1, 3 a 1 y 3 a 2). Cualquier otra combinación (4 a 1, 4 a 2, etc.) no empujas fichas rivales.

➤ Mu-torere

Material: 4 fichas negras (empiezan en los puntos | cuadrados).

4 fichas blancas (empiezan en los puntos | redondos).



Jugadores: dos. Empiezan las negras y, por turnos, se mueve una ficha cada vez. Objetivo: Bloquear las fichas del adversario. Movimiento: Hay tres movimientos posibles: de una casilla al putahi si la ficha es adyacente a una o dos fichas adversarias, de una casilla a una

casilla adyacente y del putahi a una casilla. Sólo puede haber una ficha en cada casilla y en el putahi. Captura: No hay capturas. Las 8 fichas siempre están en el tablero.



Material: 8 fichas negras (empiezan en los puntos | cuadrados).

8 fichas blancas (empiezan en los puntos | redondos).



Jugadores: Dos. Empiezan las negras y, por turnos, se mueve una ficha cada vez. Objetivo: En lugar de mover se puede saltar por encima de una ficha propia al punto siguiente, ocupado por una ficha adversaria, que entonces se

elimina. Movimiento: Se puede mover una ficha a un punto libre vecino siguiendo las líneas del tablero. Captura: Es obligatoria y se puede encadenar más de una en la misma jugada. Si un jugador no hace

la captura, el adversario le sopla (elimina) la ficha con la que tenía que hacerla.

➤ Yoté

Material: 12 fichas negras y 12 fichas blancas.
Jugadores: Dos. Al principio el tablero está vacío.

Empiezan las negras y se juega por turnos.
Objetivo: Eliminar las fichas del adversario.



Movimiento: Se puede poner una ficha en una casilla vacía o mover una ya puesta a una casilla vecina (en sentido horizontal o vertical) que esté libre. Sólo puede haber una ficha en cada casilla.
Captura: En lugar de mover se puede saltar por

encima de una ficha adyacente a la casilla siguiente, que debe estar vacía, para capturarla. En la misma jugada, el jugador que hace una captura puede eliminar otra ficha del adversario, la que quiera.

➤ Carrom

El Carrom es un juego de habilidad y estrategia procedente del subcontinente indio que en los últimos años ha ido ganando adeptos en Europa, donde ya existen varias federaciones que organizan competiciones nacionales e internacionales.

Se juega en un tablero cuadrado de madera pulida rodeado por un marco de madera más dura que tiene 4 agujeros, uno en cada esquina. Los jugadores intentan por turno introducir unas fichas de madera (9 blancas, 9 negras, 1 roja), parecidas a las fichas del juego de Damas en los agujeros con la ayuda de una pieza más grande y pesada llamada Percutor. Se suele usar fécula de patata sobre el tablero para aumentar el deslizamiento.

HISTORIA -

Hay muchas versiones más o menos fantasiosas sobre los orígenes del Carrom: desde la que pretende remontar el origen del juego al antiguo Egipto hasta la que simplemente lo atribuye a una copia cutre de la población hindú al elegante Snooker practicado por los ocupantes británicos. Lo realmente seguro y documentado es que este juego se ha estado practicando a nivel amistoso y familiar desde el siglo XIX (aunque seguramente ya se jugaba antes) en el subcontinente indio y sus zonas limítrofes o de influencia: Afganistán, Nepal, Maldivas, Sri Lanka, Malasia, Yemen...

No fue hasta los años 1950 que se produjo un esfuerzo de unificación y estandarización de reglas y condiciones de juego para poder competir a mayor nivel. Su resultado fue la formación de la All India Carrom Federation y la publicación de su reglamento.

En los años siguientes se produjo el gran boom de las culturas asiáticas en occidente y el Carrom empezó a practicarse en varios países europeos y Estado Unidos. Al aumentar el número de países donde se jugaba surgió la iniciativa de formar la ICF, Federación Internacional de Carrom, para poder organizar competiciones internacionales. Su representación en Europa, la ECC (Confederación Europea de Carrom) lleva ya celebradas 8 Eurocopas que hasta el momento suelen estar dominadas por los jugadores británicos y alemanes. Las reglas que aquí se ilustran son las oficiales de la Federación Internacional de Carrom:

REGLAS BÁSICAS:

Pueden jugar dos personas sentadas frente a frente, o dos parejas, con los compañeros sentados uno frente a otro.

