



Reglas del Tak: creadas el 30 de Diciembre de 2014. Última modificación: 9 de Marzo de 2016

Diseñado por James Ernest y Patrick Rothfuss

Probadores: Boyan Radakovich, Paul Peterson, Rick Fish, Jeff Morroe, Jeff Wilcox, y Joe Kisenwether.

Notas: Esto es una versión beta gratis del Tak, un juego de mesa de estrategia abstracta diseñado por James Ernest y Patrick Rothfuss. El Tak fue descrito por primera vez en el libro “El Temor de un Hombre Sabio”, de Patrick Rothfuss (2011). Hemos ido colgando las reglas incompletas para que los jugadores nos hicieran llegar sus sugerencias para mejorarlo. La versión definitiva del juego será publicada por Kickstarter en Abril de 2016. Se agradece vuestro seguimiento, y es importante para mejorar este juego en proceso de creación. Nos gusta mucho, pero no esta no es su forma definitiva.

Resumen: Tak es un juego de mesa de estrategia abstracta para dos jugadores. Estas reglas son la versión “moderna” con algunas referencias a las reglas de las variantes de la antigüedad.

Tablero: está dividido en cuadrados, similar al tablero de ajedrez o del go. Puede tener cualquier tamaño comprendido entre un 3x3 y un 8x8. Incluso más largo. Sin embargo, los tamaños más comunes son el 5x5 y el 6x6. El 3x3 es terriblemente sencillo, y el 4x4 se usa para niños y jugadores novatos. El 7x7 raramente se juega, y el 8x8 se considera “La Partida Maestra”

No hay diagonales: los espacios del tablero están conectados únicamente por sus caras. En el Tak, no existe comunicación entre dos celdas adyacentes diagonalmente, y las piezas no pueden moverse así.

Piezas: cada jugador tiene varias “piedras” normales y una piedra especial, también llamada pieza capital, o “piedra angular” (**Roca de guía**). El número de piezas en cada caso depende del tamaño del tablero.

Tamaño	3x3	4x4	5x5	6x6	7x7	8x8
Piedras	10	15	21	30	40	50
Rocas de guía	0	0	1	1	¿?	2

Las piedras normales pueden estar tumbadas o pinadas. Cuando se juegan tumbadas, se llaman **Piedras planas**. En esta posición, otras piezas pueden colocarse sobre ellas. Si están pinadas, se llaman **Piedras muro**. Ninguna otra pieza puede posarse sobre una de ellas.

Las Rocas de guía pueden tener todo tipo de formas decorativas, y se juegan siempre depié. No puede colocarse nada encima de una Roca de guía. Tienen algunas otras propiedades descritas más adelante.

Algo de historia: Los antiguos jugadores de Tak jugaban con piezas talladas de varios tipos y formas. Algunas eran simplemente trozos de madera, o cantos rodados, mientras que otras estaban muy decoradas. Los colores, tipos y formas de las piezas varían según la época y la región. Los viajeros generalmente jugaban al 5x5, con simples piezas de madera y un tablero improvisado, (incluso sin tablero). Los jugadores experimentados jugaban al 6x6. Cada uno fabricaba su propia Roca de guía personalizada, y podían ser realmente intrincadas, aunque no se tuviera el resto de piezas.



Aprendiendo a jugar

Comienzo: el tablero empieza vacío.

Fin: el objetivo es crear una línea con tus piezas, llamada calle, que conecte dos lados opuestos del tablero. Esta línea no tiene porqué ser recta, puede ser quebrada, pero nunca diagonal. Cada torre por la que pase esta línea, ha de estar coronada por una Piedra plana o bien una Roca de guía, siempre de tu color. Pero no puede tener una Piedra muro. En la siguiente imagen se produce una calle, una victoria:

Formar una calle: en este ejemplo, las negras ganan, conectando dos lados opuestos del tablero con una calle.

Doble victoria: cuando un jugador hace un movimiento que proporciona la victoria a ambos jugadores. Es una situación poco común, pero posible. Gana el jugador que realiza el movimiento.

