

# Tak - A Beautiful game

Tak es un juego de mesa basado en el best seller de Patrick Rothfuss, El Temor de un Hombre Sabio. Es un elegante juego de estrategia para dos jugadores, una refinada diversión de la corte de Vintas:

“El tak es el mejor de los juegos: reglas sencillas y estrategia compleja. Bredon me ganó con facilidad las cinco partidas que jugamos, pero me enorgullece poder afirmar que nunca me venció dos veces de la misma manera.”

- Kvothe

Cuando se escribió el libro, Tak era intrigante pero imaginario. Ahora, Patrick Rothfuss y James Ernest se han unido para hacerlo realidad. Presentan: Tak - A Beautiful Game

## Objetivo del juego

El objetivo de Tak es construir un camino, formado por una cadena de piezas que conecten lados opuestos del tablero. Algunos ejemplos:

[...]

Un camino ganador conecta los lados opuestos del tablero

El juego también acaba si un jugador se queda sin piezas, o si el tablero está completamente lleno. En **éste** caso, el ganador será el jugador con más piezas horizontales en lo alto de las torres. Más detalles más adelante.

## El tablero

Puedes jugar a Tak en distintos tamaños de tablero, de 3x3, 6x6 e incluso mayores.

El juego incluye un tablero de doble cara: por un lado un elegante tablero con las Flores de Selas, y por el otro el tablero de Taberna.

[...] Tablero con las Flores de Selas    [...] Tablero de la Taberna

El tablero con las Flores de Selas es un “híbrido” de 6x6. Puedes usar este diseño para jugar en cualquier tamaño hasta 6x6.

Para jugar 6x6, usa los 36 diamantes. Para una partida de 5x5, usa las 25 casillas. Para uno de 4x4 o 3x3, ignora el círculo exterior.

El tablero de la Taberna es un diseño simple de 5x5, pero puedes jugar 6x6 o 4x4 usando las intersecciones en vez de las casillas.

Conexiones: las casillas en el tablero de Tak están conectadas únicamente por sus bordes. Las casillas no son diagonalmente contiguas, y las piezas no se pueden mover en diagonal.

## Las piezas

Existen dos tipos de piezas en Tak: las piedras y las piedras angulares. Las piedras se pueden jugar de dos maneras: horizontal o vertical.

Piedras horizontales: normalmente , las piedras se juegan de forma horizontal como se muestra en la figura. Las piedras horizontales se pueden apilar, y cuentan como parte de un camino.

Nota: las piezas oscuras y claras en este set tienen formas distintas. Esto es meramente decorativo.

Piedras verticales: puedes poner una piedra en lo alto como se muestra en la figura. No puede haber nada encima de una piedra vertical, pero éstas no cuentan como parte de tu camino. Esto las hace ideales para bloquear, por eso a veces se les llama “paredes”.

Piedras angulares: las piedras angulares combinan los mejores aspectos tanto de las piedras horizontales como de las verticales: éstas si que cuentan como parte del camino, pero no pueden tener ninguna otra piedra apilada encima. Además, la piedra angular tiene el poder de tumbar una piedra vertical.

Cuando quieres tumbar una piedra vertical la piedra angular es la única que puedes mover para poner encima de la piedra vertical. Verás más sobre esto en los ejemplos de movimientos.

## ¿Cuántas piezas?

El número de piezas en el juego dependerá del tamaño del tablero. Cada jugador tendrá las siguientes piedras:

Tamaños de tablero	3x3	4x4
Piedras:	10	15
Piedras angulares:	0	0

Decir Tak: normalmente dirás Tak cuando estés en una partida amistosa, pero no es estrictamente necesario. Como el “jaque” en el ajedrez, es una aviso de que estás a un solo movimiento de la victoria.

## La preparación

El tablero empieza vacío. Comprueba que cada jugador tiene el número correcto de piezas y piedras angulares según el tablero escogido.

Al empezar, se decide de forma aleatoria quien va primero. Después de eso, jugaréis por turnos.

En el primer turno de juego, cada jugador coge una piedra de su oponente y la coloca horizontalmente en cualquier casilla del tablero. Después de esto, las jugadas se desarrollan con normalidad.

Por ejemplo, si las blancas van primero, las blancas colocan una piedra negra, después las negras colocan una blanca, y después las blancas empiezan el primer turno normal con sus piezas.

