



INTRODUCCIÓN

Jelimvre es un juego en el que la estrategia alcanza cotas inimaginables. Para empezar es tridimensional, pero además no hay nada fijo en el tablero de juego, ni siquiera la posición inicial de las piezas. A lo largo de la contienda los jugadores irán creando/destruyendo muros de defensa y ataque, también pueden crear ríos, fosos, lagos etc. Nada se deja al azar. De esta forma, la contienda militar se recrea, no solo interviniendo con el ejército sino modificando el espacio físico antes y durante la batalla. Otro aspecto es la posibilidad de regenerar piezas perdidas, esto es lo relativo a la obtención de refuerzos. Con ello se añade más realismo y mayores potencialidades a la estrategia. En líneas generales es parecido al Ajedrez y en cierto modo es un homenaje al juego más internacional de todos, utilizándolo como base y enriqueciéndolo con aspectos totalmente novedosos. Ahora tienes que sacar el máximo partido a tus castillos y aprovechar los rápidos desplazamientos por agua para tus ataques, pero no descuides tu defensa y además puedes hacer ataques por el aire con tu dragón. Se contemplan todos los aspectos de una contienda, tendrás que ser un gran estratega para derrotar a tu enemigo. En definitiva, Jelimvre es la evolución del Ajedrez.

OBJETIVO DEL JUEGO

Éste no es otro que eliminar al rey del contrario (única pieza que no se puede regenerar), la partida se da por concluida por tanto cuando la pieza del rey de uno de los jugadores es eliminada o acorralada sin posibilidad de escapar.

1

PIEZA MURALLA

Hay 16 piezas, 8 de las cuales son blancas y las otras 8 negras, con ellas se forman murallas, su posición en el tablero la determina cada jugador. Son del mismo tamaño que los cuadros del tablero, para poder colocarlas sobre ellas, con la salvedad de su espesor, es suficiente para quedar elevada sobre el tablero como una muralla. Forman una unidad todas las piezas de muralla que estén unidas por un vértice o lateral.



x 8



x 8

CONTADOR DE JUGADA

Se trata de un dispositivo de 12 agujeros en el marco del tablero de juego (a cada jugador le queda su contador a su derecha) y un cilindro que encaja con facilidad en los agujeros indicados. Cada vez que un jugador termina su jugada, avanza una posición en su marcador de jugada.

PIEZAS EJÉRCITO

Emulan a un ejército y tienen una serie de reglas en lo que se refiere a su movimiento por el tablero, su forma de atacar y capacidad de regeneración. Son las siguientes: Soldado x11, Torre x2, Guardia Real x2, Caballeros x 2, Dragón x1, Reina x1, Rey x1.



3

ELEMENTOS QUE FORMAN EL JUEGO

Tablero, Piezas de construcción, Piezas de agua, Piezas de ejército Contador de jugada.

TABLERO

Superficie cuadrada con un marco alrededor con orificios en dos de los laterales (opuestos). La base está formada por cuadrados alternando uno blanco o claro y otro negro u oscuro, en un total de 11 por 11, o sea 121 cuadrados, siendo de color negro u oscuro los de los ángulos de la superficie.

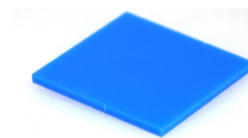


PIEZAS DE CONSTRUCCIÓN

Hay tres tipos de piezas que conforman el tablero o espacio físico de la batalla.

PIEZAS AGUA

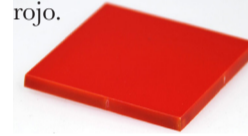
Son las que forman los canales, fosos, lagos por los que se pueden hacer desplazamientos muy rápidos de tropas, son del mismo tamaño que los cuadrados del tablero y tienen un grosor adecuado para su fácil manipulación. Hay 14 piezas de éstas, se utilizan indistintamente por los dos jugadores, se detalla en el apartado "movimiento y cualidades de piezas".



x 14

PIEZA REGENERADORA

Dos piezas, una para cada jugador del mismo tamaño que las del agua y de color rojo.



x 2

2

MOVIMIENTOS DE LAS PIEZAS DE EJÉRCITO

Ninguna pieza puede moverse a una casilla ocupada por una pieza del mismo color, sin embargo si la pieza es de diferente color (del adversario), al ocupar esa casilla elimina a la pieza que antes la ocupaba, esto se aplica igualmente a la pieza regeneradora (pieza de construcción) de cada jugador, al ser eliminada ésta, se pierde la capacidad de regenerar piezas durante el resto de la partida. Las piezas que en su trayectoria se encuentren con su pieza regeneradora no la pueden saltar, puede subirse a ella y en el próximo turno continuar su trayectoria abandonando la misma, salvo el dragón que puede pasar por encima de todo.

