

Duelo ortogonal

Jorge Alonso*

Vigo, 07/2006 — v1.0.1
publicado inicialmente en *NoSoloRol***

Índice

- 1. **Introducción** 1
- 2. **Desarrollo** 1
- 3. **Variantes** 2
- 4. **Tablero** 2

1. Introducción

Éste es un sencillo juego abstracto de azar y estrategia para dos jugadores, minimalista y de rápido desarrollo.

Lo inventé cuando era un crío que iba a la E.G.B., y jugaba a él con mi hermana. Desde entonces, la única modificación que le he hecho ha sido añadirle la palabra *ortogonal* a su nombre.

Los componentes que se necesitan son:

- Un dado normal (1d6). Mejor todavía, si está numerado de 1 a 3 (1d3).
- Una baraja normal de cartas. En su defecto, un dado de cuatro caras (1d4).
- Un tablero de juego. El que se muestra aquí es el original.
- Dos fichas distintas, una para cada jugador.

2. Desarrollo

Se juega por turnos. Lo normal será jugar varias partidas seguidas, anotando las victorias que lleva cada jugador.

*Mi correo es soidsenatas@yahoo.es, y mi página web es <http://es.geocities.com/soidsenatas/>.

**<http://www.nosolorol.com/revista/>

El primero en empezar es el jugador que perdió la partida anterior. Éste deja caer, al azar, su ficha sobre el tablero. Después lo hace el otro jugador. Si la ficha del segundo jugador cae en la misma casilla en la que está el primer jugador, debe retirarla y volver a lanzarla, hasta que esté en una casilla distinta.

El desarrollo normal del juego, dentro de cada turno, es como sigue:

1. El jugador lanza 1d6, para conocer el número de pasaportes que obtendrá:

1d6	Pasaportes
1 ó 4	1
2 ó 5	2
3 ó 6	3

2. Por cada pasaporte logrado, coge una carta de la baraja (o lanza 1d4):

1d4	Carta	Pasaporte
1	Espadas	↑ Arriba
2	Bastos	↓ Abajo
3	Oros	→ Derecha
4	Copas	← Izquierda

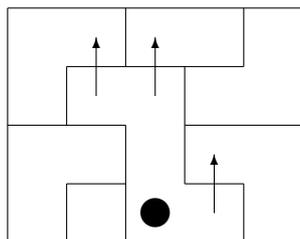
Coge una carta de cada vez, y no puede coger ni ver la siguiente hasta que haya usado la actual. Cada carta representa un pasaporte.

3. Dentro de la casilla en que se encuentra, la ficha del jugador es libre de moverse a donde quiera. Debe emplear obligatoriamente el pasaporte que tiene para pasar a otra casilla, de acuerdo con el tipo de movimiento que indica. En caso de que la única opción de movimiento posible haga que la ficha tenga que salir fuera del tablero, entonces el pasaporte es descartado, y el juego continúa normalmente (no puede coger otra carta para sustituir a la descartada).

El primer jugador que logre meter su ficha en la casilla en la que se encuentra la ficha contraria, gana la partida.

Ejemplo

Veamos un ejemplo de movimiento, personificado en un pequeño tablero en el que hay una ficha negra, que obtiene un pasaporte que le permite moverse hacia arriba:



Las flechas indican los tres posibles movimientos de que dispone, del que tendrá que realizar uno.

3. Variantes

El juego básico admite muchas variantes:

