

TACTRICS

by Hans Beeftink

# VORTEX



ES

AVANZADO Y MÁS

# #1 ENCRUCIJADA (REGLAS ADICIONALES)

&

# #2 ENCRUCIJADA AVANZADO

## OBJETIVO DEL JUEGO

La explicación se encuentra en la guía de inicio.

## PREPARACIÓN

Además de las posiciones explicadas en la guía de inicio, aquí abajo sugerimos otras para comenzar el juego (de la figura 1 a la 8). Normalmente, las zonas de objetivo son las mismas que las posiciones de inicio, sólo que se encuentran en el extremo contrario a éstas en el tablero. Los jugadores pueden considerar finales alternativos, por ejemplo: con una pequeña cantidad de direccionadores, cada jugador puede prevenir que su oponente realice una táctica de bloqueo, es decir, que intente ganar al sólo bloquear el paso de los demás (de la figura 9 a la 12). Si los participantes desean jugar con más de 6 direccionadores, deben elegir los colores rojo, amarillo o azul. Los controladores, ubicados sobre los direccionadores, deben ser usados solamente en Encrucijada Avanzado, como luego explicaremos en la sección “Acciones”.

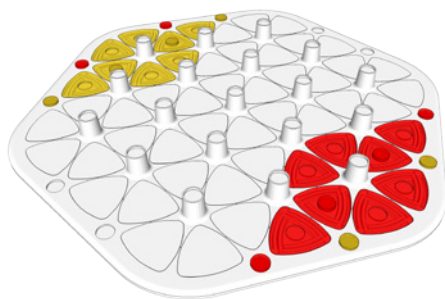


FIGURA 1

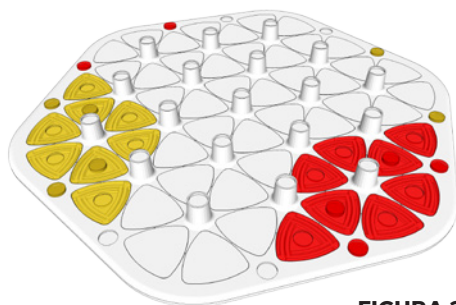


FIGURA 2

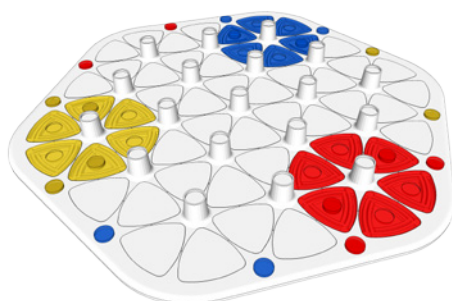


FIGURA 3

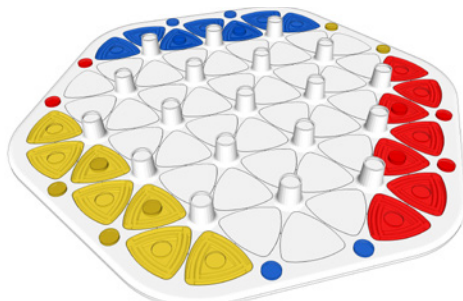
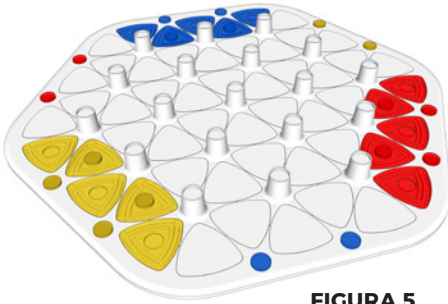
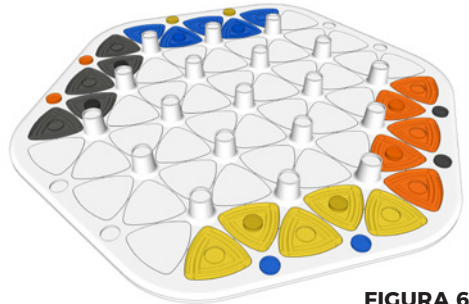