Las normas generales de los movimientos con respecto a las murallas y los espacios de agua son; que tan solo el dragón puede pasar sobre ellos, digamos que son barreras para todas las piezas salvo para el dragón.

SOLDADO

-El soldado puede moverse tanto por el suelo como por las murallas.

-Movimiento por el suelo es una casilla hacia adelante.

-El soldado puede subir a la muralla propia si ésta se encuentra pegando a su posición por un lateral o un vértice.

- Cuando el soldado está en el suelo, sólo puede eliminar las piezas del oponente que se encuentren en las dos casillas diagonales delante de él.

Opcionalmente, cada soldado puede avanzar dos casillas en su primer movimiento desde su posición inicial.

- Movimiento sobre la muralla (siempre nos referimos a muralla propia, no puede subir a la del adversario). Sobre su muralla puede moverse todas las casillas que quiera en cualquier dirección, hacia adelante, atrás, en lateral o en diagonal. En dirección a su territorio, puede bajar de la muralla moviéndose una posición (lateral o diagonal) hacia el suelo. En dirección al adversario puede atacar las piezas del contrario, su posición elevada le da una serie de ventajas, siendo su movimiento; dos casillas en vertical y una más en horizontal hacia la derecha o la izquierda (como el movimiento del caballero).

-Los peones pueden moverse sobre la muralla del adversario solo en el caso de que éste construya una muralla contigua a la propia, el movimiento de los peones sobre la muralla del enemigo será igual que si se encontrasen sobre el suelo.

-Para eliminar otras piezas sobre la muralla, los peones se moverán un cuadrado hacia adelante y en diagonal; No importa que se encuentren sobre su propia muralla o sobre la del enemigo.

-Si el Soldado llega a la última fila de su ataque (primera del adversario), puede cambiar ésta pieza por cualquiera de las que tenga eliminadas salvo el dragón y la pieza regeneradora.

4

TORRE

Puede moverse a lo largo de la vertical o la horizontal, aunque no podrá saltar a otras piezas., Elemento fundamental en la defensa, ya que si se encuentra situada (lateral o diagonalmente) junto a una pieza de muralla, impide que el adversario pueda eliminar esa pieza y todas las que sean contiguas a la misma ya sea lateral o diagonalmente. En definitiva, la Torre protege totalmente la muralla junto a la que se encuentre.

Guardia real El Guardia real se mueve a lo largo de las diagonales. Tampoco puede saltar por encima de otras piezas.

CABALLERO

Es la única pieza que puede saltar a otras a excepción del dragón. El movimiento del caballero es en forma de “L”, es decir, mueve dos casillas en sentido horizontal y otra más en vertical, o mueve dos en vertical y otra más en horizontal.

DRAGÓN

Puede moverse a lo largo de la vertical, la horizontal o diagonal, puede saltar sobre otras piezas propias o ajenas y eliminar la que le convenga. También puede saltar o posarse sobre las murallas. Puede saltar sobre el agua. Para eliminar al rey o la pieza regeneradora, no puede haber ninguna pieza que se interponga en su trayectoria. También puede eliminar a los soldados que se encuentren sobre las murallas.

REINA

Puede moverse a lo largo de la vertical, la horizontal o diagonal, no puede saltar sobre otras piezas.

REY

Puede moverse desplazándose una casilla en cualquier dirección (horizontal, vertical o diagonal). Solo podrá eliminar piezas que estén en una casilla contigua a la que él ocupa.

MOVIMIENTOS Y CUALIDADES DE LAS PIEZAS DE CONSTRUCCIÓN

PIEZAS AGUA

Un jugador puede crear una zona de agua uniendo las piezas agua bien por su vértice o bien por un lateral, esta zona puede ser tan estrecha o ancha como el jugador estime necesario. Ahora bien una vez que exista una zona de agua, ésta puede ser incrementada o utilizada por ambos jugadores indistintamente.

El movimiento por el agua está pensado para el desplazamiento masivo y rápido de tropas ya que las piezas no pueden permanecer dentro de una zona de agua. Para entrar o salir de una zona de agua, un lateral o un vértice de las posiciones que ocupan las diferentes piezas debe estar unido a las piezas que forman la zona de agua. El jugador decidirá el número de piezas que a la vez se desplazarán por el agua así como el lugar estratégico donde deben salir de ella; el cual, por supuesto, no deberá estar ocupado por ninguna otra figura.

