

Movimiento de los cuadrados y los rectángulos:

- planas, pueden mover libremente sobre las casillas, horizontalmente o verticalmente, pero nunca en diagonal (como una torre en el ajedrez).
- Pueden también ponerse dentro de uno de los 4 segmentos que limitan su casilla.

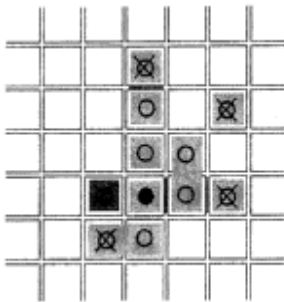
Importante:- los rectángulos son las únicas fichas que pueden estar la mitad dentro el tablero y la mitad fuera, es decir sobre el margen.

- Si un rectángulo está dentro de la ranura puede deslizarse en el sentido de su longitud, sólo puede ocupar dos segmentos de la ranura. Se puede poner de pie y ocupar un solo segmento a la derecha o a la izquierda, a condición que esté libre.



Movimientos de la redonda: sólo puede moverse por encima de las fichas de su color puestas planas; se desplaza libremente sobre el camino abierto, pero nunca en diagonal. Puede ponerse sobre 2 fichas planas, a condición que la ficha de encima sea de su color. Puede pasar también por encima de las fichas de su color que estén en un segmento, en este caso se tiene que jugar en tres movimientos:

- llegar hasta la pared;
- saltar al otro lado;
- continuar su camino.



No puede saltar por encima de un rectángulo de pie.
No puede pasar, saltar, o ponerse sobre una ficha del otro color.
No puede pasar por encima de las casillas vacías.

Interacción entre cuadrados y rectángulos:

Ninguna ficha puede ponerse o pasar por encima de una redonda.

Ningún cuadrado o rectángulo puede saltar una pared.

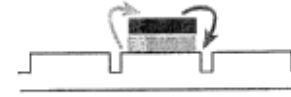
No puede haber más de 2 cuadrados o rectángulos sobre la misma casilla.

Las fichas no pueden ser “transportadas”, ni ponerse voluntariamente bajo otra ficha.

Los cuadrados y rectángulos, si están planos, pueden pasar libremente por encima de otros que sean de su color. Para pasar por encima de una ficha del otro color tendrán que ponerse primero encima de ellas y a la siguiente tirada seguir el camino. Se tienen que parar encima las casillas ocupadas por fichas de otro color.

La Rebelión: cuando una ficha se encuentra bajo una ficha contraria, y esta no le deja mover después de más de un turno, entonces se puede rebelar: en este caso, la ficha que estaba encima está debajo, y viceversa. La ficha que, después de la rebelión, se encuentra debajo, quedará bloqueada durante 1 turno.

La rebelión puede hacerse sólo cuando un cuadrado está debajo otro cuadrado, o cuando un rectángulo cubre completamente otro rectángulo. En los otros casos la ficha de abajo queda bloqueada sin poder mover ni rebelarse.



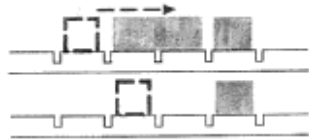
Las fichas en tensión: 2 fichas están en tensión cuando se encuentran metidas en la misma ranura y sólo les separa un cruce.

Empujar una ficha dentro de una ranura: se puede empujar una ficha que se encuentre en tensión. Se la puede empujar sólo un segmento. La ficha que ha sido empujada no puede empujar la otra inmediatamente; en cambio, el otro puede continuar a empujándolo en el turno siguiente. Como en el caso de la rebelión, es necesario obligatoriamente dejar pasar un turno entre la acción y la reacción.

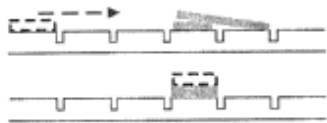
Las fichas se pueden matar: las fichas muertas salen definitivamente del tablero de juego. Las rondas no pueden matar y son inmortales. Las fichas dentro de las ranuras pueden matarse si están en tensión de 4 maneras diferentes:

- se puede empujar una ficha hasta que salga del tablero de juego

- b) se puede matar una ficha que se encuentre entre 2 fichas en tensión
- c) se puede matar una ficha que se encuentre entre una ficha en tensión y un rectángulo puesto a través de su ruta
- d) se puede matar una ficha que se encuentre entre una ficha en tensión y uno de los segmentos del espacio ideológico.



En todos los casos la ficha que mata ocupa el sitio de la muerta.
 Se pueden matar las fichas que se encuentren por encima de otra. Para hacer esto se pone una tercera ficha encima el conjunto, y entonces muere la ficha que se encuentra en medio. Para matar un rectángulo, es suficiente con atrapar-lo entre 2 fichas en la misma casilla. Importante: es más importante la norma: “no se pueden matar las fichas que se encuentren por debajo de la redonda” que no la norma “se pueden matar las fichas que se encuentren por encima de otra ficha”.



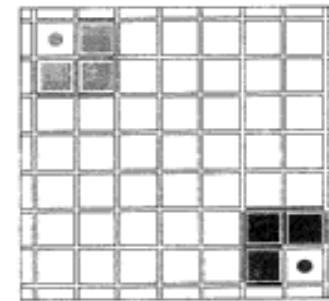
Empate y tablas: Hay empate cuando el jugador que ha comenzado la partida consigue su objetivo y en el turno siguiente el otro jugador lo consigue igualmente. En este caso, hay que prorrogar la partida rehaciendo el camino a la inversa es decir volviendo a la casilla de origen.
 Hay tablas cuando uno de los 2 jugadores no puede mover ninguna de sus fichas.

TicTo

Tablero: 1 margen, 7x7 casillas, 8x8 ranuras.
 Cada ranura está compuesta por 7 segmentos y 8 cruces (segmento es el espacio entre 2 cruces).

Fichas: Cada jugador dispone de una redonda, 7 cuadrados y 2 rectángulos.

Disposición inicial:



Objetivo: se trata de abrir un camino a la redonda ayudándose de los cuadrados y los rectángulos, para cruzar el tablero sin tocarlo. Gana quien llega primero a la casilla de salida de la redonda del adversario.

Primera tirada: en el primer movimiento, los 2 jugadores tendrán que obligatoriamente elegir entre poner su redonda sobre la casilla derecha o sobre la izquierda.

Las dos casillas de salida: se trata de las casillas de salida y de llegada de la redonda. En cambio para los cuadrados y rectángulos, se trata de un límite que no se puede depasar: no podrán ponerse ni encima estas casillas, ni dentro de los 4 segmentos que rodean cada una de ellas. Llamaremos a este espacio : « espacio ideológico ».