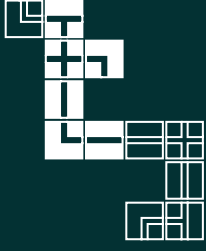




Sendas es un juego de partidas cortas para 2 participantes.
Este documento contiene todo lo que necesitas saber para jugar.



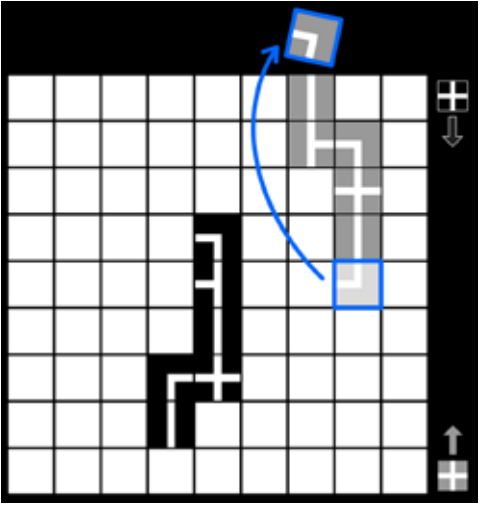
TO NO
DO RM
AL AL

© 2020 Todo.Normal
Diseño y producción: Juan Becerril

OBJETIVO

Obtiene la victoria quien alcance cualquier casillero del extremo opuesto del tablero para, en el último turno, "sacar" una de sus piezas fuera del mismo.

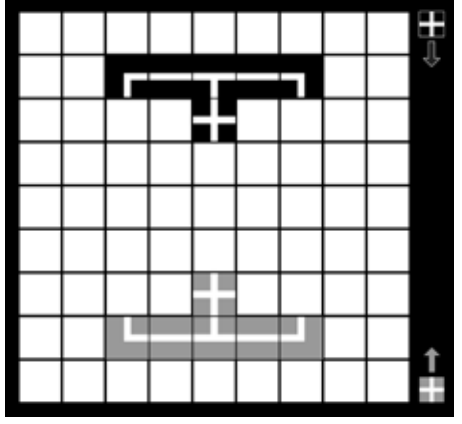
Aquí, las blancas ganan al sacar del tablero la pieza resaltada.



DISPOSICIÓN INICIAL

Cada participante controla una senda compuesta de 6 piezas unidas a través de, al menos, un extremo.
Por turnos, cada jugador puede mover y/o rotar una de sus piezas a cualquier casillero siempre y cuando no se desconecten unas de otras.

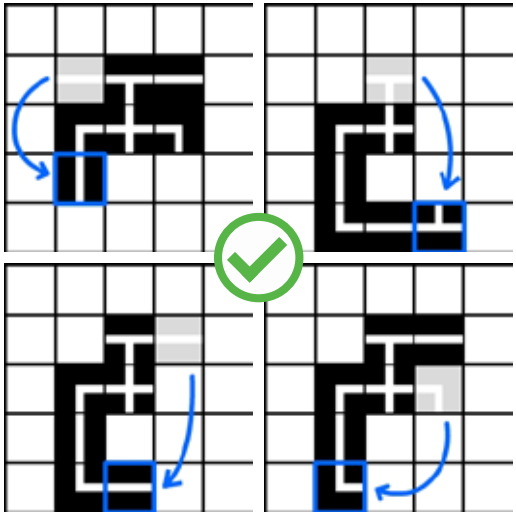
Para dar inicio a la partida, el tablero se dispone del siguiente modo.



En los ejemplos donde sea relevante, vas a ver iconos a la derecha del tablero que indican la dirección en la que avanza cada jugador.

MOVIMIENTOS LEGALES

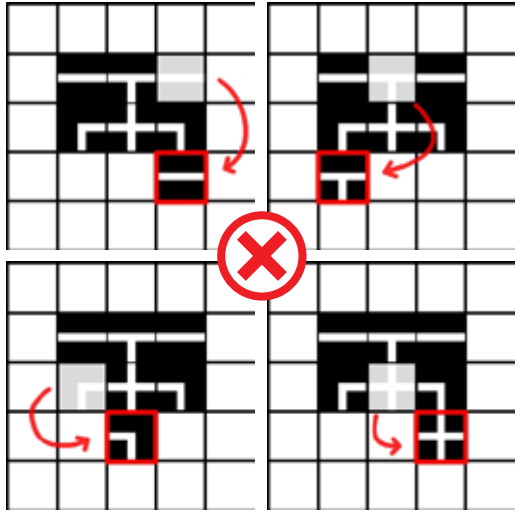
Por turnos, podés mover y/o rotar una pieza, siempre y cuando todos los segmentos de la senda de cada jugador se mantengan unidos al resto.



También es posible rotar una pieza en su lugar sin moverla de casillero.

MOVIMIENTOS ILEGALES

No está permitido realizar movimientos o rotaciones que desconecten a una o mas piezas del resto. Todas deben estar conectadas por la senda.



Chequea que al finalizar cada turno todas las piezas sigan conectadas entre sí.

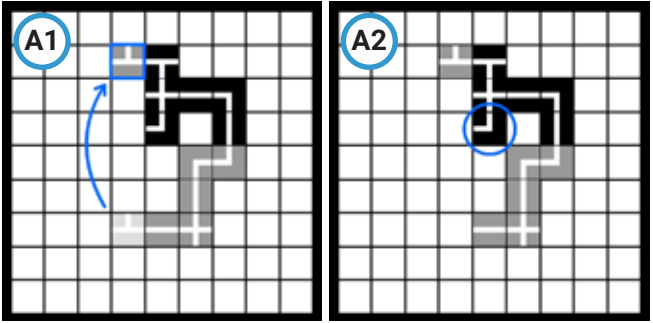
SENDAS CONECTADAS

En caso de que las sendas se conecten, nuevas estrategias resultan posibles ya que ambas pueden funcionar como una sola, compartida por los jugadores.