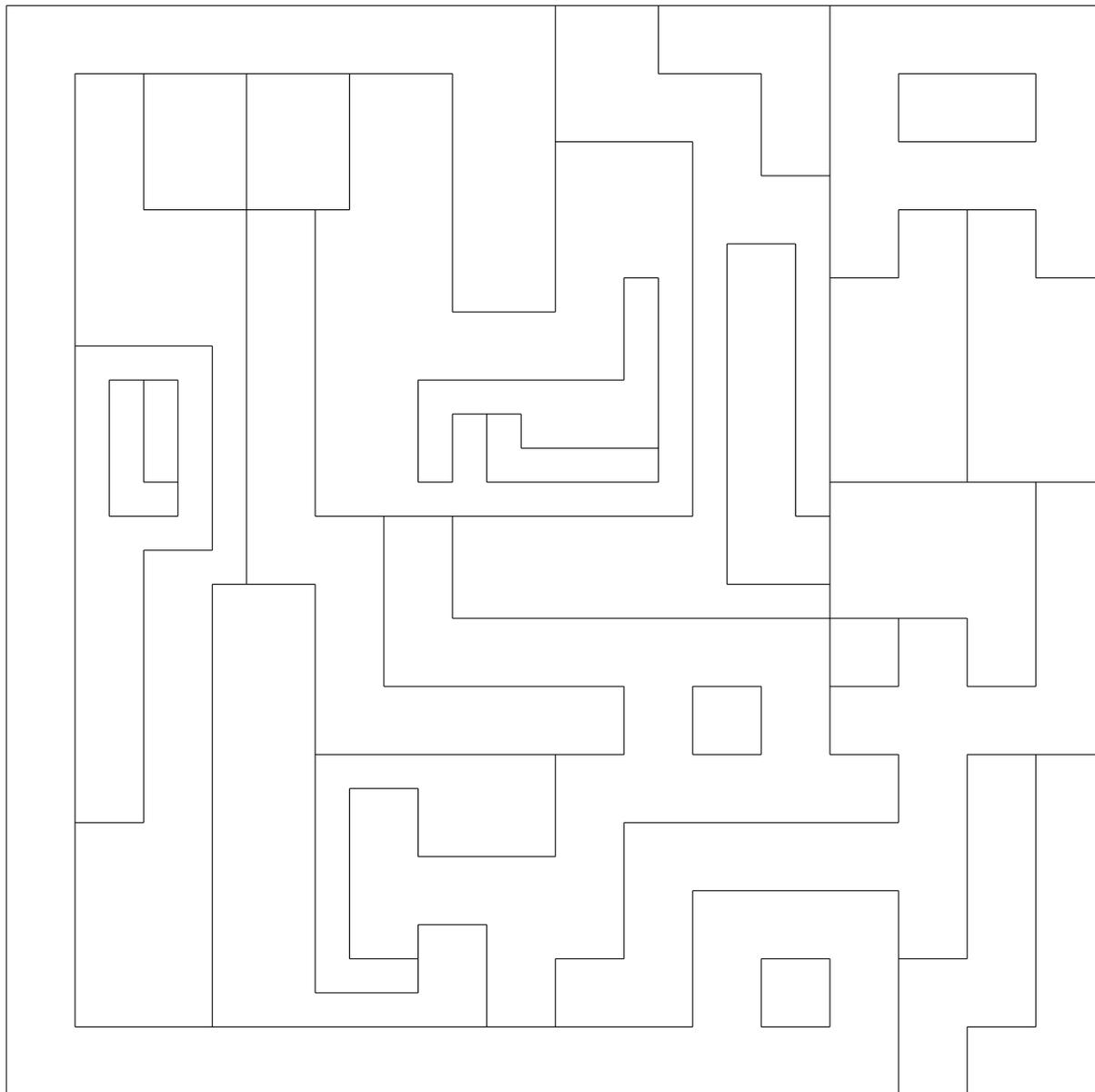
- Puede cambiarse el número de pasaportes que puede recibir cada jugador.
- Puede ser el jugador contrario el que haga la tirada, de forma oculta, de determinación del número de pasaportes. Así, el jugador actual desconoce si el pasaporte que está utilizando es el último de su turno. Por supuesto, después tiene que mostrar el resultado del dado.
- Conocido el número total de pasaportes disponibles, el jugador podría sacarlos todos ellos de la baraja, para poder planear su estrategia de movimientos. Tiene que jugarlos en el mismo orden en que los ha obtenido. Tras crear la versión en QBASIC de este juego, he comprobado que esta opción es muy recomendable.
- Pueden utilizar los comodines de la baraja, que sirven como pasaporte universal.
- La opción más creativa es diseñar un tablero propio:

4. Tablero

En la página siguiente se muestra el tablero original del juego, junto con las tablas como recordatorio.

- Puede dotársele de topologías particulares: Puentes, túneles, teletransportadores, casillas dentro de casillas (como en el tablero original), tablero toroidal (es decir, que saliendo por un lado del tablero se entra por el lado contrario), diferentes zonas de inicio para cada jugador, múltiples tablero simultáneos...
- El tablero o casillas concretas pueden tener una forma que busque representar algo, ya sean letras (en el original una casilla parece una A, cosa que sucedió por azar), símbolos, dibujos, simetrías...
- Si se cambia la forma de las casillas para que no sólo tengan los bordos ortogonales (por ejemplo, partiendo de una malla triangular en vez de una cuadriculada), entonces hay que cambiar también el sistema de pasaportes.
- Si se utiliza un tablero suficientemente grande, se permitirá la participación de más fichas por jugador o de más jugadores, incluso el juego por equipos.

Duelo ortogonal



1d6	Pasaportes	1d4	Carta	Pasaporte
1 ó 4	1	1	Espadas	↑ Arriba
2 ó 5	2	2	Bastos	↓ Abajo
3 ó 6	3	3	Oros	→ Derecha
		4	Copas	← Izquierda

Jorge Alonso, <http://es.geocities.com/soidsenatas/>