5

CONTADOR DE JUGADA EN LA POSICIÓN 1

Es la que de partida los dos jugadores tienen y a la que se vuelve una vez utilizada la opción de jugada de contador (salvo cuando el contador de jugada está en las posición 2 ó 3).

CONTADOR DE JUGADA EN LA POSICIÓN 2 - 3

El jugador a la vez de realizar un movimiento de piezas de ejército, si lo quiere puede colocar en el tablero: Una pieza de Agua o una pieza de Muralla. Estas piezas deberán colocarse unidas por un lateral o una esquina al cuadro en cuya posición se encuentre una pieza propia, la cual no tiene que ser necesariamente la pieza que el jugador ha movido o piensa mover.

CONTADOR DE JUGADA EN LA POSICIÓN 4

El jugador en vez de realizar un movimiento de piezas de ejército puede regenerar (Si cuenta con la pieza regeneradora) una de las siguientes piezas; Soldado, Caballero, Guardia Real, teniendo presente que ha de tratarse de una pieza que haya perdido en el transcurso de la contienda.

CONTADOR DE JUGADA EN LA POSICIÓN 6

El jugador en lugar de realizar un movimiento con las piezas ejército puede elegir una acción de entre las siguientes:

- Colocar a su elección de una a tres Piezas Muralla (si dispone de piezas de muralla y la posición sobre la que se colocan en el tablero no está ocupado por otra pieza).

- Mover de una a tres piezas de muralla propias a posiciones contiguas a las que ocupaban, siempre que la posición sobre la que se coloquen en el tablero no esté ocupada por ninguna otra pieza.

-Eliminar piezas de muralla. El jugador en vez de realizar un movimiento de piezas de ejército puede eliminar hasta tres piezas de muralla propias o del adversario. En el caso de tratarse de una muralla enemiga, ha de tenerse en cuenta las restricciones que ofrece la torre (ver “Movimientos de las Piezas de ejército Torre”). Para eliminar una pieza de muralla ha de tener una pieza propia junto a un lateral o vértice de una de las piezas de muralla que va a derribar, además si la pieza de muralla que se derriba está ocupada a su vez por una pieza, ésta será eliminada con ella.

CONTADOR DE JUGADA EN LA POSICIÓN 8

El jugador en vez de realizar un movimiento de piezas de ejército puede regenerar (Si cuenta con la pieza regeneradora) una de las siguientes piezas; Torre y Reina.

CONTADOR DE JUGADA EN LA POSICIÓN 9

El jugador en vez de realizar un movimiento de piezas de ejército puede añadir o quitar de una a cinco piezas de agua contiguas lateralmente o diagonalmente solo se le exige tener una pieza propia junto a un lateral o vértice de una de las piezas de Agua que va a añadir o eliminar.

CONTADOR DE JUGADA EN LA POSICIÓN 10

El jugador en vez de realizar un movimiento de piezas de ejército puede eliminar una pieza de muralla aun sin tener una pieza propia contigua a la misma.

CONTADOR DE JUGADA EN LA POSICIÓN 12

El jugador en vez de realizar un movimiento de piezas de ejército, puede cambiar de posición la pieza regeneradora a un lugar libre del tablero, y a la vez, regenerar cualquier pieza de las que han sido eliminadas.

El contador de jugada permanecerá en ésta posición hasta que se haga una jugada de las que permite el contador de jugada, entonces se colocará en la posición 1.

7

PIEZA REGENERADORA

Al igual que el resto de piezas, se coloca al inicio de la partida a elección del jugador. Ésta permite a los jugadores introducir nuevamente en el juego cualquier pieza que haya sido eliminada, podría considerarse como una puerta mágica que permite la entrada al juego. Las normas para regenerar las diferentes piezas están determinadas por el contador de jugada. La pieza regenerada se colocará sobre la pieza regeneradora, y desde esta posición iniciarán sus movimientos sobre el tablero de juego. Solo puede ser ocupada por la pieza que se regenera y como el resto de piezas, puede ser eliminada por el enemigo, si en el momento en que se elimina sobre ella hay una pieza regenerada, se elimina también.

Para cambiar de posición la pieza regeneradora será necesario que el “Contador de Jugada” alcance la posición 12.

PIEZAS DE MURALLA

Estas se incorporan y retiran del tablero según se indica en el contador de jugada. Solamente el Soldado y el Dragón pueden subir a la muralla y desplazarse por ésta. El dragón se mueve sin límites sobre la muralla, y el peón según se ha explicado su movimiento en el apartado: “movimiento de las piezas ejército”. Cuando Cualquiera de los dos jugadores coloca una torre junto a su propia muralla, la torre protege a la muralla y el adversario no podrá derribarla. (Ver la “Torre” en el apartado: “movimiento de las piezas ejército”).

