



### Reglas del Tak

Creadas el 30 de Diciembre de 2014  
Última modificación el 9 de Marzo de 2016

**Diseñado por** James Ernest y Patrick Rothfuss

**Evaluadores:** Boyan Radakovich, Paul Peterson, Rick Fish, Jeff Morrow, Jeff Wilcox, y Joe Kisenwether.

**Traductores:** Oscar González y Mío Sharp

**Notas:** Esta es una *versión beta* abierta del Tak, un juego de mesa abstracto diseñado por James Ernest y Patrick Rothfuss. Tak fue descrito por primera vez en *El Temor de un Hombre Sabio*, de Patrick Rothfuss (2011).

Estamos circulando las reglas sin terminar para que los jugadores puedan ayudar a mejorar el juego. Tendremos un Kickstarter para concretar el juego en Abril del 2016. Su retroalimentación es bienvenida, y es importante tratar este juego como un trabajo en progreso. Nos gusta mucho, pero nada es definitivo.

**Resumen:** Tak es un juego abstracto de estrategia para dos jugadores. Estas reglas son la versión "moderna", con algunas referencias a variantes de las reglas 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 de los maestros".

**No hay diagonales:** Los espacios del tablero están conectados únicamente por sus caras. En Tak, no existe comunicación entre 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". El número de piezas en cada caso depende del tamaño del tablero.

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

Las piedras pueden estar tumbadas o de pie. Cuando se juegan tumbadas, se llaman "**piedras planas**". En esta posición, otras piezas pueden colocarse sobre ellas. Si están de pie, se llaman "**piedras de pie**" o "**muros**". Ninguna otra pieza puede posarse sobre ellas.

Las piedras angulares pueden tener todo tipo de formas decorativas, y se juegan siempre de pie. No puede colocarse nada encima de una piedra angular. Ellas 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 de la corte típicamente jugaban al 6x6. Las piedras angulares podían llegar a ser muy especializadas, y los jugadores de Tak usualmente traían la suya personalizada, aún y que no cargaran consigo el resto de las piezas.



Un típico juego de piezas de madera de un viajero.

## Aprendiendo A Jugar

**Preparación:** El tablero comienza vacío.

**Fin:** El objetivo es crear una línea con tus piezas, llamada un *camino*, que conecte dos lados opuestos del tablero. Esta línea no necesita ser recta. Cada torre por la que pase esta línea, ha de estar coronada por una piedra plana o una piedra angular, siempre de tu color. En la imagen puedes ver una posición ganadora.

**Un camino ganador:** En este ejemplo, las negras ganan, conectando dos lados opuestos del tablero con una calle. Un camino puede incluir piedras angulares, pero no muros.

**Doble victoria:** Si un jugador hace un movimiento creando un camino ganador para **ambos jugadores**, el jugador activo es el ganador. Es una situación poco común, pero posible.

**Victoria plana:** Si cualquier jugador se queda sin piezas, o si el tablero queda completamente cubierto, el jugador con mayor cantidad de piedras planas será el ganador.

**Quien empieza:** En la primera partida, decide de manera aleatoria quien 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.*

**Cada turno:** En tu turno, puedes llevar a cabo una sola acción, que podrá ser *colocar* o *mover*.

**Colocar:** Puedes poner cualquiera de tus piezas en un espacio libre del tablero.

**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.

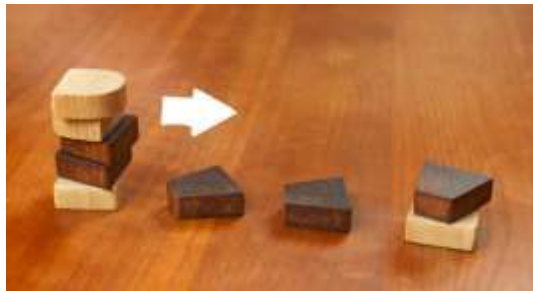
**Mover:** Cualquier pieza o torre de piezas que estén bajo tu control (esto es, que tenga en la cima una pieza de tu color) es susceptible de ser movida de la siguiente manera:

Mover en una *línea recta (no diagonal)*, puedes romper la torre en torres más pequeñas, o en piezas solas, e ir colocando cada parte en un espacio, sin 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 de carga*", más abajo). El movimiento ha de seguir siempre una línea recta.

