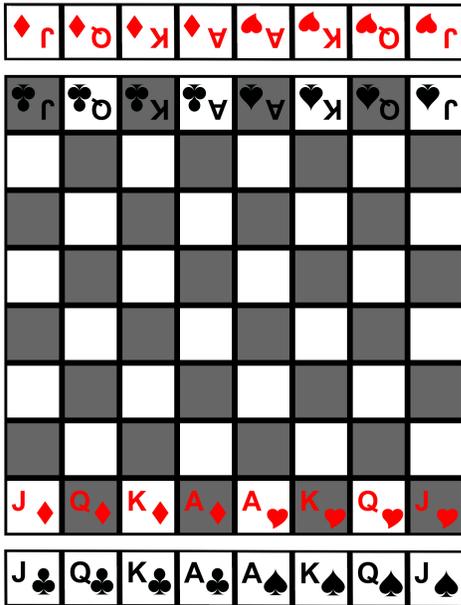


Ace in the Hole Normas



<— Área capturada para peones rojos capturados

<— Casillas para peones de jugadores negros

<— Superficie de juego de mesa

<— Casillas para peones de jugadores rojos

<— Área capturada para peones negros capturados

Introducción

Ace in the Hole es un juego de estrategia diseñado para dos jugadores. El tablero de juego abarca ocho casillas de largo y ancho, con ocho casillas "capturadas" en cada extremo. Estas casillas capturadas sirven como área de colocación para los peones oponentes al ser capturados. Cada jugador controla un conjunto de ocho peones, y el jugador Rojo posee peones que incluyen el As, el Rey, la Reina y la Sota de Diamantes, así como el As, el Rey, la Reina y la Sota de Corazones. Por el contrario, el jugador negro tiene peones que comprenden el as, el rey, la reina y la jota de espadas, junto con el as, el rey, la reina y la jota de tréboles.

Configuración del juego

Organiza el tablero colocando cada peón en su casilla de origen designada. Divida una baraja estándar de naipes en dos barajas separadas: una que contenga todas las cartas negras (picas y tréboles) y la otra con todas las cartas rojas (corazones y diamantes). Excluir el uso de Jokers. Asigne la baraja de cartas rojas al jugador rojo y la baraja de cartas negras al jugador negro, asegurándose de que cada jugador reciba veintiséis cartas. Baraja bien cada mazo.

Como se Juega

Los jugadores se colocan detrás de sus respectivos peones al comienzo del juego. Cada participante roba tres cartas de su mazo personal, asegurándose de que las cartas permanezcan ocultas al oponente. El jugador Rojo toma el primer turno. Para ejecutar un movimiento, descarta una sola carta de tu mano, colocándola boca arriba para iniciar una pila de cartas descartadas, y procede a realizar el movimiento correspondiente en el tablero. La naturaleza de tu movimiento está dictada por la carta descartada. Siguiendo el movimiento del peón, roba otra carta de tu mazo para mantener una mano de tres cartas y concluir formalmente tu turno. Los jugadores toman turnos alternos hasta que se determina un ganador.

se mueve

El movimiento de tus peones depende de la carta jugada. En el caso del jugador Rojo, las cartas de Corazón gobiernan exclusivamente el movimiento de los peones de Corazón, mientras que las cartas de Diamante dictan el movimiento de los peones de Diamante. De manera similar, para el jugador negro, las cartas de picas dirigen exclusivamente el movimiento de los peones de picas, y las cartas de club determinan el movimiento de los peones de club.

Tarjetas 2 a 7

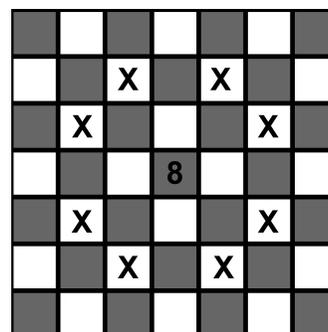
Las cartas numeradas del 2 al 7 facilitan el movimiento de su peón mediante un número correspondiente de casillas en cualquier dirección (adelante, atrás, izquierda, derecha o diagonal) restringidas a una línea recta. Es imperativo no atravesar ni saltar sobre ningún peón, ya sea de tu propiedad o de tu oponente. Durante el movimiento se debe recorrer el número total de casillas indicadas en la tarjeta. Por ejemplo, jugar un 5 de Corazones permite el movimiento de uno de tus peones de Corazones (As, Rey, Reina o Jota de Corazones) a lo largo de 5 casillas. Este movimiento debe seguir un camino sin obstáculos y se deben completar los 5 cuadrados completos.