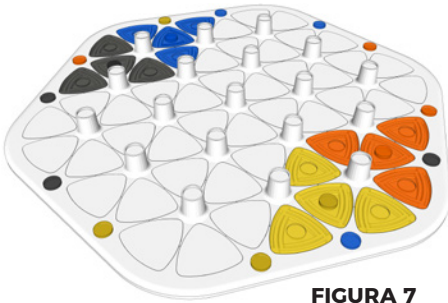
FIGURA 4



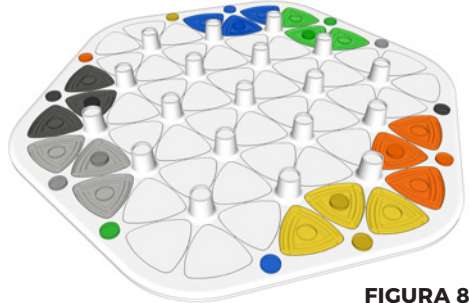
**FIGURA 5**



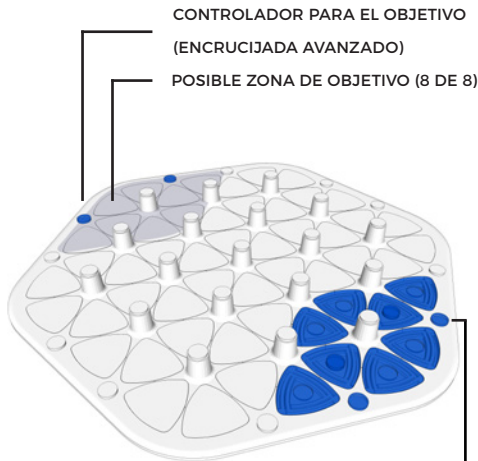
**FIGURA 6**



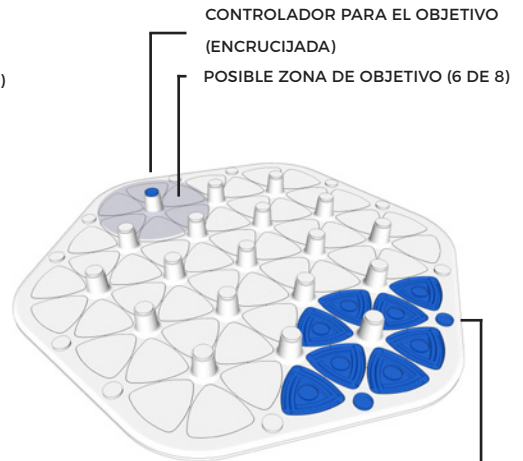
**FIGURA 7**



**FIGURA 8**

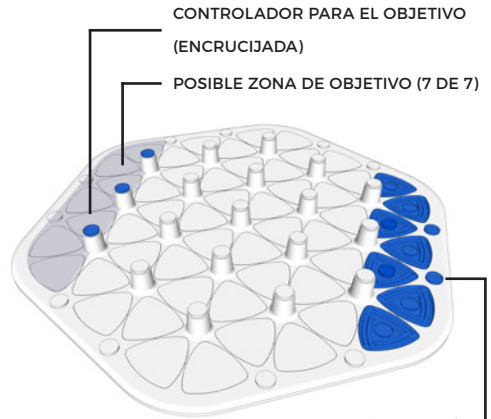
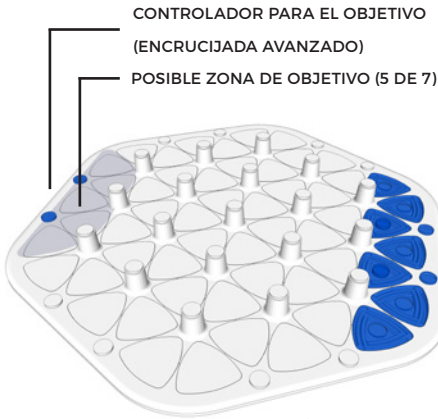