Victoria plana: si ambos jugadores se quedan sin piezas, o el tablero queda completamente cubierto. En estos casos gana el jugador con más Piedras planas sobre el tablero.



Quién empieza: En la primera partida, se decidirá de manera aleatoria quién empieza. Después, se irá alternando entre ambos jugadores

Primera ronda: cada jugador colocará una Piedra plana del color de su oponente en cualquier espacio disponible del tablero. Tras esto, se procede con normalidad, empezando con el mismo jugador.

Ejemplo: negras empiezan. Juegan una pieza blanca. Luego las blancas juegan una pieza negra. Luego las negras hacen un turno normal, jugando con sus propias piedras, y así sigue el resto del juego.

Turno: En tu cada turno, puedes llevar a cabo una sola acción, que podrá ser tanto sacar como mover.

Sacar: es tu turno y colocas una cualquiera de tus piezas sobre el tablero (que no estuviera ya sobre él). Siempre en un espacio libre.

Fin del juego: si colocas tu última pieza, o si ocupas el último espacio libre del tablero, el juego se ha acabado. Ver “fin del juego” más abajo.

Mover: Cualquier pieza sola o torre que estén bajo tu control (esto es, que tenga en la cima una pieza de tu color, sea cual sea) es susceptible de ser movida en tu turno.

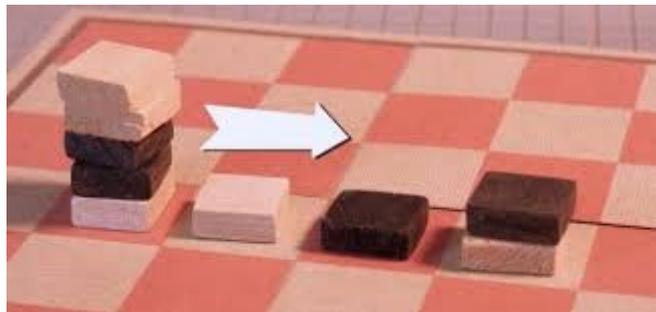
Una torre puede moverse en una línea recta (pero no diagonal). Puedes romper la torre en torres más pequeñas, o en piezas solas, e ir colocando cada parte en un espacio, sin poder saltarte ninguno. Has de dejar una o más piezas en cada espacio por el que pases, salvo en aquel del que partes, en el que puedes dejar cero o más piezas. Ver “límite del movimiento” más abajo. El movimiento ha de seguir siempre una línea recta.

Una única pieza puede moverse por sí sola, que es como se forman las torres. El movimiento se produce de igual manera, en línea recta, pero no diagonal.

Muevas como muevas una torre, las piezas siempre han de ir colocándose en el mismo orden en el que estaban, de abajo a arriba.

Ejemplo de movimiento:

Es el turno de las blancas. Mueven la torre en la dirección de la flecha. Mueven 4 piezas y dejan la primera en su sitio.



Dividen las 4 entre los tres montones. En el primero dejan una piedra, en el segundo dos, y en el tercero dejan una más.

Así es como acaba el tablero.

Reglas adicionales

Límite del movimiento: no hay un máximo para la altura de las torres. Pero sí hay un límite para las piezas de la torre que puedes mover en cada turno, también llamado “límite de equipaje” o “tamaño de mano”, el cual es un número igual al ancho del tablero. Así, en un 5x5 tu tamaño de mano es de 5 piezas por turno y torre. El resto de las piezas de la torre que no quepan en tu movimiento, habrán de quedarse en la posición de inicio.

Piezas Intocables: ninguna Roca de guía ni Piedra muro puede tener otra pieza encima. Estas piezas pueden ser colocadas y movidas de forma normal, pero no pueden tener ninguna pieza encima. Por tanto, no es legal hacer un movimiento en el que se coloquen piezas encima de estas.

Aplanar piezas: las Rocas de Guía pueden colocarse encima de cualquier Piedra Muro, aplanándola. Es la única forma de reconvertir una Piedra Muro en una Piedra Plana. Esto no funciona si la Roca Guía está en lo alto de una torre, solo si está sola.

