

LABERINTO INTERIOR

-Juego de introspección y estrategia-Reglas-

Objetivo del juego:

Crear un territorio por el que moverse y atravesarlo.

Elementos del juego y sus características:

- 1 Tablero. De forma hexagonal, fondo negro y dividido en 384 triángulos equiláteros; cada lado del hexágono tiene un color que se corresponden con los del espectro o arco iris: rojo, naranja, amarillo, verde, azul y violeta.
- 152 Triángulos. Equiláteros, cada uno de cuyos lados tiene uno de los colores mencionados. Estos triángulos se van colocando sobre los del tablero, formando caminos, de forma que coincidan los colores de los lados adyacentes.
- 24 Prismas. En equipos de 4; un equipo por cada uno de los colores mencionados. Se moverán, por los caminos formados por los triángulos, de dos posibles formas: de casilla en casilla o hasta el siguiente triángulo que tenga su color, siempre que se encuentre en línea recta. No podrán salir del tablero si no llevan encima una pirámide. Podrán eliminar y apresar adversarios si van solos
- 18 Pirámides. En equipos de 3; un equipo por cada uno de los colores mencionados. Se moverán, por los caminos formados por los triángulos, de casilla en casilla a no ser que estén encima de un prisma. No pueden eliminar ni apresar adversarios. Podrán salir del tablero siempre que lo deseen pero solo por la puerta de su color.
- 1 Bolsa de fieltro. Su misión es guardar los triángulos.
- 1 Dado. El clásico dado de seis caras. Es una opción para jugadores cómodos que deseen dejar el juego más al azar. En este caso los prismas se moverán las casillas que indique el dado y solo podrán comer cuando la cifra sea exacta.

Mecánica del juego:

Pueden jugar entre 3 ó 6 jugadores o equipos de jugadores.

1º- Se reparten los triángulos entre los jugadores de la siguiente forma:

- 3 jugadores a 50, sobran 2.
- 4 jugadores 38.
- 5 jugadores 30, sobran 2.
- 6 jugadores 25, sobran 2.

En los casos en que sobran 2 triángulos, se reservan para quien desee utilizarlos. Los triángulos se introducirán en la bolsa y cada jugador sacará los que le correspondan sin verlos.

2º- Se reparten los prismas y las pirámides entre los jugadores, no siendo obligatorio repartir los juegos completos.

3º- Con los triángulos se van formando caminos por el ta-

blero. Cada jugador comenzará por la puerta de su color que está a su derecha. Estos caminos deberán encontrarse. Esta parte del juego no se considera como turno.

4º- Se decide por sorteo que jugador comienza y le seguirá el de su derecha.

5º- Al jugador que le corresponda sacará un prisma o pirámide por su puerta y sin compañía, en esta primera jugada se mueve una sola casilla. Para comenzar esta parte del juego NO es preciso que estén terminados los caminos o territorio. Cada movimiento es un turno, también se considera turno el acto de subir o bajar una pirámide de un prisma aunque esta operación se podrá hacer de una casilla a la contigua.

6º- En un mismo triángulo pueden coincidir dos figuras del mismo color, pero no de color distinto, así mismo no se podrá saltar un triángulo donde haya una figura de color distinto a la nuestra.

7º- Si una figura se encuentra sola en un triángulo (ya sea simple o compuesta) y un prisma de otro color puede acceder a él, la primera queda eliminada si es un prisma pero si es una pirámide quedará apresada por el agresor.

8º- Para que un prisma considere que ha atravesado el tablero tiene que salir por la puerta de un color que no sea ni el suyo propio ni el de sus dos adyacentes.

9º- Cuando un prisma haya logrado atravesar el tablero, podrá sustituir su pirámide por alguna que tenga apresada y reintegrarse al juego; unirá entonces a sus dos opciones de movimiento una tercera, pudiendo moverse a los triángulos que tengan el color de la pirámide. Esta opción desaparece cuando se juega con dado.

Final del juego:

El juego termina cuando se han logrado pasar el mayor número de prismas y/o se han eliminado a todos los adversarios.

NOTA FINAL:

Todo juego lleva dentro de sí unas leyes que superan a las primitivas intenciones de su creador, llegando algunas a permanecer ocultas a los ojos de éste. Por esta causa no pretendo que las anteriores normas tengan una rigidez absoluta y dejo a la agudeza y predisposición del jugador descubrir y utilizar esas normas que yo desconozco y que podrán hacer más variado y rico el juego.





