SPARTA

Un juego de Yannick Holtkamp
para 2 jugadores a partir de 10 años

Objetivo del juego

Los jugadores moverán sus piezas: guerreros y héroes, por el tablero de juego con objeto de conquistar ciudades y vencer a las tropas contrarias.

Ganará quien tenga todas las ciudades bajo su control o elimine las piezas de su adversario hasta que sólo quede una en pie.

Material del juego

- **1 tablero de juego** – con 10 x 10 casillas
- **16 guerreros** – 8 de cada color
- **16 héroes** – 8 de cada color
- **8 ciudades en fichas con dos caras**
- **1 folleto de instrucciones**
- **1 hoja de pegatinas**
  (con pegatinas de repuesto)
  Antes de comenzar la primera partida, hay que pegar las pegatinas en las piezas de madera de los guerreros y héroes de la siguiente manera:

Guerreros:

Héroes:

Ciudades:

Preparación del juego

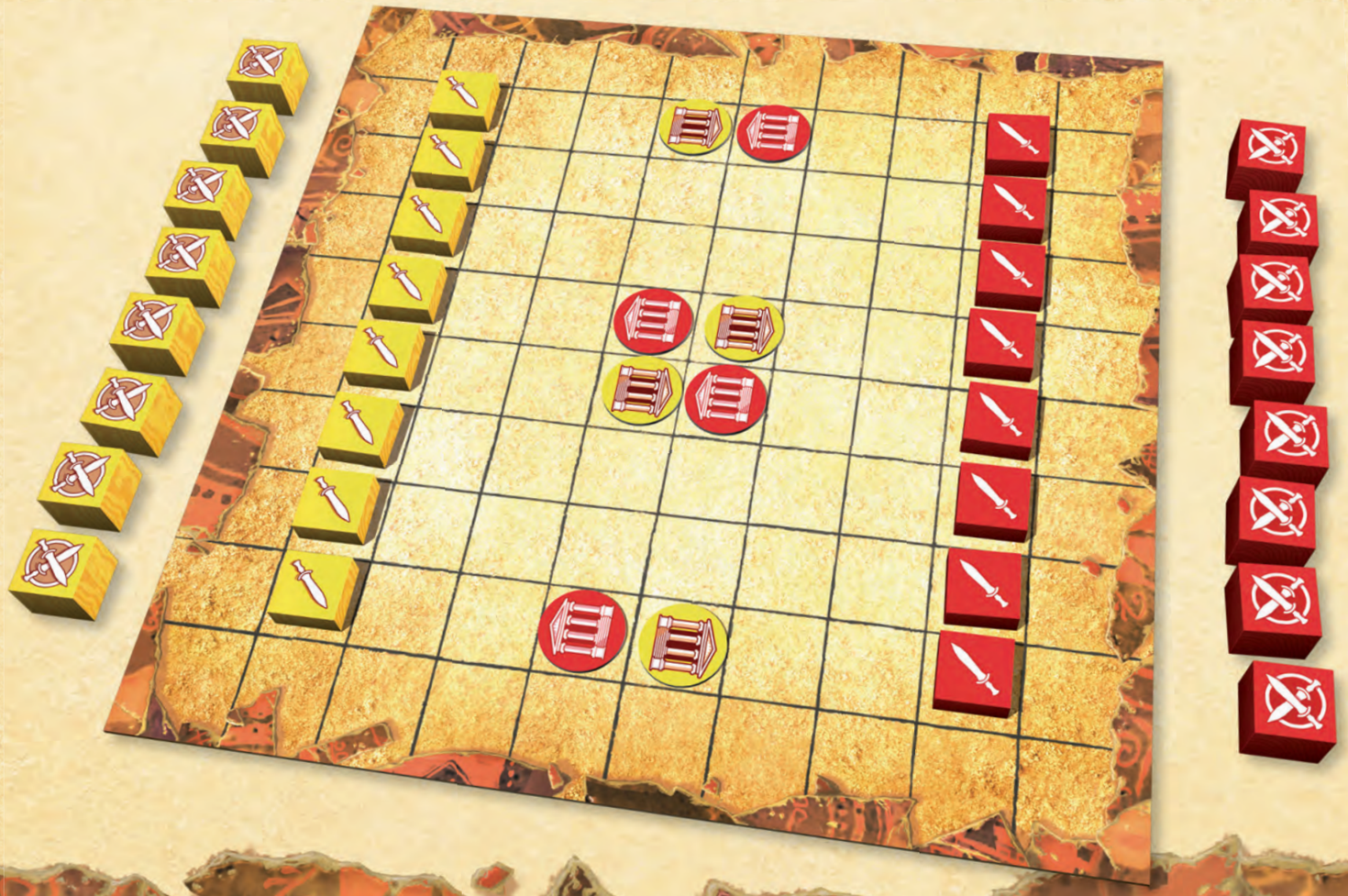
1. El tablero de juego se coloca en el centro de la mesa.