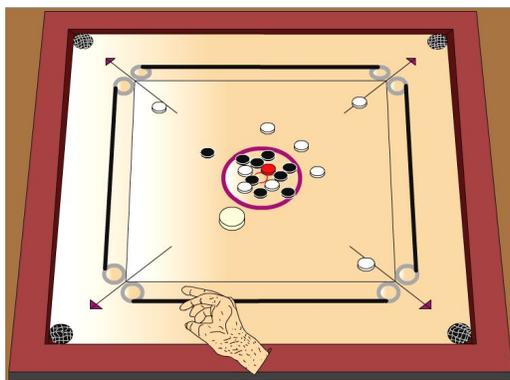
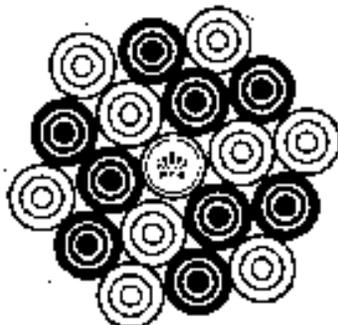
Se juega con 9 fichas blancas, 9 fichas negras, una ficha roja o reina y un percutor.

POSICION INICIAL

1. Se coloca la ficha roja en el centro del tablero.

2. Se la rodea de 6 fichas, alternando blancas y negras.
3. Se rodea la hilera anterior de las 12 fichas restantes, alternando blancas y negras, teniendo en

cuenta que deben coincidir fichas blancas sobre las tres fichas blancas de la hilera anterior de manera que formen una especie de "Y".



Esta formación se puede orientar como se desee. Normalmente se suele apuntar una línea blanca hacia uno de los agujeros.

Se sortea quien jugará primero y llevará las blancas. En las siguientes partidas, el derecho a jugar primero se alternará, y en dobles el turno pasa al jugador de la derecha.

La primera jugada o "break" se considerará realizada desde el momento en que el percutor haya tocado alguna ficha. Si esto no se consiguiera después de 3 intentos, el turno pasa al adversario.

La finalidad del juego es meter todas tus fichas en los agujeros antes que el oponente, usando para ello la ficha más grande y pesada, llamada Percutor o "Striker". Sigues jugando mientras metas alguna de tus fichas, no importa cómo entre.

Antes de poder tirar, el Percutor debe estar tocando las dos "Líneas de Partida" (ver dibujo), bien cubriendo el círculo rojo por completo, bien sin tocarlo en absoluto. El Percutor tampoco puede tocar las flechas diagonales.

Si, en el momento de tirar, el percutor no abandonara las dos líneas de partida, el tiro podrá repetirse.

Los jugadores no pueden levantarse ni mover su silla una vez comenzado el juego.

Para tirar hacia delante se puede usar el dedo índice, el medio o la posición de "tijeras"

Si una ficha está situada sobre nuestras líneas de partida o más atrás lo mejor es jugarla usando el pulgar o la "tijera".

La manera de impulsar el Percutor con los dedos queda a discreción de cada uno mientras se le de un "golpe" en lugar de empujarlo. Generalmente se recomienda alinear el cuerpo en la dirección del tiro manteniendo una postura cómoda y estable y colocar la uña en contacto con el Percutor antes de tirar, lo que aumenta la precisión y evita hacerse daño.

La mano que juega es la única parte del cuerpo (¡pies y rodillas incluidos!) que puede cruzar las flechas diagonales y su prolongación imaginaria fuera del tablero. También está prohibido que el codo pase del marco.

Un jugador puede entrar la ficha roja, o "reina" a partir del momento en que haya entrado su primera ficha y debe hacerlo antes de poder entrar la última. Después de entrar la ficha roja (o, con suerte, ¡en la misma jugada!) estás obligado a meter alguna de tus fichas en tu siguiente tiro, lo que se conoce como "cubrir la reina". Si esto no se consigue, se vuelve a sacar la reina y se la coloca en el círculo rojo central.

Una vez cubierta la reina, quien meta antes sus restantes fichas gana la partida.

El ganador recibe 1 punto por cada ficha adversaria que quede sobre el tablero más 3 puntos por la reina, si fue él quien la cubrió (si la cubrió el perdedor, la reina no da puntos en esa partida). A partir del momento en que un jugador alcanza una puntuación de 22, la reina deja de darle puntos extra.

