ENVIADO POR
reto96

ON
25/11/2012

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

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 caballo[1'1]]*
- 2 alfiles 2x *[pueden moverse también por los campamentos enemigos]*
- 2 torres (caso especial[2]) *[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 caballos[1]

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

[1'1]El 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).

[2]Las torres **solo** pueden ser capturadas por el explorador (1 vez «chiken»), 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.jpe): © Alan Light / www.wikimedia.org
- Gráfico del tablero de juego (Spielfeld.pgn): Reto Flütsch

Weitere Informationen

Categorías
Juegos y actividades

Etiquetas
Ajedrez
Juegos al aire libre
Partido nocturno
Táctica
Acción

Número de participantes
1–20
20-30
30 – 100

Biblia
Falta esta información.

Duración
No hay datos disponibles.

Material
Mucho trabajo

Descarga de archivos
No hay descargas de archivos

KI Generierter Inhalt
Contenido
Categorías
Etiquetas
Número de participantes
Biblia
Duración
Material

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/es/wiki/art/ajedrez