## El objetivo

El objetivo es crear un camino, que es una cadena de piezas que conectan dos lados opuestos del tablero. Un camino no tiene que ser en línea recta. Las casillas en diagonal no se conectan entre sí. Las piedras verticales no forman parte de tu camino, pero sí tu piedra angular.

En la ilustración, las negras han ganado creando un camino que conecta dos lados opuestos del tablero. Cada casilla a lo largo del camino tiene una torre con una piedra horizontal negra o una piedra angular en lo alto.

Otras formas de ganar

Victoria plana: tanto si un jugador se queda sin piezas, como si el tablero está completamente lleno, entonces el juego se detiene inmediatamente y el jugador que tenga más piedras horizontales en lo alto de las torres gana.

Contad solo las piedras horizontales que estén en lo alto de las torres, no las que estén debajo. Si el recuento sale igual, el juego acaba en empate.

Doble camino: si un jugador crea un camino ganador para ambos jugadores en el mismo movimiento, entonces el jugador que ha hecho ese movimiento es el ganador. (Esto es posible pero muy raro) Por ejemplo, si las blancas hacen un movimiento que genera un camino de blancas y otro de negras, entonces las blancas ganan porque estaban en su turno.

## En cada turno

En tu turno puedes escoger entre colocar una pieza en una casilla vacía o mover una de las torres que tengas bajo tu control.

Colocar: puedes colocar una piedra horizontal, una piedra vertical o tu piedra angular en cualquiera de las casillas vacías del tablero. Nunca puedes jugar una piedra directamente sobre otra. Las torres solo se forman al mover piedras.

Si colocas tu última pieza, o si ocupas el último espacio vacío del tablero, el juego se detiene inmediatamente.

Mover: puedes mover una o más piezas de una torre que esté bajo tu control. Una torre de piezas puede tener cualquier altura incluso puede estar formada por una sola pieza. “Bajo tu control” significa que la pieza que se encuentra en lo alto de la torre es una de las tuyas.

Para mover una torre, escoge un número cualquiera de piezas de la parte superior, hasta el límite de carga (ver más abajo), y muévelas en línea recta soltando al menos una pieza de la parte inferior en cada casilla. Las piezas que sueltas cubrirán cualquier torre que ocupe esa casilla.

El movimiento más simple consiste en escoger una pieza y moverla una casilla, como se muestra en el primer ejemplo de movimiento. Las torres más altas se pueden mover más lejos, soltando piezas a medida que avanzan.

### Reglas de movimiento adicionales

Carga máxima y límite de altura: no hay un límite de altura para una torre, pero si en el número de piezas que puedes mover. Este “límite de carga” es igual a la altura del tablero, así por ejemplo en una partida de 5x5 no puedes cargar más de 5 piezas. Esto significa que si empiezas con una torre de 7, debes dejar como mínimo 2 piezas en el punto de partida.

Piezas insuperables: las piedras verticales y las piedras angulares no se pueden cubrir, lo que significa que todas las casillas en tu camino deben estar vacías o tener piedras horizontales.

Aplanar muros: una piedra angular puede, por si sola, moverse encima de una piedra vertical y aplanarla. La piedra angular puede ser parte de una torre más grande que está moviéndose, si el último paso (aplanar el muro) lo hace la piedra angular ella sola. Aparte de aplanándola con una piedra angular, no hay otra manera de derribar un muro.

## Ejemplos de movimientos

Moviendo una pieza: debes soltar al menos una pieza en cada casilla mientras te mueves, con lo que una pieza solo puede moverse una casilla. La pieza negra en esta figura puede moverse a tres de las cuatro casilla adyacentes, como se indica.

Si se mueve arriba, lo hará a una casilla vacía. Si se mueve a la derecha, cubrirá una pieza blanca. Si se mueve abajo, cubrirá una pieza negra. No podrá moverse a la izquierda porque la casilla está ocupada por una piedra vertical.

Nota: las piedras verticales y las piedras angulares se mueven con las mismas reglas que las piedras horizontales. Si esta pieza fuera una piedra angular, tendría también la opción de moverse a la izquierda aplanando la piedra vertical.

Moviendo una torre mayor

Las blancas controlan esta torre, con una piedra vertical en lo alto.

Asumiendo que éste es un tablero de 5x5, el límite de altura es 5. Esto significa que las blancas pueden mover la torre entera de 5 piezas, o pueden dejar alguna en el sitio.

Si se mueven en línea recta, las blancas deben dejar al menos una pieza en cada casilla. Estas piezas son las de la parte de abajo de la torre.