Una Roca de guía puede hacer un movimiento largo (si está subido en una torre) antes de aplanar una Piedra muro, pero ha de ser la única pieza que se ponga sobre la piedra muro, no puede haber piezas intermedias. Puedes aplanar Piedras muro de cualquier color (es la única forma en que las Piedras muro son aplanadas, y no hay forma de pinar una piedra aplanada).

Es fácil pensar que las Rocas de guía tienen mejores propiedades que una Piedra plana o Piedra Muro, sobre todo por su singular capacidad de aplastar muros. Sin embargo, esto no es completamente cierto: a pesar de que la Roca de guía cuenta como parte de una calle, no cuenta en el cómputo de piezas en caso de empate.

Fin del Juego

Objetivo principal: el principal objetivo es el de crear una calle que conecte dos lados opuestos del tablero. Puede ser una línea recta o quebrada, pero nunca diagonal. Las Rocas de guía cuentan como parte de esta calle, no así las Piedras muro. Tan pronto como completes tu calle, has ganado. Esto se llama victoria por calle.

Decir “Tak”: es una costumbre común entre la nobleza el decir “Tak” a un movimiento de la victoria, para darle al oponente la oportunidad de hacer una buena jugada que lo salve. Sin embargo, esto no solo no es obligatorio, si no que los jugadores de taberna consideran que va contra el espíritu del juego.

Objetivo secundario: Si nadie ha conseguido una victoria por calle, también puede ganarse la partida siendo quien más espacios de tablero tiene ocupados con Piedras planas cuando la partida acaba. La partida acaba cuando todos los espacios están cubiertos, o cuando uno de los jugadores coloca su última pieza. A esto se le llama Victoria Plana. Antiguamente, si ambos tenían la misma cantidad de Piedras planas, la victoria era para aquel que quedó segundo. Actualmente esto es simplemente un empate.

(Las Piedras planas bajo torres no cuentan para la victoria, solo las de la cima)(Las Piedras de guía y las Piedras Muro tampoco cuentan, a menos que tengan una Piedra plana debajo)

Cuenta por puntos: el juego puede ser puntuado según el número de piezas que no se han jugado. Al ganador se le da “el tablero” (tantos puntos como espacios tenga el tablero, por ejemplo 25 en el de 5x5) y “las piezas”, que son tantos puntos como piezas no ha jugado. Esta puntuación se paga en monedas. Sin embargo, está considerado como una regla de plebeyos y no se contempla en los círculos sofisticados. En la corte, una victoria es simplemente una victoria.

Nota: la frase “tablero y piezas” simplemente significa “todo”.

Variantes del juego

Tak para principiantes: normalmente jugado en 4x4. El tak en este formato puede ser un desafío. Este es el juego que todo el mundo aprende de niño, y es una buena manera de desarrollar tus habilidades para un juego más grande. En el 4x4, cada jugador tiene 15 piezas, y ninguna Piedra de guía.

El Tak del viajero: se puede jugar Tak sin tablero, generalmente en 4x4 o 5x5. En vez de usar tableros de madera voluminosos, los jugadores pueden elegir un pequeño objeto con el que marcar el centro del tablero, como una moneda, un nudo en la madera de la mesa, o una simple piedra. Los jugadores deben imaginar el resto del tablero hasta que las piezas van delimitándolo a medida que avanza el juego. También existe la costumbre de rallar las mesas de las tabernas para dibujar el tablero, pero conviene tener confianza con el tabernero antes de hacerlo... Busca mesas que ya estén ralladas antes de rallar nuevas.

El Tak de la Corte: normalmente se juega el 6x6. Es diferente del Tak del viajero, más sofisticado y difícil, y puede ser una partida más larga. Ni el 5x5 ni el 6x6 se consideran el juego “estándar”: cada uno tiene sus ventajas.

Como se mencionaba anteriormente, en la corte se dice “Tak” cuando se amenaza al oponente con la victoria inmediata, y se le permite rectificar cuando ha cometido una equivocación obvia (en la taberna no puedes rectificar).

