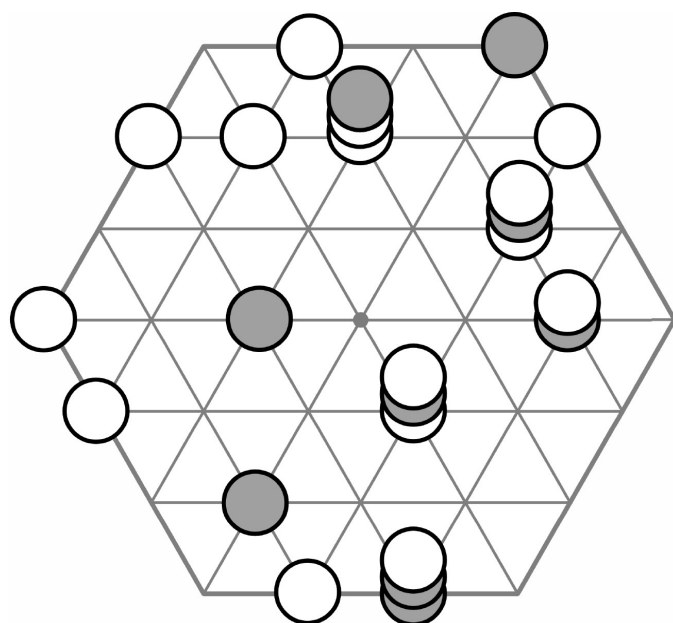


Attangle

Por Dieter Stein. Publicado por RamalamaS



Un juego de estrategia para 2 jugadores de más de 8 años.

Componentes

- 1 Tablero hexagonal
- 36 piezas (18 negras, 18 blancas)

Tablero

El juego se juega en un tablero hexagonal. Las piezas se colocan en las intersecciones de las líneas.

Piezas

Cada jugador elige un color y coloca sus 18 piezas a mano y visibles para el otro jugador.

Durante el juego, las piezas serán movidas y apiladas en torres de 2 o 3 alturas. Un jugador siempre controla una torre si la pieza mas alta es de su color.

Objetivo del Juego

Los jugadores han de intentar crear 3 torres de 3 alturas.

Jugando

El tablero comienza vacío. El jugador blanco comienza a jugar. Los jugadores se alternan jugando por turnos. No se puede pasar, siempre se ha de jugar el turno.

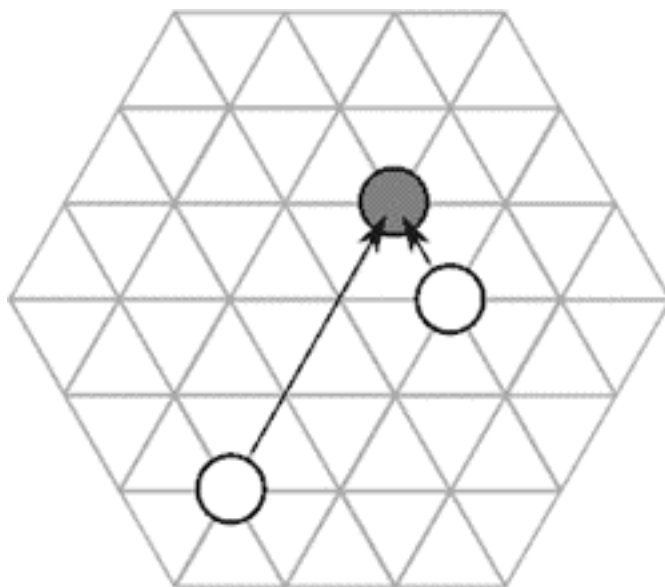
En su turno un jugador puede:

- **Colocar** una pieza en el tablero
- **Capturar** una pieza o torre de 2 alturas del oponente. Si el jugador no tiene más piezas de su color fuera del tablero, ha de capturar.

Colocando las Piezas

Una nueva pieza puede ser colocada en cualquier espacio vacío del tablero excepto en el centro de éste. El espacio del centro ha de estar siempre vacío.

Capturando las Piezas



Para capturar, un jugador mueve exactamente 2 piezas individuales o una pieza individual y una torre de dos alturas.

Cada pieza o torre se mueve en línea **recta** y las dos líneas han de **cruzarse** en el espacio donde está la pieza (o doble torre) oponente. (ver figura).

Las piezas (o torres) se pueden **mover en cualquiera de las 6 direcciones**. Pueden además cruzar el espacio central.

No se puede saltar sobre otras piezas o torres del tablero.

Las piezas o torres **no se pueden mover a no ser que estén capturando otra pieza** o torre. Después se colocan **sobre** la pieza o torre oponente. No se pueden mover a un espacio vacío o a una torre amiga.

Las piezas que realizan la captura han de moverse al mismo tiempo, por lo que tienen que venir de **direcciones diferentes**, al no poder saltar sobre otras piezas.

Después del movimiento de captura, las dos piezas superiores de la nueva torre han de ser del jugador actual. Éste entonces recupera una de las piezas para ser usada más tarde.

Una vez formada, una torre no se puede dividir.

Ninguna torre puede tener más de 3 alturas al terminar un movimiento de captura.

Fin del Juego

El primer jugador que crea su tercera torre de tres alturas gana el juego.

Preguntas Frecuentes

¿Cual es el origen del nombre?

Viene de las palabras inglesas “attack” y “angle” (ataque y ángulo)

¿Las torres solo pueden tener 2 o 3 alturas?

Sí.

¿Y qué pasa con las torres de 3 alturas?

Estas torres nunca pueden ser capturadas ni pueden moverse durante el resto del juego.

¿Se quitan las torres triples del tablero?

No. Se quedan en él.

Más Información

Las reglas del Attangle son Copyright © 2006, 2007 Dieter Stein. Esta traducción es © 2008 Jorge Arroyo.

El Attangle, junto con los juegos Accasta y Abande, forma la Trilogía de Juegos de Apilación de Dieter Stein, inventada entre 1998 y 2006.

Puedes obtener más información en <http://attangle.com>

El Diseñador

Nacido en 1965, **Dieter Stein** gcreció cerca de Munich y estudió Fonética, Psicología e Informática. Ahora vive con su mujer y sus dos hijos en Freising, Alemania, y trabaja como programador autónomo y diseñador de juegos de mesa.

Inventar juegos ha sido su pasión desde niño. No se ve tanto como un “contador de historias” sino como un “mecánico de juegos”, siempre intentado sacar la base de sus ideas. <http://spielstein.com>

RamalamaS ha publicado esta edición del juego. Puedes ver más información en: <http://www.ramalamas.com>