Se juega hasta llegar a 25 puntos o al mejor de 8 partidas, lo que antes suceda.

FALTAS

Si colamos el percutor, el adversario sacará una ficha nuestra de alguno de los agujeros y la volverá a colocar sobre el tablero en el interior del círculo central exterior, pero sin tocar el círculo rojo. Si en la misma jugada hubiéramos además entrado alguna ficha nuestra, el adversario las sacará

también y las volverá a colocar sobre el tablero aunque, en este caso, podremos seguir jugando. Si en el momento de cometer una falta, no hubiéramos entrado aún ninguna ficha, la deuda queda pendiente por el momento.

Si entras tu última ficha con la reina aún sobre el tablero pierdes por 3 puntos. Si fuera el adversario quien entrara tu última ficha ganarías por 3 más 1 por cada ficha que le quede sobre el tablero.

Si una ficha o el percutor saltan fuera del tablero no es falta. Simplemente se recoloca la ficha en el círculo central rojo. Si éste estuviera total o parcialmente ocupado, se la coloca de manera que ocupe tanto rojo como sea posible o en el lado opuesto al jugador que va a tirar.

➤ Xiangqi

El Xiangqi ó Ajedrez chino, tiene muchas más cosas en común con su antecesor indio chaturanga que el ajedrez europeo, que, con su evolución, fue distanciándose de sus orígenes. El ajedrez chino tiene una personalidad propia. Su emperador está asistido por dos mandarines en vez de una reina, con idénticos movimientos restringidos que los originales visires del chaturanga. Los elefantes, por su parte, avanzan dos casillas a la vez, como lo hacían siglos atrás, antes de que los europeos los convirtieran en alfiles. Las torres están representadas por un castillo, y, habiendo inventado la pólvora, los chinos añadieron a su ajedrez un cañón, con una intervención tan sorprendente como eficaz. Otro curioso atractivo es la relación entre los dos emperadores. Ambos permanecen confinados en sus respectivas fortalezas, sin que puedan establecer una línea directa de comunicación, y sus dominios están separados por un río que representa el Gran Río Amarillo de la China, el Huang-ho.

MATERIAL

Un tablero de setenta y dos casillas (ocho por

nueve), aunque lo más indicado sería decir de nueve por diez líneas, puesto que las piezas se colocan en los distintos puntos de intersección que forman estas líneas. En el tablero se encuentran los puntos de arranque de los peones y cañones, la fortaleza y el río.

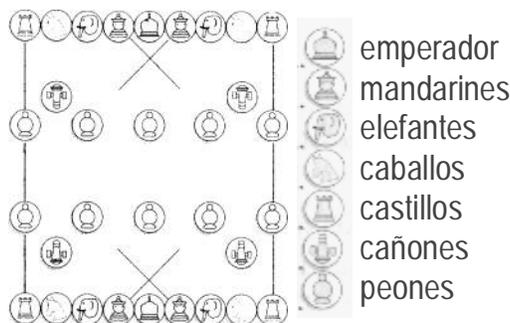
Dieciséis fichas para cada jugador, rojas y negras, que representan a un emperador, dos mandarines, dos elefantes, dos caballos, dos torres o castillos, dos cañones y cinco peones.

OBJETIVO

El objetivo del juego es, como en el ajedrez, capturar la pieza principal del adversario, que en este caso es el emperador.

COLOCACIÓN Y NOMENCLATURA DE LAS PIEZAS

En el centro del tablero hay una franja horizontal vacía que simboliza el río Amarillo. En él, las líneas verticales quedan interrumpidas. Las piezas pueden atravesar el río a excepción del elefante. Los cuadrados cruzados por diagonales son las fortalezas, con unos límites que los emperadores y los mandarines no pueden traspasar.





* La posición de los cañones y los peones se indica con una señal en el tablero.

* La colocación de las piezas al inicio de la partida queda reflejada en la ilustración.

* Al comienzo de la partida, cada jugador dispone de las dieciséis piezas mencionadas, cuyos símbolos y abreviaturas se ven arriba.

MOVIMIENTOS DE LAS PIEZAS EL EMPERADOR

* El emperador puede desplazarse un punto, pero sólo hacia adelante y hacia atrás, nunca en diagonal. Además, debe permanecer confinado en el cuadrado de su fortaleza, de modo que no sobrepase los nueve puntos que la configuran.