**FIGURA 9**



**FIGURA 10**

CONTROLADOR CON ROTACIÓN MÍNIMA



CONTROLADOR CON ROTACIÓN MÍNIMA

## MÉTODO DE DESPLAZAMIENTOS

Tal como aparece explicado en la guía de inicio, en este caso también se puede aplicar la regla de rotación mínima (opcional). Si los participantes eligen jugar con esta regla, antes de empezar, cada uno deberá colocar dos controladores en las hendiduras ubicadas en el borde del tablero que estén cercanas a su torre. Si los jugadores son seis y no quedan suficientes hendiduras vacías, pueden colocar los controladores al costado del tablero. Para rotar una torre, se debe tener al menos un direccionador alrededor de ella y hay dos posibles acciones:

1. Descartar uno de los controladores.
2. Rotar una torre reclamada por un oponente.

Al jugar cualquiera de estas acciones, siempre costará un controlador. Asimismo, los jugadores pueden usar ambos controladores en el mismo turno, si así lo desean. Como cada participante tiene dos controladores en su poder, la regla de rotación mínima puede emplearse solamente dos veces por jugador y por juego.

## ACCIONES

---

Se aplican las mismas reglas que en Encrucijada, con las siguientes alternativas para el Avanzado:

1. Un segundo movimiento posible permite a los jugadores reclamar una torre vacante o capturar o recapturar una torre de un oponente, al colocar un controlador en la punta de la torre. Sólo pueden reclamar una torre cuando tienen un controlador sobre uno de los direccionadores que rodeen la torre y una mayoría absoluta de direccionadores por sobre cualquiera de los oponentes. Si capturan o recapturan una torre de un oponente, ese controlador será ubicado en uno de los direccionadores a su elección.
2. Un tercer movimiento posible permite a los jugadores mover uno de los controladores de un direccionador a otro; la acción es posible sobre una distancia más extensa, donde los direccionadores estén uno al lado del otro para abrir camino al controlador.
3. Un cuarto movimiento posible permite a los jugadores volver a ubicar un controlador de una torre previamente reclamada en uno de los direccionadores. Sin embargo, esta opción requerirá de las 4 acciones completas del turno.

## EL JUEGO

---

Si los jugadores son cuatro o seis, se aconseja armar equipos compuestos por dos integrantes (figuras 6, 7 y 8) y las reglas se aplican de igual forma para cada jugador, individualmente. Cada equipo debe elegir dos colores combinados, por ejemplo: verde-azul, naranja-amarillo o gris-negro, y posicionarse uno al lado del otro. El juego debe comenzar en el sentido de las agujas del reloj, lo que permite que los equipos jueguen en orden alternado. El juego finaliza cuando un jugador logra ubicar su último direccionador en la zona de objetivo; cuando se juega en equipos, ambos integrantes deben llegar a la meta para poder ganar.

# #3 EL GATO Y EL RATÓN

## OBJETIVO DEL JUEGO

El jugador que tome el puesto del ratón, debe meterse en el escondite detrás de los controladores grises (donde se encuentra el queso). Los jugadores que tomen el puesto de los gatos, deben acorralar al ratón y evitar que llegue.