En la primera casilla dejan 2 piezas. En la segunda casilla deja 2 piezas más.

La piedra vertical se deja en la última casilla. El resultado final se muestra en la última figura.

Este movimiento ha dado a las blancas el control de tres casillas que pertenecían a las negras.

Moviendo una piedra angular

Las piedras angulares se pueden mover como cualquier otra pieza. Además, una piedra angular puede aplanar una piedra vertical, si lo hace por sí sola. En este ejemplo las negras moverán su piedra angular dos casillas con el fin de aplanar la piedra vertical de las blancas.

En el primer paso, las negras pueden mover hasta 5 piezas de la torre, pero deciden dejar 2 piezas atrás y mover sólo 3 piezas a la siguiente casilla. (Esto deja a una piedra negra controlando la primera casilla)

Para aplanar la piedra vertical, la piedra angular debe actuar sola. Las negras dejan el resto de piezas en la segunda casilla, y mueven sólo la piedra angular sobre la piedra vertical.

Con este movimiento, las negras han aplanado la piedra vertical de las blancas, pero han dejado el control de la casilla central a las blancas. Esta no es una solución perfecta para las negras, pero este tipo de resultado es bastante común ya que las piedras angulares suelen acabar sobre piezas del color opuesto.

Fíjate que las piedras angulares pueden aplanar piedras de ambos colores ( no sólo el de tu oponente)

## Estrategia básica

En los ejemplos se puede ver que los movimientos son la clave del juego. Una torre alta tiene más opciones y un movimiento largo puede cambiar seriamente la balanza de poder.

Puedes aprender las bases del juego jugando varias partidas en tableros de 4x4. Como no hay piedras angulares en ese nivel, las piedras verticales son más poderosas, y las usarás tanto para el ataque como para la defensa.

Procura no hacer movimientos demasiado pronto; necesitas poner piezas en juego y no sólo mover las que ya están sobre el tablero. Al final del juego, no temas el “quedarte sin tiempo” y mejor quédate sin piezas si estás por delante en las torres.

## Puntuación

Como hay una ligera ventaja para el jugador que empieza primero, deberías apuntar la puntuación de varias partidas.

Los puntos por ganar son iguales al tamaño del tablero (por ejemplo, 25 puntos en una partida de 5x5), más el número de piezas que te queden sin usar en tu reserva.

Por ejemplo, en una partida de 4x4, si ganas con 4 piezas todavía sin jugar, obtienes 20 puntos. Esto son 16 puntos por el tamaño del tablero y 4 por las piezas restantes.

Para hacerlo más justo, nos turnamos para ver quien empieza. En partidas largas, obtendrás más puntos si juegas de forma más eficiente.

Variantes de puntuación

Para cambiar un poco, puedes probar estas variantes a la hora de puntuar:

Las reglas de Downings: “Doblar la línea”. Si el camino ganador es una línea recta, el ganador consigue el doble de puntos por sus piezas.

Las reglas de Middletown: “Doblar la piedra angular”. Si un jugador gana sin usar su piedra angular, se dobla la puntuación de sus piezas.

Las reglas de Tarway: “Camino bajo, camino alto”. Si el camino ganador está formado únicamente por torres de una sola pieza (camino bajo), el ganador doblará sus puntos por sus piezas. Si el camino ganador está compuesto por torres de más de una pieza (camino alto), entonces la puntuación de las piezas del ganador se triplica.

Si quieres saber más sobre Tak, como la historia, costumbres y dos juegos más de la misma familia, hecha un vistazo a “Tak Companion Book”, escrito por James Ernest y Patrick Rothfuss.

Tak fue creado por James Ernest y Patrick Rothfuss. Los probadores del juego fueron Boyan Radakovich, Paul Peterson, Rick Fish, Je Morrow, Je Wilcox y Joe Kisenwether. Esta edición ha sido posible gracias a los 12.000 patrocinadores a través de Kickstarter, quienes contribuyeron con más de 1,3 millones de dólares a su éxito!

Tableros elaborados por Echo Chernik, ilustraciones realizadas por James Ernest y Nate Taylor. Editado por Carol Monahan y Cathy Saxton. Tak: A Beautiful Game es una marca registrada por Cheapass Games LLC. Tak ha sido realizado en su totalidad en los Estados Unidos de América.

Aprende más sobre Tak en [jamesernest.com/games/tak](http://jamesernest.com/games/tak)