* Aunque los emperadores no pueden, por tanto, tomar contacto directo, tienen una significativa influencia recíproca, ya que no pueden permanecer en la misma línea vertical, a no ser que entre ellos se interponga, como mínimo, otra pieza. Se dice que no pueden "verse" entre sí.

LOS MANDARINES

* Los mandarines, al igual que el emperador, se mantienen confinados en la fortaleza. Dentro de ella se desplazan un punto por turno y siempre en diagonal, con lo cual sólo tienen cinco puntos posibles donde situarse.

LOS ELEFANTES

* Cada elefante se desplaza dos puntos por turno y lo hace siempre en diagonal. El punto situado entre los dos que avanza debe estar vacío. Como no puede cruzar el río, sólo le quedan siete puntos posibles para moverse en su zona del tablero.

LOS CABALLOS

* El movimiento del caballo es idéntico al del ajedrez occidental. Consiste en desplazarse un primer punto en línea recta y otro más en diagonal; sin embargo, en este caso, si el punto situado en la línea recta está ocupado por otra pieza, el caballo no puede realizar el salto.

LOS CASTILLOS O TORRES

* Los castillos del ajedrez chino se mueven exactamente igual que sus equivalentes occidentales, las torres. Pueden avanzar los puntos que quieran siempre que las casillas estén vacías, pero nunca en diagonal, sólo en línea recta, ya sea hacia adelante, hacia atrás o hacia ambos lados.

LOS CAÑONES

* Se mueven como los castillos, pero con la diferencia de que están siempre obligados a saltar por encima de otra pieza, ya sea amiga o enemiga, yendo a parar a tantos puntos de ella como se desee. Los cañones no pueden saltar por encima de

dos piezas, pero sí pueden saltar por encima de una y comerse la siguiente. Si no hay pieza alguna para saltar, los cañones no pueden moverse.

LOS PEONES

* Sólo se pueden mover un punto hacia adelante por turno, nunca hacia atrás o en diagonal; lo pueden hacer también lateralmente cuando hayan cruzado el río. Los peones pueden desplazarse entonces a uno y otro costado y participar en las capturas. No existe la coronación como en el ajedrez occidental: si un peón alcanza la última fila, deberá permanecer en ella y moverse horizontalmente de punto en punto.

NOCIÓN GENERAL DE LA JUGADA

En el ajedrez chino, el emperador es extremadamente vulnerable. Todos los planes de ataque están condicionados al hecho de proteger primero al emperador.

* Existen algunas reglas que son válidas para todos los movimientos. Ningún punto puede estar ocupado por más de una pieza.

* Ninguna pieza puede saltar por encima de otra, a excepción del cañón y del caballo.

* Cualquier pieza puede realizar capturas si consigue avanzar hasta un punto ocupado por una pieza enemiga. Entonces la captura y pasa a ocupar su lugar. Esta captura no es, sin embargo, obligatoria. Las piezas capturadas son retiradas inmediatamente del tablero por el jugador que efectúa la acción.

EL JAQUE

* El lenguaje del juego es similar al del ajedrez occidental. Si un emperador es amenazado, se dice que está en "jaque", y si no puede impedir que sea capturado se produce el "jaque-mate".

* Si el emperador no se puede mover sin entrar en "jaque", se dice que está en "mate-ahogado", lo cual se considera una derrota en el ajedrez chino.

* Un emperador está en "jaque" cuando se encuentra amenazado por una pieza enemiga, o bien cuando los dos emperadores están en la misma línea vertical, sin ninguna otra pieza entre ellos. Hay tres respuestas posibles a un "jaque": mover el emperador, capturar la pieza que lo amenaza o proteger al emperador con una pieza que se interponga entre él y la atacante.

* Si la pieza que ataca es un castillo o una torre, se puede colocar una pieza entre éste y el emperador. Si es un caballo, se debe poner una pieza en el punto esquinado de su camino. Si es un cañón, se puede colocar una segunda pieza entre él y el emperador (escudo). Capturar el escudo no sirve

de nada, puesto que la pieza que lo haga se convierte, al momento, también en escudo.