Recuerda que tu controlas la torre (y puedes moverla) siempre que la pieza de arriba sea la tuya, así sea una piedra plana, una piedra angular o un muro. Una sola pieza puede moverse por sí sola, que es como se forman las torres.

Mientras mueves la 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.



Como primer paso, mueven 4 piezas y dejan la primera (blanca) en su sitio.



(Continúa en la siguiente página)

Como siguiente paso, mueve 3 piezas y deja una piedra negra.



Después, deja dos piedras (blanca en negra) y sólo mueve la blanca del tope.



Así es como acaba el tablero al terminar el movimiento.

## Reglas Adicionales:

**Límite de carga:** No hay una altura máxima para las torres. Pero sí hay un límite para las piezas que puedes *mover de la torre* en cada turno, también llamado "límite de carga" o "tamaño de mano", el cual es un número igual al ancho del tablero. Así, en un 5x5 el número de piezas que podrás mover es 5. Eso quiere decir que si comienzas con 7 piezas, debes dejar al menos 2 en la posición inicial.

**Piezas insuperables:** Una piedra angular no puede tener una pieza colocada encima ni tampoco un muro. Estas piezas se pueden mover normalmente, pero no se puede poner una pieza encima de ellas. Por tanto, no es legal hacer un movimiento en el que se coloquen piezas encima de estas.

**Aplanar piedras:** Las piedras angulares pueden colocarse encima de cualquier muro, *aplanándola*. Es la única forma de convertir un muro en una piedra plana. Esto no funciona si la piedra angular está en lo alto de una torre, solo si *está sola*.

Una piedra angular puede hacer un movimiento largo (si está arriba de una torre) antes de aplanar un muro, pero ha de ser la única pieza que se ponga sobre el muro, no puede haber piezas intermedias. Puedes aplanar muros de cualquier color (es la única forma en que los muros son aplanados, y no hay forma de levantar una piedra plana).

*Ayuda pensar que las piedras angulares tienen las mejores cualidades de una piedra plana o de un muro, y adicionalmente su habilidad de aplastar muros. Sin embargo, esto no es completamente cierto. A pesar de que la piedra angular cuenta como parte de un camino, no cuenta en el cómputo de piezas en caso de una victoria plana.*

## Fin Del Juego:

**Objetivo principal:** El principal objetivo es el de crear un camino que conecte dos lados opuestos del tablero. Las piedras angulares pueden contar como parte de este camino, no así los muros. Tan pronto como completes tu camino, has ganado. Esto se llama "victoria por camino".

**Decir Tak:** Es común que la nobleza por cortesía diga "Tak" al estar a un movimiento de la victoria por camino, con el fin de darle oportunidad a su oponente de hacer su mejor jugada. Sin embargo, esto no es obligatorio, y para los jugadores de taberna es considerado como ir contra el espíritu del juego.

**Objetivo secundario:** Si nadie consigue una victoria por camino, también puede ganarse la partida siendo quien más espacios de tablero tiene ocupados con *piedras planas* cuando la partida termine. El juego 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 un empate.

Las piedras planas bajo torres no cuentan para la victoria, solo las de la cima. Las piedras angulares y los muros tampoco cuentan, a menos que tengan una piedra plana debajo.

**Contando los 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:

**Juego para principiantes:** Aún en un tablero 4x4, el Tak puede ser un desafiante. 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 angular.

**El juego del viajero:** se puede jugar Tak sin tablero, generalmente en una cuadrilla de 4x4 o 5x5.

En vez de usar voluminosos tableros de madera, se puede elegir un pequeño objeto con el que marcar el centro del tablero, como una moneda, un nudo en la mesa, o una simple piedra. Los jugadores deben imaginar el resto del tablero hasta que las piezas van delimitándolo conforme avanza el juego.

Un objeto cualquiera puede designar el espacio central de un tablero de 5x5, o el centro de un 4x4. Aún el más pequeño punto en la mesa, o unos cuantos granos de sal pueden servir para marcar el punto central.

También existe la costumbre de rayar las mesas de las tabernas para dibujar el tablero, pero conviene tener confianza con el tabernero antes de hacerlo. Busca mesas que ya estén rayadas antes de rayar nuevas.