## PREPARACIÓN

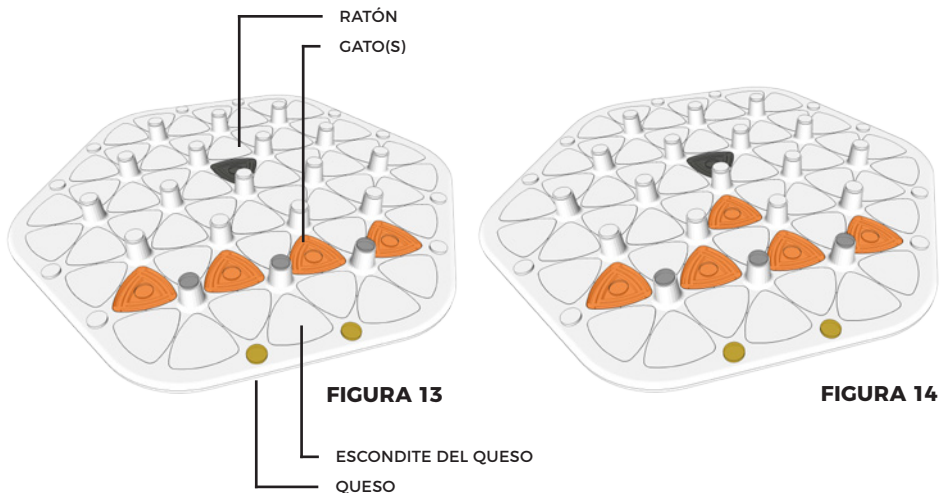
Deben colorar los direccionadores de color tal como se indica en el esquema de 4 gatos (figura 13) o en el esquema de 5 gatos (figura 14).

## EL JUEGO

El ratón puede moverse todo lo que quiera por el tablero. Su turno finaliza en cuanto uno de los gatos es rotado. El ratón sólo puede rotar una posición alrededor de un gato. Si hay más gatos alrededor de la torre, el ratón debe encontrar otra salida. Los gatos sólo pueden rotar una posición alrededor de una torre. La última rotación del ratón no se puede deshacer. Si el ratón y los gatos son igualmente astutos, a la larga triunfará el ratón. Pero si se invita al gato del vecino, por supuesto que eso es otro tema.

## FIN DEL JUEGO

O bien el ratón llega al escondite, una de las 7 posiciones detrás de los controladores grises, y gana, o es capturado y comido por los gatos. El ratón es capturado cuando es encerrado por completo, o cuando ya no hay torres que pueda rotar porque todas las torres adyacentes están ocupadas por uno o más gatos.



# #4 EL SOLITARIO

## OBJETIVO DEL JUEGO

---

El jugador debe reunir todos los direccionadores alrededor de su propia torre, lo más rápido posible y con limitadas rotaciones.

## PREPARACIÓN

---

El jugador debe colocar los direccionadores al azar en el tablero y luego escoger el color de sus objetivos al colocar un controlador de cada color en las torres.

## EL JUEGO

---

Es un juego para un solo jugador; puede mover cualquier torre tantas veces desee para alcanzar la meta que se haya fijado.

## FIN DEL JUEGO

---

El Solitario finaliza cuando todos los direccionadores estén agrupados alrededor de las torres para combinar sus colores, como se muestra en el esquema separado (figura 15) o en el esquema agrupado (figura 16).

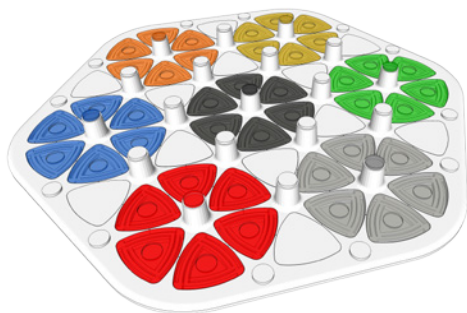


FIGURA 15



FIGURA 16

## **ADEMÁS...**

---

Siéntete libre de improvisar, ¡hay muchos comienzos y finales posibles!

Hay varios juegos de concepto disponibles.

¡Sé el primero en conocer nuestras próximas extensiones!

**¡SUSCRÍBETE A NUESTRA NEWSLETTER  
Y SÍGUENOS EN FACEBOOK!**

[WWW.FACEBOOK.COM/TACTRICS](http://WWW.FACEBOOK.COM/TACTRICS)

**TACTRICS**  
[WWW.TACTRICS.COM](http://WWW.TACTRICS.COM)