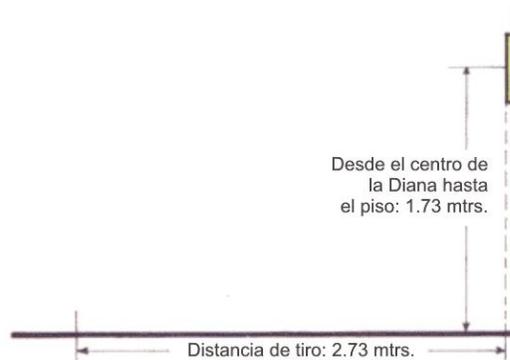
* No se permiten las jugadas que den lugar a un

"jaque" sostenido. Si en dos movimientos consecutivos se repitiera la misma posición, a continuación deberá moverse otra pieza.

➤ Dardos

Historia: una primera versión de Dardos que se llamaba Soplido y Dardo, usaba una cerbatana para disparar un dardo hacia el blanco. En 1844, durante un juego de Soplido y Dardo en un bar de Londres, un jugador cometió el fatídico error de aspirar en lugar de soplar. El dardo desapareció dentro de su sistema digestivo, con lo cual el pobre tipo murió unos días después. Los primeros tipos de Dardos comenzaron a tener popularidad en el siglo XIX pero no se hizo un juego de bar serio hasta el siglo XX cuando se lo conoció como Dardo y Blanco según "Juegos Legales sobre Premisas autorizadas", de 1904. El Dardo y Blanco se jugaba sobre un tablero de círculos pintados y numerados, en los que los dobles y los triples no se exhibían, la puntuación máxima estaba en el centro y la mínima en el borde. Los cerveceros comenzaron a organizar ligas por 1925. Recibió una gran ayuda en 1937, cuando el Rey y la Reina visitaron un club social en Slough, Berkshire y de paso arrojaron dardos en el blanco. El diario Sunday Chronicle informó que "la Reina ha hecho a las mujeres de Gran Bretaña conscientes de los dardos". Según los investigadores de la observación de masas, que estudiaron la vida en los bares de Bolton durante la década de 1930, el número de bares en los que se jugaba Dardos se triplicó en los siguientes dos años donde parecía reemplazar al Tejo como juego de preferencia. Como otros juegos, sin embargo, el juego de Dardos sufrió leyes que lo prohibían en lugares tales como Liverpool y Glasgow. Aunque el tablero estándar o triple o "Londres"

ilustrado es el principal tablero de dardos actualmente en uso, muchos diseños diferentes han existido a lo largo de los años y aún hay variantes que son "non-Londres". Aún se sabe que se usan el tablero de Yorkshire, el tablero de Lancashire o de Manchester, el tablero de Staffordshire y los Dardos del East End también son populares y se juegan en tableros con segmentos cuya puntuación es múltiplo de cinco. El esquema de segmentos numerados del tablero de Londres se hereda de los viejos tableros de Yorkshire, Burton, irlandés y Lincoln que tienen una disposición similar. El origen del extraño esquema de numeración que es común en muchos de los tableros se perdió en la historia, pero parece que la disposición distintiva de los números se inventó en algún momento a fines del siglo XIX, probablemente en el norte de Inglaterra. No se sabe por qué los números están puestos de esa manera, pero está claro que se hizo un esfuerzo para asegurarse que los números consecutivos estuvieran ubicados, en su mayoría, bien lejos unos de otros. La única foto que existe de algún blanco anterior a 1920 es una foto del tablero de Grimsby de 1890. Los números van del 1 al 28, hay un único centro y no hay triples. El tablero es grande y negro, pero la numeración sigue preferentemente el mismo modelo de números altos adyacentes a números bajos alrededor del borde. Actualmente, 6 millones de personas juegan Dardos regularmente y se exhibe por TV de manera frecuente.

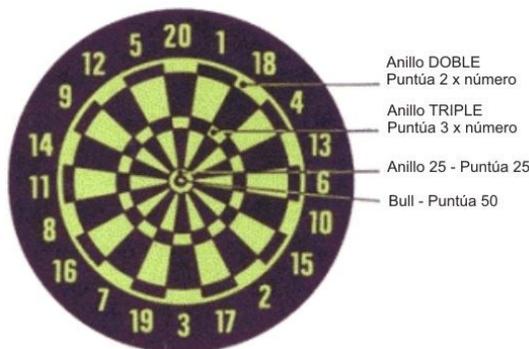


Guía Rápida: Es un juego típicamente británico de gran popularidad. No hay pub que se precie en toda Gran Bretaña que no disponga de una diana

reglamentaria. La afición se remonta a los arqueros de la Inglaterra medieval, quienes llevaban consigo unas flechas cortas para la defensa en la lucha

cuerpo a cuerpo. Cuenta la tradición que en los momentos de descanso solían lanzarlas al tronco de un árbol para practicar la puntería. Hasta que algún avisado tabernero decidió colgar de la pared de su

establecimiento un redondel extraído del tronco de un árbol. Todavía hoy es posible escuchar a algún oriundo que llama flechas a los dardos.



