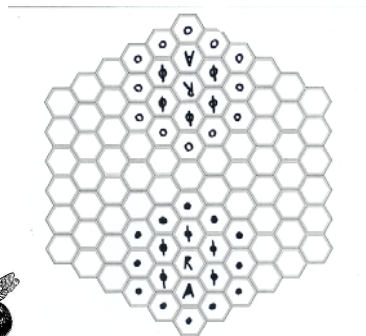
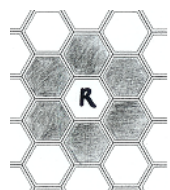


KENTRON es un nuevo juego de estrategia. Su nombre viene del griego clásico y significa agujón. En este juego dos enjambres de abejas se disputan una colmena. Para acabar este litigio una de las dos reinas tiene que abandonarla.

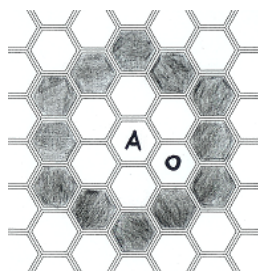
Para empezar la partida las fichas se colocan siguiendo el esquema:



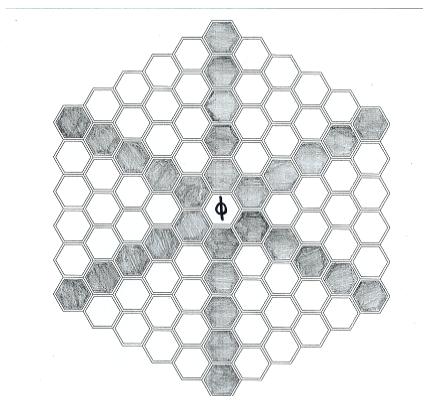
Movimientos de la reina: una celda en cualquier dirección.



Movimientos del zángano: salta por encima de las celdas que tenga al rededor, cayendo sobre una de las 12 celdas marcadas en el dibujo.



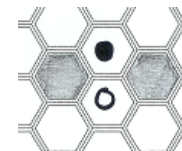
Movimientos de la obrera adulta: dedicada a los vuelos de larga distancia: tantas celdas como pueda en cualquier dirección, sin poder saltar por encima de las otras fichas.



Movimientos de la obrera joven. Dedicada a tareas domésticas: avanza siempre adelante, hacia las celdas de polen contrarias. Sólo una celda.



Si tiene una ficha delante, sea del equipo que sea, puede ir hacia la derecha o hacia la izquierda, pero siempre adelante.



Si una de ellas llega a una de las 5 celdas con polen contrincante se convierte en una obrera adulta.

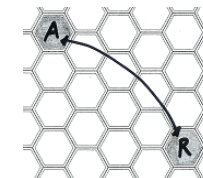


Las fichas se pueden matar las unas a las otras. Si una ficha se encuentra una ficha en una de las celdas a las que puede llegar, entonces ésta tiene el derecho de matarla. La ficha muerta abandona la colmena y la ficha que mata ocupa el sitio de la muerta. Las obreras jóvenes sólo matan en diagonal, y siempre adelante.



Peligro! Cuando una reina se ve directamente amenazada, tiene la obligación de mover o protegerse con una ficha de su enjambre.

Vuelo nupcial: esta jugada sólo se puede hacer una vez en toda la partida el zángano y la reina pueden intercambiar sus posiciones estén donde estén sobrevolando por encima de las otras fichas. No se puede hacer vuelo nupcial si la reina se halla en peligro o si cae en peligro.



Final: Cuando una reina se halla amenazada por una ficha contrincante y no puede escapar a una celda segura, ni puede protegerse con una otra ficha; entonces, ha perdido la partida y tiene que abandonar la colmena.