CONTADOR DE JUGADA

Cada vez que un jugador hace un movimiento, éste avanza una posición en su contador de jugada. Según la posición del contador el jugador obtiene diferentes ventajas “jugadas de estrategia” (exceptuando las posiciones 5, 7 y 11 que sólo son posiciones de paso), pero una vez que ha utilizado la posibilidad de la jugada de estrategia que le permite el contador, éste se vuelve al inicio (posición 1), salvo cuando el contador de jugada está en las posiciones 2 ó 3, ya que, en estos casos, avanza una posición en el contador de jugada. Si un jugador tiene su marcador de jugada en la posición 7 por ejemplo, eso significa que no ha utilizado la posibilidad que se le brinda al haber pasado por las posiciones anteriores, pero en cualquier momento (que sea su turno de jugada) puede elegir hacer una jugada de estrategia de las posibles desde la posición 7 hacia atrás, exceptuando las posibilidades que ofrecen las posiciones 2 y 3.es decir, puede elegir entre lo que da derecho el contador de jugada en las posiciones 4, o 6. Tras realizar una de estas jugadas el marcador de jugada vuelve a la posición 1 del contador.

Cuando un jugador llega a la posición 12 y decide no utilizar las posibilidades de jugadas estratégicas que ofrece dicha posición, permanecerá en la misma hasta que considere conveniente utilizar cualquiera de las posibles jugadas.

Las posibilidades que ofrece según su avance el contador de jugada son:

-Regenerar una pieza (siempre que el jugador no haya perdido la pieza roja “Pieza Regeneradora”). La pieza regenerada se coloca sobre la pieza roja (de regeneración) y desde ahí iniciará su movimiento según las reglas establecidas para esa pieza, siempre una jugada posterior a su regeneración

-Construir/Eliminar una muralla o castillo, utilizando para ello la “Pieza Muralla”, ésta pieza se podrá colocar sobre cualquier posición del tablero que no esté ocupada por una pieza de ejército u otra pieza muralla (las “Piezas Muralla” no se pueden apilar)

-Formar/Eliminar un canal, foso...Esto se consigue añadiendo o quitando “Piezas Agua”

6

COMIENZO DE LA PARTIDA

Al comenzar la partida, cada jugador dispone de 20 piezas de ejército, 8 de muralla, y 14 piezas de agua comunes para los dos. Ambos deben consensuar quién jugará con las blancas y quien con las negras.

Los jugadores colocarán las piezas ejército y la pieza regeneradora dentro de las dos primeras filas del tablero. La distribución de las piezas se deja a la libre elección del jugador, ya que no existe una distribución previa determinada para el juego. Primero colocará sus piezas el jugador que juega con las blancas y cuando éste haya terminado su distribución, las colocará el jugador que juega con las negras. Siempre comenzará la partida el jugador que juega con las blancas.

Una vez que un jugador ha movido una pieza, no puede deshacer el movimiento (salvo lo indicado para el juego en parejas).

En el primer movimiento de la partida los jugadores pueden elegir entre mover una pieza de ejército o bien iniciar la construcción de una muralla o de una zona de agua o de ambas a la vez. En el segundo caso, podrán elegir hasta un total de 6 piezas de entre las piezas de agua y de muralla en la proporción que necesiten; de este modo, podrán, por ejemplo, construir una muralla de 6 piezas o una zona de agua de 6 piezas, o bien, una zona de agua de 4 piezas y una muralla de 2 piezas. Así mismo la muralla y la zona de agua podrán colocarse una junto a otra en el tablero o en posiciones distanciadas, siempre y cuando estas posiciones no estén ocupadas por ninguna otra pieza. Si los contrincantes lo acuerdan al comienzo de la partida, las jugadas se controlarán con el reloj de arena, teniendo cada jugador 30” para realizar su movimiento. Si transcurrido el tiempo el jugador no ha realizado el movimiento pierde el turno. Si el jugador, una vez agotado el tiempo, tiene una pieza en el aire, no la puede colocar en ninguna posición y la pierde. Si el tiempo se acabado y el jugador tiene una pieza en el aire, no la puede depositar en ninguna posición y la pierde.

PARA JUGAR EN PAREJAS

Las reglas son las mismas que cuando se juega individualmente salvo:

-Siempre se utiliza el controlador de tiempo de 30’ para cada movimiento

-Durante los 30’ de que dispone la pareja para efectuar su jugada puede rectificar el movimiento cuantas veces quiera siempre que esté dentro del tiempo de 30’.

-La pareja que ha efectuado el último movimiento es la encargada de poner en marcha el tiempo para que juegue el contrincante.

8