REQUISITOS

El blanco es un panel circular dividido en veinte segmentos numerados, de igual tamaño, que se cuelga a una altura de 1,70 m del suelo. En el panel hay, a su vez, seis círculos concéntricos. Alrededor del punto medio, dos pequeñas circunferencias de 1 y 2 cm de radio, respectivamente, delimitan el centro y el exterior de la diana. Los círculos concéntricos más alejados del punto medio se encuentran a 3 cm del exterior del panel y a una distancia entre sí de 1 cm. El panel está dividido en veinte segmentos o porciones, cada uno de los cuales dispone, en la parte más alejada del punto medio del panel, de un pequeño espacio de sólo 1 cm de ancho que configura la zona doble. Cualquier dardo clavado en estas zonas dobles duplica la puntuación del número a que corresponda.

Lo mismo sucede en la zona llamada de triples, pero en este caso triplicando la puntuación. Esta zona de triples está también delimitada por dos círculos concéntricos, separados entre sí por 1 cm, y se encuentra a igual distancia del punto medio del panel que del círculo más alejado de él. El reparto de la numeración en los segmentos queda distribuido según vemos en la ilustración. Se utilizan tres dardos. Los más apreciados son metálicos con cuatro plumas de pavo en la cola. Para el buen desarrollo del juego se precisará además una pequeña pizarra o una libreta de anotaciones.

Para practicar este juego tan típicamente inglés es necesario, además de los dardos, un panel circular dividido en veinte segmentos numerados.

OBJETIVO

El objetivo es clavar el dardo en el sitio adecuado, lo que varía en función de las necesidades y también de la modalidad del juego que se practique.

DESARROLLO DEL JUEGO

A) Para jugar bastará con dos o tres personas que

participen individualmente. Sin embargo, en caso de haber más jugadores, éstos se dividen en equipos.

B) Cada jugador tira tres dardos consecutivamente cuando llega su turno. Si el juego es por equipos, los turnos se van alternando, pero debe mantenerse siempre el mismo orden de tirada para los jugadores de cada equipo, no pudiendo éstos sustituirse entre sí.

C) Los dardos son lanzados desde una línea de tiro situada frontalmente a una distancia de 2,5 m del blanco.

D) Para decidir quién sale primero, un jugador de cada equipo lanza un dardo a la diana. El que más se acerque a ella dará a su equipo la tirada inicial.

E) Como es lógico, existen varias modalidades del juego de dardos. Una de las más populares en Gran Bretaña es la que describimos a continuación.

F) La partida se inicia con 301 puntos por participante, si el juego es individual, o con 501 si es por equipos. Después de cada tirada, la puntuación obtenida se va restando de esa cifra.

G) El dardo clavado en la diana obtiene una puntuación de 50 puntos si es en el centro y de 25 si es en su parte exterior.

H) El jugador o equipo no podrá empezar a restar puntos de la cifra inicial de salida, 301 o 501, hasta que consiga un doble. En este caso, doblará la puntuación del número acertado y permitirá en lo sucesivo ir disminuyendo la cantidad restante.

I) Gana el jugador o equipo que primero alcance la puntuación requerida. Normalmente se suele convenir en que la partida finaliza cuando las puntuaciones restadas alcanzan la cifra cero. Los Dardos es uno de los deporte más interesantes que se pueden jugar con la ropa puesta, incluso es uno de las más importantes e intensos de los deportes de interior. La primera vez que se mencionan los dardos en los libros de historia fue en 1314.

Entre batalla y batalla los soldados aburridos, lejos de sus mujeres, novias y amantes, se ocupaban en

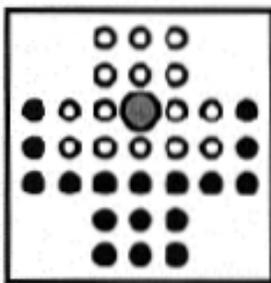
otros menesteres, uno de los cuales era competir entre ellos lanzando astillas u otros materiales punzantes a las tapas de los barriles de vino. Posteriormente utilizaron la sección de un tronco de árbol colgado entre unas ramas. Los mismos círculos concéntricos de la madera

servían para definir las diferentes puntuaciones. Durante mucho tiempo le consideraron como un deporte practicado por los militares. Era muy apreciado ya que mantenía la puntería de los soldados, entrenando el lanzamiento de armas ligeras contra el enemigo.