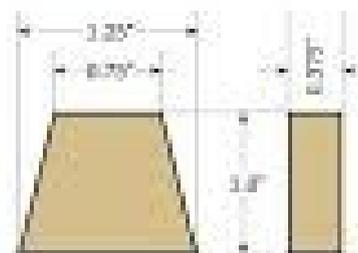
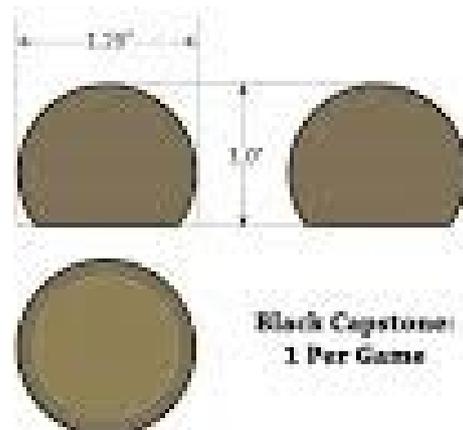
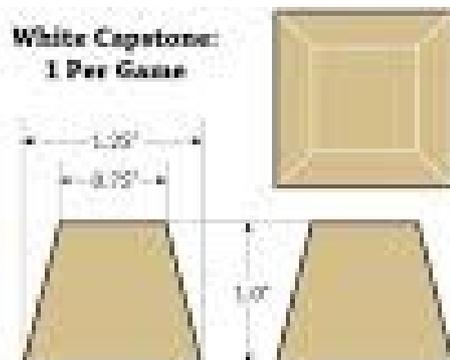
El juego de maestros: se puede jugar Tak en un 8x8. En este modo, cada jugador cuenta con 50 piezas y 2 Piedras de Guía. Este juego puede ser realmente retorcido y difícil, pero los jugadores expertos lo consideran la cumbre del Tak.

(Nótese que también se habla arriba del 7x7, mas no se juega mucho, y los jugadores expertos nunca se han puesto de acuerdo sobre si se ha de jugar con 1 o con 2 Piedras de Guía).

Notas del autor: El temor de un hombre sabio fue publicado en 2011. Las reglas del Tak fueron diseñadas en 2014, y desarrolladas en 2015-16. El juego aun está en versión beta, así que haremos cambios y añadiremos cosas antes de la versión final. Por favor, juega, pruébalo, disfrútalo y envíanos tus conclusiones, tus ideas para mejorar el juego, a James Ernest, cheapassjames@gmail.com

Haz tus propias piezas

Hay una gran diversidad de formas en las piezas del Tak alrededor del mundo conocido. Tus piezas pueden ser de cualquier forma, siempre que puedan apilarse, mantenerse en pie, y quepan tumbadas en una casilla del tablero. Puedes hacer un set de bloques de lego, de madera, de arcilla, o piedra. El diagrama de debajo muestra las medidas y formas que se usan en Cheapass Games:



**White Flatstone:
30 Per Game**

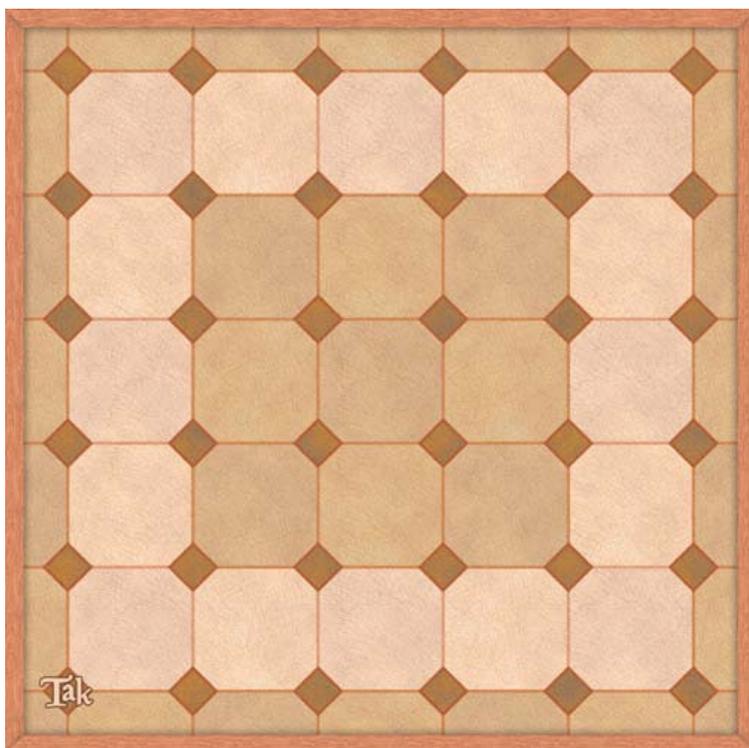


**Black Flatstone:
30 Per Game**

1"= 2.54cm

El tablero híbrido

Un invento bastante moderno, el tablero “Híbrido” es capaz de representar de una sola vez los tableros de 6x6, 5x5, 4x4 y 3x3. Para los de cuadros impares, puedes jugar en los cuadrados grandes, y para los de cuadros pares, puedes jugar en los pequeños diamantes. Puede parecer un poco complicado al principio, pero tras unas pocas partidas, te acostumbras y funciona bastante bien.



Terminología

Con el tiempo, el Tak ha ido desarrollando diferentes términos para describir situaciones específicas y tácticas. El juego real no existe hace tanto tiempo como el ficticio, así que solo estamos empezando a recopilar términos. Esperamos estén listos antes de publicar el juego. Pero estos son los que más se usan:

Piedras planas: normalmente se llaman “Planas”, o simplemente “Piedras”, a pesar de que técnicamente todas las piezas podrían llamarse Piedras. (Incluso cuando están hechas de otro material, como madera).

Piedras Muro: también llamadas “Muros”, sencillamente, a pesar de que este término podría incitar a los principiantes a pensar que estas piedras no pueden moverse.

Piedras de guía: técnicamente llamadas piedras “Capitales”, pero nadie las llama así. Los principiantes las llaman “Esas piedras grandes” (Algunos jugadores dan más valor a una victoria sin Piedras de guía)

Cautivas o en Reserva: Aquellas piedras que forman parte de una torre, pero no son la pieza dominante. Así, se llaman Cautivas si la piedra superior es del enemigo, y en Reserva, si están bajo tu propia pieza.

Un ajedrecista que jugase por primera vez a Tak podría confundirle el término Captura, porque en Ajedrez las piezas cautivas se retiran automáticamente del tablero. Pero el Tak es más realista, y si las piezas escapan, pueden seguir jugando.

Piedra de caza, piedra soldado: Son muy usadas las estrategias de colocar una Roca de guía sobre una torre dominada por ti. Puedes llegar con la Roca de guía tan lejos como piedras o mano tengas, y dejar además una calle. A esta se le denomina cazadora. Si la torre es enemiga, tan solo es un soldado.

Este término también se usa para describir el porcentaje de piedras aliadas y enemigas en una torre. Si tiene muchas reservas, es una torre de caza. Si tiene muchas cautivas, es una torre débil.

Aspiradora: básicamente implica el uso de una sola pieza (normalmente una Roca de guía) para aspirar todas las Piedras planas del oponente. Esto solo sirve hasta cierto punto, por el límite de movimiento.

Alcance: Superficie que puede llegar a moverse la pieza superior de una torre, el área que controla una torre.

Guardias: Muros colocados para reducir (frenar) el alcance de las torres.

Brooker's Fall: no tenemos ni idea de qué es esto. Está descrito en el libro, y la descripción es algo así como "arrinconamiento del oponente" aunque probablemente no tenga porqué ser en una esquina. Kvothe lo intenta en su quinto juego y Bredon lo considera un movimiento inteligente, que requiere de una gran inteligencia para escapar de lo que el llama "la defensa Bredon". Pensándolo bien, quizá Bredon solo quisiera halagar a Kvothe...