Tarjetas 8, 9 y 10

Tarjeta 8

El movimiento del 8 emula el del Caballo en el Ajedrez. Pasa sin problemas de su antiguo cuadrado a un nuevo cuadrado, lo que le permite saltar sobre otras piezas colocadas entre los dos. Visualice el movimiento del 8 como una 'L', avanzando dos casillas horizontal o verticalmente, seguido de un giro en ángulo recto para una casilla adicional.

('2 luego 1'). El 8 siempre cae en un cuadrado de color opuesto al de su cuadrado inicial. En el ejemplo adjunto, el 8 denota la posición actual de su peón, mientras que las X delimitan posibles movimientos permitidos.



Tarjeta 9

El 9 refleja el patrón de movimiento del 8, siguiendo una secuencia de ("3 luego 1"). Salta directamente de su plaza antigua a su plaza nueva. El 9 puede saltar sobre otras piezas entre sus casillas nuevas y antiguas. El 9 siempre cae en un cuadrado del mismo color que su antiguo cuadrado. En el ejemplo adjunto, el 9 denota la posición actual de su peón, mientras que las X delinean posibles movimientos permitidos.

		X		X		
X						X
			9			
X						X
		X		X		

Tarjeta 10

El 10 se mueve igual que el 8 y el 9, excepto que se mueve ("3 luego 2"). Salta directamente de su plaza antigua a su plaza nueva. El 10 puede saltar sobre otras piezas entre sus casillas nuevas y antiguas. El 10 siempre cae en un cuadrado de color opuesto al de su antiguo cuadrado. En el ejemplo adjunto, el 10 denota la posición actual de su peón, mientras que las X delinean posibles movimientos permitidos.

	X				X	
X						X
			10			
X						X
	X				X	

Tarjetas con caras

Las figuras tienen la capacidad de mover su peón correspondiente una casilla en cualquier dirección, siempre que la casilla de destino esté desocupada por cualquiera de tus otros peones. Es importante tener en cuenta que las figuras pueden mover exclusivamente el peón específico asociado con la figura jugada. Por ejemplo, jugar el As de Corazones permite el movimiento únicamente del peón del As de Corazones, restringido a una casilla en cualquier dirección.

Además, las figuras tienen la capacidad adicional de liberar un peón capturado. Por ejemplo, si tu oponente ha capturado tu Rey de Corazones y juegas la carta Rey de Corazones, puedes liberar tu peón de Rey de Corazones y devolverlo a su casilla de origen. La casilla de inicio debe estar desocupada por tus propios peones. Si la casilla de inicio está ocupada por el peón de tu oponente, capturas ese peón y lo colocas en su casilla de inicio.

Tarjetas ardientes

Durante tu turno, en caso de que tengas una carta sin movimientos viables en la configuración actual del tablero, tienes la opción de "quemar" esa carta. Para ejecutar esto, descarta la carta y roba una de reemplazo. Esta acción concluye tu turno y es importante tener en cuenta que no está permitido mover un peón mientras se quema una carta.

Capturando peones

Para capturar el peón de un oponente, es imperativo aterrizar en la casilla ocupada por ese peón específico. En particular, capturar un peón no se logra saltándolo; más bien, se requiere la ocupación directa de la casilla del peón. Posteriormente, el peón capturado se reubica en su casilla capturada designada dentro del área capturada.

Ganar el juego

El juego ofrece dos vías para asegurar la victoria. En primer lugar, un jugador puede ganar capturando los dos ases de su oponente. Si el jugador captura con éxito ambos Ases del oponente y el oponente no puede recuperar ninguno de los Ases, el jugador que lo captura sale victorioso.

En segundo lugar, el juego se puede ganar agotando todas las cartas de los mazos de ambos jugadores, concluyendo así posibles movimientos en el tablero. En este escenario, el jugador con la mayor cantidad de puntos acumulados por peones capturados en su área designada de peones capturados es declarado ganador.

Puntos

Un As capturado = 40 puntos

Un Rey capturado = 20 puntos

Una Reina capturada = 10 puntos

Una Sota capturada = 5 puntos.