**El juego de la corte:** normalmente se juega en un tablero de 6x6. Es diferente del juego 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 mencionó anteriormente, en la corte se dice "Tak" cuando se amenaza al oponente con la victoria, y en la medida de lo posible, se permite rectificar movimientos cuando ha cometido una obvia equivocación. (Al contrario de la taberna, idonde no puedes rectificar!).

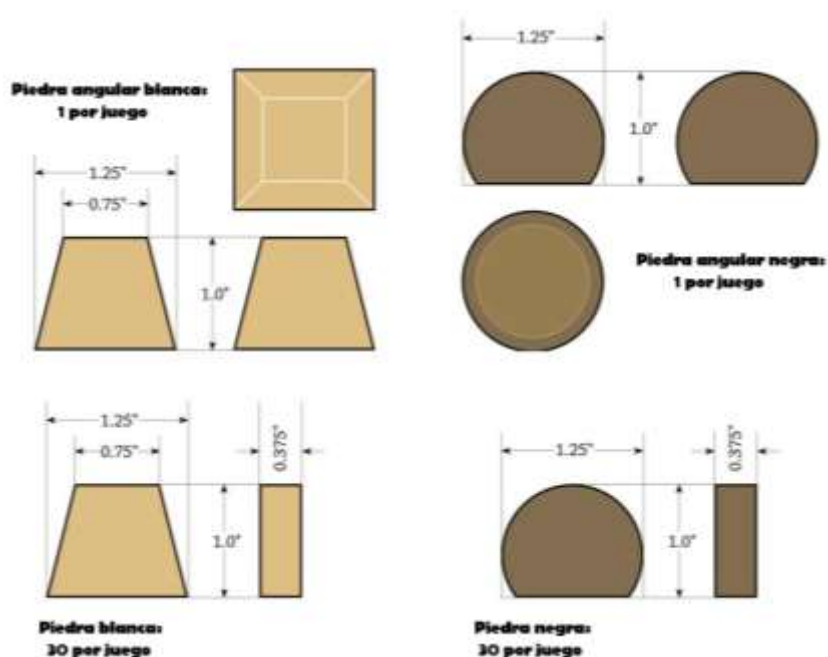
**El juego de maestros:** se puede jugar Tak en un tablero de 8x8. En este modo cada jugador cuenta con 50 piezas y 2 piedras angulares. Este juego puede ser realmente complejo y difícil, pero los jugadores expertos lo consideran la cumbre del Tak. (Nótese que también mencionamos antes la cantidad de piezas necesarias para el juego en 7x7, aunque es raramente jugado, y los expertos nunca se han puesto de acuerdo sobre si se ha de jugar con 1 o con 2 piedras angulares).

**Antecedentes:** *El Temor de un Hombre Sabio* fue publicado en 2011. Las mecánicas del Tak fueron diseñadas en 2014, y desarrolladas en 2015-16. El juego aún está en versión beta, así que podríamos hacer cambios y añadir cosas antes de la versión final. Por favor juega, prueba y disfrútalo, y envíanos tus conclusiones para mejorar el juego a James Ernest, [cheapassjames@gmail.com](mailto:cheapassjames@gmail.com).

## Haz Tus Propias Piezas:

Alrededor del mundo conocido hay una gran diversidad de formas en las piezas del Tak. Tus piezas pueden ser de cualquier forma, siempre que puedan apilarse, mantenerse en pie, y quepan en una casilla del tablero.

