

# Escólex

Jorge Alonso\*

Vigo, 5/2006 — v1.0

## Índice

1. Introducción	1
2. Reglas	1
2.1. Colocación inicial . . . . .	1
2.2. Desarrollo del turno . . . . .	1
2.2.1. Refuerzos . . . . .	1
2.2.2. Movimientos . . . . .	1
2.2.3. Combates . . . . .	2
2.3. Fin del juego . . . . .	2
3. Opciones	2

## 1. Introducción

Tras probar el juego de estrategia por turnos Risk, vi que no me satisfacía por completo, por lo que el 29/12/2004 empecé a escribir mis propias modificaciones a las reglas; con el paso del tiempo las he simplificado al máximo, quedando tal y como las describo aquí. Fue probado con la ayuda de Yolanda Almuña.

## 2. Reglas

Al menos han de participar tres jugadores.

El mapa está dividido en casillas de tierra y de mar. Las fichas de tropas pueden colocarse y mover tanto por tierra como por mar.

Para reclamar una casilla como propia, en ésta tiene que haber al menos una ficha propia. Nada impide dejar casillas vacías, tanto de tierra como de mar, en cualquier momento del juego.

En la colocación inicial de tropas, en la fase de refuerzos, y en los movimientos de tierra a mar, siempre hay que aplicar la:

\*Mi correo es [soidsenatas@yahoo.es](mailto:soidsenatas@yahoo.es), y mi página web es <http://es.geocities.com/soidsenatas/>.

**Regla de desembarque:** Cuesta *dos* tropas de tierra (o de refuerzos) situar una tropa de mar.

### 2.1. Colocación inicial

El número inicial de fichas disponibles para cada jugador es el número de casillas de tierra del tablero dividido por el número de jugadores (redondeando hacia arriba).

La colocación inicial de fichas en el tablero se hace en orden inverso de turnos (es decir, desde el último jugador al primero). Cada jugador va colocando una de sus fichas de tropas en una casilla del tablero, ya sea en una casilla vacía o en una ocupada por tropas propias.

Cuando todos han terminado de colocar sus fichas, comienza el juego en sí.

### 2.2. Desarrollo del turno

El turno de cada jugador se divide en tres fases sucesivas:

#### 2.2.1. Refuerzos

Una *región* es una zona independiente del tablero compuesta por casillas propias, tanto de tierra como de mar, contiguas las unas a las otras. Para cada región, se cuenta el número total de casillas de tierra, y se divide entre tres, redondeando hacia abajo. Éste es el número de fichas de tropa que recibe esa región como refuerzos.

El jugador podrá distribuir estos refuerzos como quiera entre las casillas de la región.

#### 2.2.2. Movimientos

Cada ficha de tropa es capaz de realizar un único movimiento (pasar de una casilla a otra vecina). El jugador moverá las fichas que quiera.

El movimiento puede hacerse a una casilla ocupada por fuerzas enemigas, incluso provenientes las tropas de diferentes casillas.

### 2.2.3. Combates

Para cada casilla en la que haya fichas de dos jugadores distintos, ambos contendientes cogen tantos dados como fichas tengan. Se lanzan los dados, y cada resultado impar significa que se le causa una baja al ejército contrario (en vez de dados pueden emplearse monedas, significando bajas las cruces). Se retiran entonces las bajas.

Se continúa tirando los dados (tantos como tropas queden tras quitar las bajas) y retirando las bajas hasta que al menos uno de los ejércitos haya desaparecido. En caso de que en una tirada ningún bando realice bajas, entonces *ambos* bandos pierden una ficha de tropa.

### 2.3. Fin del juego

Los jugadores son libres de hacer tratados y pactos entre ellos, y mantenerlos o romperlos según sus intereses.

Un jugador puede retirarse en cualquier momento de la partida, dejando sus fichas de tropas en el tablero. Este ejército no recibirá refuerzos ni realizará movimientos; sus tiradas de dados defensivas las hará otro de los jugadores.

El juego termina cuando sólo quede un jugador activo, que es proclamado ganador.

## 3. Opciones

- Pueden marcarse casillas especiales en el tablero, como por ejemplo:
  - Casilla de montaña que proporciona al defensor un dado extra.
  - Casilla (de tierra) desértica, que no cuenta en el momento de calcular el número de refuerzos.
  - Análogamente, una casilla de mar que sí cuenta.
- Puede empezarse el juego con un número diferente de tropas al indicado, ya sean más o menos.
- Puede definirse una regla de ocupación, limitando el número máximo de fichas por casilla. No se

aplica esta regla en el momento de entrar en una casilla enemiga para iniciar un combate, pero sí al final del mismo.

- En caso de dos jugadores, cada uno juega con dos ejércitos independientes y, tras un número predeterminado de turnos, han de decidirse por uno de ellos, dejando al otro a su suerte (sin retirar sus fichas, y pudiéndolos atacar ambos).
- Puede cambiarse el objetivo del juego:
  - Cada jugador elige una casilla como capital, y en cuanto la pierde se retira del juego. Para hacerlo más interesante, esta capital podría tener un dado defensivo extra.
  - Análogamente, podría ser una ficha de tropa, su reina, su punto vital. Y podría aportar un dado de combate extra.