

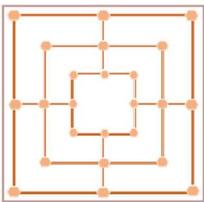
REGLAS DEL ALQUERQUE DE 9

El juego del Alquerque de 9 es un juego de estrategia abstracto de mesa para dos jugadores que ha sido jugado a lo largo de la historia con distintos nombres como Juego del Molino, Danza de los Nueve hombres o los nueve hombres de Morris.

¿Cuál es el objetivo del juego?

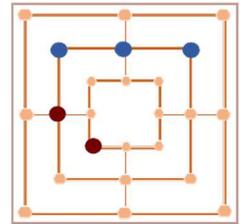
Cada jugador dispone de nueve fichas, peones u "hombres", que se mueven en el tablero entre veinticuatro intersecciones o cruces de líneas. El objetivo del juego es hacer molinos (es decir, líneas horizontales o verticales de tres fichas, nunca diagonales) y de esta manera ir quitándole fichas al oponente hasta dejarle con menos de tres piezas o sin posibilidad de hacer ningún movimiento.

¿Cómo se empieza?

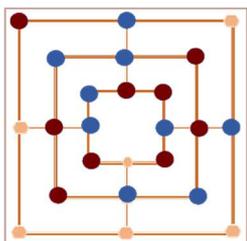


El juego comienza con un tablero vacío. Los jugadores se turnan para ir colocando sus piezas en las intersecciones (cruces de líneas) vacías. Si un jugador es capaz de formar una fila de tres piezas a lo largo de una de las líneas del tablero, tiene un "molino" y puede eliminar una de las piezas de su oponente en el tablero. Los jugadores deben eliminar cualquier otra pieza antes de eliminar una pieza de un molino formado. Una vez que las dieciocho piezas se han colocado, los

jugadores se turnan moviendo.



¿Cómo se mueven las piezas?



Una vez que los dos jugadores han puesto todas sus fichas en el tablero, empieza el baile de fichas (peones u hombres), y para moverse, el jugador tiene que deslizar una de sus piezas a lo largo de una de las líneas del tablero y a una intersección vacía adyacente. No se pueden dar saltos solo se puede mover a través de las líneas dibujadas. Si no pudiera hacerlo porque no hay ninguna intersección vacía próxima a él, ha perdido el juego.

Al igual que en la etapa de colocación, un jugador que coloca tres de sus piezas en línea en el tablero tiene una línea de molino y por tanto adquiere el poder de eliminar una de las piezas de su oponente, la que elija libremente evitando la extracción de piezas que formen parte de molinos ya hechos, siempre que haya otras fichas disponibles. Las piezas quitadas no podrán ser colocadas de nuevo. De esta forma se van eliminando fichas del tablero. Pueden moverse fichas que formen parte de un molino, pero en el siguiente turno el jugador no podrá regresarlo al mismo sitio para volver a formar de nuevo el molino. Antes tendrá que mover otra ficha, a menos que no le queden más fichas.

¿Quién gana el juego?

El juego es ganado por aquel jugador que sea capaz de dejar a su contrincante con dos fichas solamente o cuando es capaz de acorralarlo de tal manera que, aunque tenga más de dos fichas no pueda moverse o danzar por el tablero a ninguna intersección vacía.