➤ Fox and Geese

Objetivo: la bolita grande (el zorro, the fox) debe sacar del tablero la mayor cantidad de bolitas pequeñas (los gansos, geese), de modo que a estas últimas les sea imposible capturar al zorro. Los gansos deben moverse para atrapar al zorro hasta que este no pueda moverse.

El juego es mencionado en un documento escrito por un sacerdote islandés alrededor del año 1300. Consta de un tablero como muestra el diagrama con 33 agujeros, más 17 pequeñas bolitas (gansos) y una bolita más grande (zorro)



Puesta a punto: Se colocan las fichas como muestra el diagrama

Objetivo: El zorro intenta capturar todos los gansos del tablero. Los gansos intentan rodear el zorro y que este no pueda moverse.

Los gansos pueden moverse solamente hacia delante (no pueden retroceder). El zorro puede mover en cualquier dirección a través de las filas y columnas sobre un ganso adyacente, saltarlo y comerlo, cayendo en un agujero vacío para poder efectivizar la captura. El zorro puede comer varios gansos en una jugada, con múltiples movidas. No se permiten movimientos diagonales. Para capturar el zorro, se rodea al zorro de modo que no se pueda mover en ninguna dirección.

Fin del juego: Los gansos ganan si capturan al zorro. El zorro ha ganado una vez que haya capturado bastantes gansos, haciéndose imposible que lo capturen.

Puntaje: Mantener un registro del número de juegos ganados/perdidos.

Inicio del juego: El juego comienza con las fichas en el tablero como se ve en el diagrama.

Movimientos: Las fichas se mueven en cualquier dirección a lo largo de una línea hacia el siguiente punto libre.

Capturas: Para capturar una ficha blanca (un ganso) se salta sobre el ganso a un punto libre al otro lado. El ganso entonces se saca del tablero.

➤ Sport Stacking

Historia:

Utilidad: Juego de extraordinaria utilidad para Instructores, profesores, entrenadores, etc., que consiste en apilar vasos plásticos (con la boca hacia abajo) formando figuras predeterminadas.

Materiales: Se utilizan 12 vasos plásticos que se ubican en 3 formaciones: 3 apilados, luego una pila de 6 y por último otra pila de 3 vasos.

Como se juega: Se ubica el jugador frente a la

mesa y el árbitro, cronómetro en mano da la señal de inicio: el jugador deberá en el menor tiempo posible, tomar la primera pila de 3 y armar la formación dos vasos abajo y uno arriba (2-1), luego seguir con la pila central de 6, formando 3-2-1 y por última la restante pila, también 2-1. Al finalizar debe volver a la pila inicial y desarmar la formación, dejando los 3 vasos apilados, luego los 6 siguientes y por último, los 3 restantes vasos.



Sólo cuando encastre el 12º vaso, el árbitro determinará el final y detendrá su crono. Gana el jugador que lo realiza en menor tiempo. Según varias universidades estadounidenses, el juego de Sport Stacking (anteriormente llamado "Cupstacking") a temprana edad contribuye en gran medida a lograr una coordinación óculo-manual aceptable, además de apasionar al ejecutor del juego.

La WSSA (World Sport Stacking Association) rige este juego devenido en deporte en la última

década, principalmente por el impulso de Speed Stacks, la firma que comercializa los vasos de competencia. Más allá de eso, el Sport Stacking ("Los vasitos" aquí en Argentina) es un entretenimiento y en él se puede ver claramente un avance en cada uno de los ejecutores del juego, a medida que va jugando, el progreso es notorio. Usar las dos manos es fundamental, ayuda al uso de ambas manos para varias actividades.

El récord de Emily Fox (EEUU) para el formato 3-6-3, es de... 2 segundos 72 centésimas!

Ricardo Acuña

CODASPORTS - 2005 ®

Permitida su reproducción, siempre y cuando se mencione la fuente

info@codasports.com.ar :::: www.codasports.com.ar