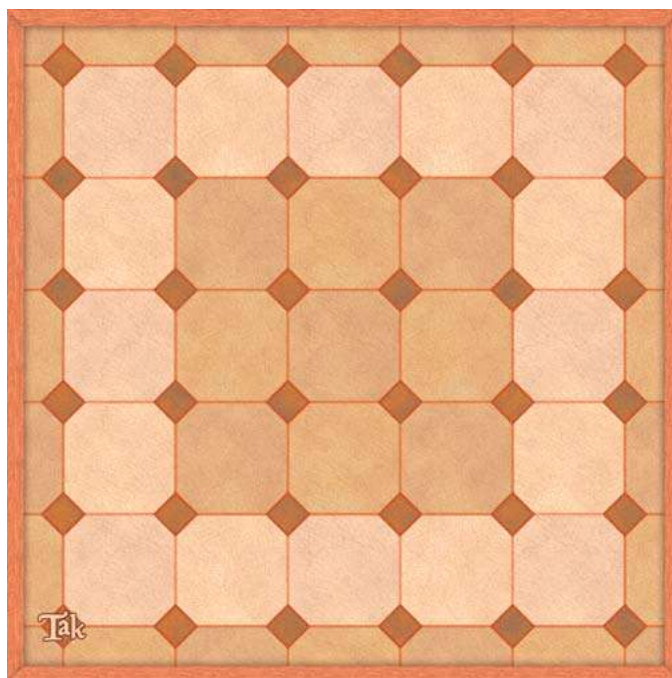
Puedes hacer un juego a partir de bloques de lego, cortarlos de madera, construirlos de arcilla, o labrarlos de piedra. El diagrama debajo muestra las medidas y formas que se usan en Cheapass Games.



1"= 2.54cm

## Un 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 tableros impares puedes jugar en los cuadrados grandes, y para los de tableros 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 de Tak:

Con el tiempo, asumimos que 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 realmente usamos:

**Piedras planas:** Normalmente se llaman Planas, Trozos, o simplemente "Piedras", a pesar de que técnicamente todas las piezas son piedras. (El término se usa aún si están hechas de otro material, como madera).

**Piedras de pie:** También llamadas "Muros", a pesar de que este término podría incitar a los principiantes a pensar que estas piedras no pueden moverse. Algunos las llaman "Erguidas".

**Piedras angulares:** Técnicamente llamadas piedras "Capitales", pero nadie las llama así. Los principiantes las llaman "La Pieza Grande" (Nota: Algunos jugadores dan más valor a una victoria sin piedras angulares).

**Cautivas o Reservadas:** Aquellas piedras que forman parte de una torre, pero no son la pieza dominante, se les llama "Cautivas" (si la piedra superior es del enemigo), y "Reservadas" (si están bajo tu propia pieza).

**Nota:** Un jugador de Tak que jugase por primera vez ajedrez podría confundirse con el término "captura", porque en ajedrez las piezas cautivas se retiran automáticamente del tablero. Pero el Tak es más realista: si las piezas escapan, ¡pueden jugar de nuevo!

**Angulares suaves y duras:** Hay una ventaja estratégica a colocar tu piedra angular sobre una piedra de tu color, aunque a veces se pongan sobre la de un enemigo. Cuando una angular se encuentra sobre una pieza aliada, se le llama "Angular Dura" o "Cazadora", y si se encuentra sobre una pieza enemiga, se conoce como "Angular Suave" o "Soldado". La diferencia es si es que la torre se puede acabar, aplastar un muro, y aún dejar un camino conectado.

Este término también se usa para describir la torre debajo de una piedra angular, así si una torre es "dura" es porque contiene muchas reservas, y si es "suave" contiene muchas cautivas. Similarmente, las torres con muros pueden ser duras o suaves. Hay gente que les dice "calientes" o "frías", refiriéndose de la misma manera a la cantidad de reservas (calientes) y de cautivas (frías) en la torre.

**Jugando al Sheriff:** Usualmente le llamamos "aspirar", aunque sea una referencia más moderna. Básicamente implica el uso de una sola pieza (normalmente una piedra angular) para aspirar todas las planas del oponente. Esto solo sirve hasta cierto punto, por el límite de carga.

**Alcance:** Que tan lejos puede moverse la pieza del tope de una torre, o el área que controla efectivamente.

**Guardias:** Muros colocados para reducir el alcance de una torre alta, usualmente una piedra angular.

**La caída de Brooker:** No tenemos idea de qué es esto. Está descrito en el libro, y la descripción tan solo llega a "ser astuto en la esquina", aunque probablemente la esquina no tenga nada que ver con ello. Kvothe lo intenta en su quinto juego, y Bredon lo describe como "astuto" y que requiere de una gran inteligencia para escapar de ello, a lo que él llama "la defensa de Bredon".

Pensándolo bien, quizá Bredon solo quisiera halagar a Kvothe...

