

Ajedrez



El ajedrez: ¡un juego de mesa fantástico!

¡De este antiguo juego ha surgido ahora un juego de campo nocturno lleno de acción y táctica!

Al igual que en el juego original, el objetivo es capturar al rey rival. A cada jugador se le asigna una figura que cuenta con diferentes especializaciones, igual que en el ajedrez.

Datos del juego

- **Edad:** a partir de 10 años
- **Duración:**?
- **Número de jugadores:** mínimo 22
- **Jugadores:** 1 **director** de juego, 1 carcelero, 1 mercenario (se explica a continuación)

Materiales

- 4 cuerdas (aprox. 1 m)
- Cinta de señalización
- 7 linternas (asegúrate de que ningún participante traiga la suya propia)
- Dinero de juguete
- Tarjetas de exención

Preparación

- Divide a los participantes en grupos de al menos 11 y no más de 19 personas.

- Delimita el recinto de la prisión con cinta de señalización.
- Distribuye los campamentos de cada grupo alrededor del perímetro de la prisión (véase la imagen «El terreno de juego»).
- Reparte tres lámparas por grupo (una para marcar el campamento y las otras para las torres; más adelante se explica cómo) y coloca también una dentro de la prisión.
- Entrega una moneda a cada jugador.

The Playing Field



Desarrollo del juego

Al principio, cada grupo se encuentra en su campamento; a continuación, se reparten las figuras entre los jugadores (el reparto es secreto, lo que constituye un elemento táctico importante) y, a una señal, comienza el juego.

A continuación, los grupos intentan capturar al rey del grupo enemigo, al tiempo que, por supuesto, protegen a su propio rey.

Lo hacen capturándose unos a otros; en este juego, la captura se basa en la confianza: hay que dar varios «chics» en la espalda al adversario; cuando se alcanza el valor de la figura del adversario (véase «Las figuras»), este muere. El «problema» radica en que solo uno mismo sabe qué figura es -> ¡la honestidad es fundamental!

Atención: los «golpes» deben realizarse en un plazo de 10 segundos; de lo contrario, ¡se vuelve a contar!

Nota: El valor de una figura = el número de veces que hay que darle un «chik» en la espalda para atraparla

Si mueres de esta forma, vas a la cárcel.

Para liberar a un compañero de equipo, hay que comprar una tarjeta de liberación al mercenario, pagando una tarifa de 1 moneda; esta se puede canjear con el carcelero por la liberación de un compañero de equipo.

Si a un equipo se le acaba el dinero, ya no podrá liberar a nadie.

El juego termina en cuanto se da una de las situaciones conocidas del ajedrez:

- Jaque mate: se ha capturado a un rey; su equipo pierde
- Estancado: solo quedan reyes en el tablero; empate

Los personajes

Por grupo:

(Composición: número de figuras, valor)

- 1 rey 5x [*Solo puede **moverse** fuera del campamento con caballos (puede quedarse quieto); si lo capturan, se pierde la partida*]
- 1 dama 4x [*puede matar directamente al rey, incluso si este está «sobre» un caballo¹¹*]
- 2 alfiles 2x [*pueden moverse también por los campamentos enemigos*]
- 2 torres (caso especial²) [*Son **las únicas** piezas con linternas, pero, una vez encendida la linterna, ya no pueden moverse; su función es iluminar -> no pueden capturar a nadie*]
- 1 explorador 2x [*puede volar torres (véase el anexo 1)*]
- -> el resto (mín. 4) peones 1x [*pueden convertirse en caballos*]
- Además, 2 cuerdas para los caballos¹

¹Si dos peones se agarran juntos a una cuerda, forman un caballo (3 veces «chicken»)²; cuando se mueve uno, el otro vuelve a ser peón

¹¹El rey solo puede moverse fuera de su campamento «a caballo», es decir, agarrándose a una cuerda junto con dos peones; en esta fase, primero hay que eliminar al caballo (excepto la dama).

²Las torres **solo** pueden ser capturadas por el explorador (1 vez «chicken»), tras lo cual estas intercambian sus piezas (el explorador se convierte en torre; la torre se convierte en explorador).

Figuras sin grupo:

- 1 mercenario [Vende pases gratuitos e información sobre otros grupos]
- 1 carcelero [Vigila la cárcel y libera a los prisioneros a cambio de entradas gratuitas]

Fuentes

- Imagen de portada (Checkmate.jpg): © Alan Light / www.wikimedia.org
- Gráfico del tablero de juego (Spielfeld.pgn): Reto Flütsch