En **A1** las blancas, por estar conectadas, pueden jugar el movimiento ilustrado.

Luego de que un jugador mueve una de sus piezas utilizando la senda común, ambos deben estar atentos a que los movimientos siguientes no desconecten a las piezas propias NI LAS CONTRARIAS.

En **A2** es el turno de las negras y solo la pieza resaltada puede moverse. El resto, de moverlas a otro casillero, harían que se rompa la senda que conecta a blancas entre sí.



COMODINES

Quando las sendas de ambos jugadores se encuentran conectadas podés utilizar tu turno para (en lugar de mover y/o rotar) convertir cualquiera de tus piezas en comodín.



Un comodín funciona igual que la pieza con forma de cruz, todos sus extremos tienen conexiones.

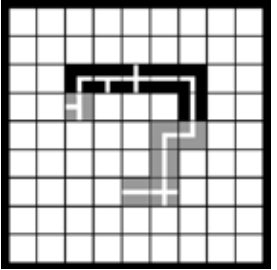
Todas las piezas (menos las cruces, claro) tienen una cruz al dorso. Para indicar la existencia de un comodín simplemente volteá la pieza elegida.

- Podés convertir, de a una, todas tus piezas en comodines si querés.
- El comodín es un arma de doble filo, ya que los nuevos extremos también pueden ser utilizados por tu contrincante.
- Un comodín no puede volver a su forma original.

Además de mover y/o rotar una pieza o crear un comodín, ambos jugadores pueden saltar su turno en cualquier momento.

PREGUNTAS FRECUENTES

¿Qué sucede si luego de que mueva mi contrincante, ya no tengo ningún movimiento posible?

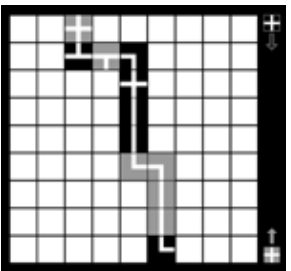


En este ejemplo, es el turno de las negras y cualquier movimiento desconectaría la senda de las blancas.

Dado que no hay movimiento posible, las opciones para las negras son:

- Convertir una pieza en comodín.
- Pasar de turno.

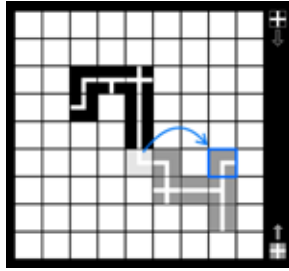
¿Es posible empatar una partida?



¡Sí! La partida puede trabarse al punto en que ningún jugador logra encontrar un movimiento que le sea ventajoso.

En situaciones como ésta, ya que en cualquier momento pueden pasar de turno y ningún jugador está forzado a realizar una movida que lo perjudique, lo mejor es acordar en un empate e iniciar una nueva partida.

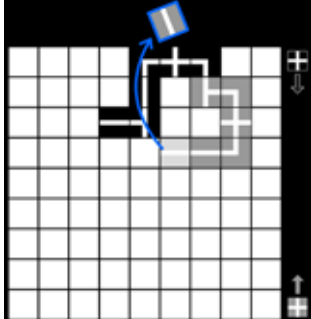
¿Puedo desconectar mi senda de la de mi contrincante?



¡Por supuesto!

Solo tenés que comprobar que el movimiento no desconecte ninguna pieza del resto de su color.

¿Puedo ganar la partida sacando mi pieza a través de una contraria?

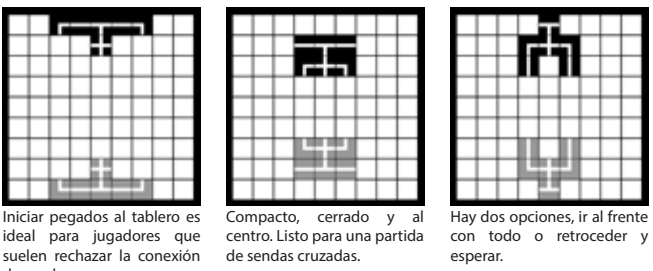


¡Sí!

Siempre y cuando el movimiento sea legal y no haya desconectado a ninguna pieza del resto de su color.

VARIACIONES PARA EXPERTOS

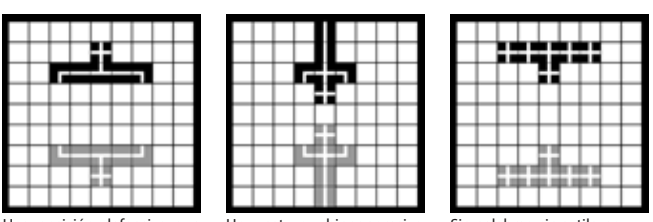
Si luego de muchas partidas tienden a repetir patrones o simplemente quieren variar el ritmo de juego, pueden probar estas posiciones iniciales alternativas.



Iniciar pagados al tablero es ideal para jugadores que suelen rechazar la conexión de sendas.

Compacto, cerrado y al centro. Listo para una partida de sendas cruzadas.

Hay dos opciones, ir al frente con todo o retroceder y esperar.



Una posición defensiva que propone una partida cautelosa y pensada.

Un set-up hiper-agresivo donde todos los caminos conducen al conflicto.

Sin palabras, sin sutilezas. Con todo y a por todo.