

La reconquista

V1.0 (1997.11.12) © 1997 by

Carricarte & Casares

Reglas

“La reconquista” es un juego de tablero en el que no se tiene toda la información a la vista, por lo que para ganar son necesarios cálculo y perspicacia.

Material

Regla 1 “La reconquista” es un juego para tres, cuatro, cinco o seis jugadores que se sentarán alrededor del tablero.

Regla 2 Se requiere una baraja de sesenta naipes especiales. Cada carta representa la propiedad de una de las provincias españolas (excepto las canarias), o una de las provincias portuguesas, o Andorra. Por su reverso deberá ser imposible distinguir las cartas, ya que sirven para mantener oculta la identidad del poseedor de cada provincia.

Regla 3 Se requiere un tablero con la representación de la península ibérica e islas baleares, dividido en sesenta territorios, uno correspondiente a cada una de las cartas. El tablero debe mostrar que, a efectos del juego, Baleares limita con Barcelona, Tarragona, Castellón y Valencia. A efectos del juego, Andorra limitará con Lérida y Gerona.

Regla 4 También se requieren fichas, que representan tropas, de cinco valores distintos. Se puede utilizar el siguiente código de colores: 1 (una tropa) es amarillo, 2 (dos tropas) es rojo, 3 (tres tropas) es verde, 4 (cuatro tropas) es azul y 5 (cinco tropas) es negro. Siempre habrá un número suficiente de fichas de cada valor.

Regla 5 Las fichas deberán adherirse al tablero, de forma que se pueda mover éste sin que las fichas varíen de posición sobre él.

Regla 6 Se prohíbe hacer uso de papel y lápiz, y de cualquiera otra herramienta que ayude a la memoria.

Comienzo

Regla 7 Se sortea quien repartirá las cartas. Al que le toque, las barajará, las dará a cortar, y las repartirá cubiertas y de una en una. Después repartirá las tropas, de acuerdo al siguiente cuadro de repartos.

Regla 8 Cuadro de repartos: El cuadro establece el reparto inicial de tropas y de cartas (o provincias).

<u>Jugadores</u>	<u>Tropas</u>	<u>Provincias</u>
3	40	20
4	30	15
5	25	12
6	20	10

Regla 9 Una vez repartidas las provincias comenzará la colocación secreta de las tropas. Para ello, el jugador que repartió las cartas tomará para sí el tablero y sin que los demás lo vean

colocará cinco de sus tropas en la o las provincias de su propiedad que desee. Después, pasará el tablero, sin que los demás lo vean, al jugador sentado a su izquierda. Así cada jugador colocará cinco tropas en las provincias de cada cual y pasará el tablero, sin descubrirlo, al jugador sentado a su izquierda, hasta que al recibirlo el que repartió las cartas ya no tenga más tropas que colocar.

Desarrollo

Regla 10 Una vez colocadas todas las tropas se devuelve el tablero al centro de la mesa, a la vista de todos los jugadores, y le debería tocar jugar al que repartió las cartas. Sin embargo, no lo jugará él, sino el jugador sentado a su derecha, esto es, el que acaba de colocar las últimas cinco tropas. Además, en este momento se establece el orden normal de juego, turno de rotación a la derecha o en sentido contrario a las agujas del reloj, que se mantiene ya hasta el final del juego.

Regla 11 Durante el primer turno normal de cada jugador no se puede atacar. En el resto de los turnos cada jugador ha de elegir entre:

- pasar, o sea, dejar pasar el turno sin hacer nada, o
- mover tropas, o
- atacar una provincia, o sea, pedir la carta de propiedad de una provincia.

Pasar

Regla 12 Si un jugador, llegado su turno, decide pasar, dirá “paso” con lo que terminará su turno.

Mover

Regla 13 Si un jugador, llegado su turno, decide mover, tomará para sí el tablero del centro de la mesa y realizará en secreto, sin que los demás jugadores lo vean, el movimiento.

Regla 14 En una jugada de movimiento el jugador puede mover cuantas de sus tropas quiera a provincias limítrofes que también le pertenezcan.

Regla 15 Cada tropa es independiente. Por ejemplo, aunque se utilice una ficha de color negro para mostrar que hay cinco tropas en una misma provincia, cada una de estas cinco tropas puede mover a un lugar distinto (suponiendo que el jugador que mueve disponga de tantas provincias limítrofes a aquella en donde se encuentra la ficha negra).

Regla 16 Al final de la jugada de movimiento cada tropa individual tiene que encontrarse, o bien en la misma provincia que estaba antes del movimiento, o bien en una limítrofe a ésta, pero nunca más lejos.

Regla 17 Si un jugador lo precisa para hacer el movimiento que le interesa, podrá cambiar en secreto fichas manteniendo invariable el número de tropas. Por ejemplo, puede cambiar una ficha azul (4 tropas) por dos rojas (2 tropas).

Atacar

Regla 18 Si un jugador, llegado su turno, decide atacar una determinada provincia de nombre *Tal*, debe decir “ataco *Tal*”. El jugador que posea la carta de propiedad de la provincia atacada *Tal* deberá identificarse.

Regla 19 En el ataque a la provincia *Tal* se tienen en cuenta *Tal* y las provincias limítrofes a *Tal*; diremos que éstas son las provincias involucradas en el ataque. El atacante pasará al atacado las cartas de las provincias involucradas que tenga y que desee que participen en el ataque. El atacado pasará al atacante la carta de la provincia atacada y aquellas cartas de las provincias involucradas que tenga y que desee que participen en la defensa de *Tal*. Solamente el atacante y el atacado verán las cartas pasadas. No pasar todas las cartas posibles revela menos información, pero puede ser arriesgado.

Regla 20 Denominamos fuerzas ofensivas al número de tropas que se encuentran en las provincias pasadas por el atacante al atacado. Denominamos fuerzas defensivas al número de tropas que se encuentran en las provincias pasadas por el atacado al atacante. El ataque tiene éxito si las fuerzas ofensivas son más que las defensivas. En caso de igualdad de fuerzas, o si las defensivas son más que las ofensivas, el ataque es infructuoso.

Regla 21 Tanto el atacante como el atacado calcularán el resultado del ataque, sin hacerlo público, y actuarán como se explica en las siguientes reglas.

Regla 22 Si el ataque tiene éxito

- el atacante devolverá al atacado las cartas que éste le había pasado excepto la correspondiente a la provincia atacada, que se la quedará, y
- el atacado devolverá al atacante todas las cartas que éste le había pasado.

Regla 23 Si el ataque no tiene éxito, las cartas quedarán como antes del ataque, es decir,

- el atacante devolverá al atacado todas las cartas que éste le había pasado, y
- el atacado devolverá al atacante todas las cartas que éste le había pasado.

Regla 24 Al conseguir una carta se consigue la provincia correspondiente y con ella todas las tropas que en ella estén, ya que en un turno de ataque no se toca el tablero.

Final

Regla 25 Objeto del juego: Conseguir tener en propiedad, en un momento dado, el número de provincias inicial más ocho. Importa el número, y no cuales sean en relación a las iniciales.

Regla 26 Si un jugador se queda sin cartas, pierde el juego. Una vez que un jugador ha perdido se salta su turno.

Regla 27 Si se alcanza una situación en la que es patente que ningún jugador puede conseguir nuevas cartas, entonces todos aquellos jugadores que tengan alguna provincia habrán empatado.