2. Las 8 ciudades se colocan sobre el tablero de juego como se indica en la imagen.

3. Cada jugador elige un color y coloca a sus 8 guerreros en el tablero tal y como aparece en la imagen.

4. Cada jugador forma a sus 8 héroes (sus tropas de reserva) frente al tablero.

5. El jugador más joven abrirá la partida.



Desarrollo del juego

Los jugadores irán moviendo por turnos.
Quien tenga el turno deberá mover 1 de sus piezas.

Movimiento de las piezas:

• Un **guerrero** puede moverse hasta **2 casillas** en **cualquier dirección** (horizontal, vertical o diagonal); dirección que puede cambiar conforme va avanzando.

• Un **héroe** puede moverse hasta **3 casillas** en **cualquier dirección**, que puede cambiar conforme avanza.

Los **guerreros y héroes** sólo pueden moverse **a casillas libres**. En el caso de las **casillas de ciudad, no pueden estar ocupadas ni por piezas propias ni del contrario. No** se puede terminar la jugada volviendo a la **casilla de salida**.

Resultado de las jugadas:

El **efecto** de la jugada dependerá de si se ha logrado caer en una **ciudad** o si hay alguna **pieza cercada** en el tablero de juego. A continuación, se explicarán de **uno en uno** los distintos resultados posibles y por orden de prioridad:

1. Con la jugada se llega a una ciudad
Si un guerrero llega a una **ciudad propia**, se convertirá en héroe. La pieza del guerrero se retirará del juego y se sustituirá por la de un héroe.

Si un guerrero o un héroe llega a una **ciudad enemiga**, la ocupará. Se le dará la vuelta a la ficha para que la ciudad aparezca con el color del conquistador. A continuación, se colocará la pieza del guerrero o héroe en la ciudad.

Nota: Un guerrero no se convierte en héroe cuando toma una ciudad enemiga.

2. Piezas cercadas
Si una o varias piezas quedan cercadas en una misma **fila** (sea ésta horizontal, vertical o diagonal) **sin que haya espacio entre ellas** y de forma que queden entre 2 piezas contrarias, serán derrotadas.

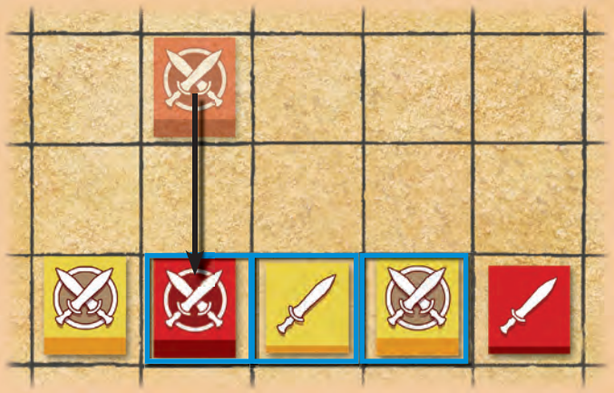
En los ejemplos se muestran los movimientos de una pieza (con varios cambios de dirección) y cómo posteriormente se derrota a la pieza o las piezas que resultan cercadas (resaltadas con un marco azul).

Si en una misma jugada se lograra cercar varias filas, **todas** las piezas cercadas **(tanto las propias como las del contrario)** serán derrotadas.

Ejemplo: Piezas derrotadas simultáneamente en filas distintas.

Ejemplo: Piezas derrotadas simultáneamente de ambas partes.

Si en una misma fila ambos jugadores han cercado piezas contrarias, **todas** las piezas cercadas serán derrotas.



Ejemplo: Las 3 piezas derrotadas están en una misma fila.

En cualquiera de los casos, las **piezas derrotadas se retirarán del juego**.

Excepción: Guerreros en ciudades propias

Si **al comenzar** su turno el jugador tuviera un guerrero en una ciudad propia, podrá **renunciar a mover una pieza** y sustituir, a cambio, la pieza del guerrero por la de un héroe.

Final del juego

El juego terminará en cuanto se cumpla una de las tres condiciones siguientes:

• Todas las ciudades están en poder de un jugador, en cuyo caso éste será el vencedor.

• A un jugador sólo le queda una pieza sobre el tablero, en cuyo caso gana el contrario.

• Cuando ambos jugadores tengan 1 ó 2 piezas sobre el tablero. Ganará el jugador que más ciudades tenga bajo su control. Si tienen el mismo número, se considerará que el juego termina en tablas; es decir, que ha habido un empate.

Copyright 2011 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved