


CAPÍTULO 1
“GENERALIDADES”



*Free AI image generated for INFINITY industries™ (app.leonardo.ai - Copyright reserved)
(Si se desea compartir una ilustración creada por uno mismo para que se publique en este código como su ilustración oficial, puede visitar a la orden Rokaerika™ en infinityvinds.com)*



Generalidades

L3P30C12E1



Free AI image generated for INFINITY industries®™ (Meta.ai - Copyright reserved)

“Una partida de poder es un momento profundo de meditación y conversación con uno mismo”

Zipran – Frase personal



Los historiadores aún no están muy de acuerdo en que edad exacta de la era divina en el continente carmesí fue que este juego se consolidó en reglas y como entretenimiento solitario de autoridades, pero sí están de acuerdo que se trataba de una práctica muy exclusiva, gente de cargos muy altos y solitaria, lo practicaba. La confección era muy delicada de elaborar y por lo general acompañaba una petición muy especial para encargarse.



Poder®™ es un juego de mesa muy divertido y corto, se juega de forma solitaria (1JU) y se desarrolla en partidas (PARs) de una sola sesión (1SES) de 10min en promedio. Se usa un tablero de un módulo y fichas idénticas. El objetivo es muy sencillo, no posee factor alguno de azar y es completa estrategia del jugador. Existen muchas modalidades del juego, esta es la estándar o normal. **Observaciones:** Ø. **Versión:** 1.0 (Anárkika®™ 01072015)

Acrónimos usados	
JU:	Jugador
PAR:	Partida
SES:	Sesión
HEX:	Hexágono o la unidad más pequeña del tablero
REs:	Reglas estándares
d6:	Dado de seis caras convencional

Datos generales	
Tipo:	Juego de tablero y fichas
Clase:	Solitario
JUs:	1 Jugador
Azar:	0%
Estrategia:	100%
SES:	10min
Tablero:	1
Fichas:	42

Presentación	
Normal:	Fichas de plástico y muy práctica
Eco:	Presentación económica, ecológica y muy práctica
Lujo:	Tablero y fichas de plástico
Digital:	Tablero y fichas en PDF y modelo 3D para impresión en 2D y 3D
Modo prueba:	Ø
Modo libre:	Ø
Modo torneo:	Ø

Integrantes

L1P1C1E2



Free AI image generated for INFINITY industries®™ (app.leonardo.ai - Copyright reserved)

“El talento en un juego solitario es muestra de la ineptitud para tener amigos”

Aforismo popular – Desde la era divina



El tablero y las piezas, confeccionados con materiales como madera o piedras preciosas metamórficas como el mármol, son testimonio de la artesanía de los escultores de la nobleza y realeza. Jugar este juego es sinónimo de cultura y opulencia, un lujo reservado para la gente de cuna privilegiada que puede permitirse disfrutar de una partida en solitario.

Mientras tanto, el populacho ve esta práctica con una mezcla de diversión y excentricidad. De ahí surge la frase popular que afirma: “El talento en un juego solitario es muestra de la ineptitud para tener amigos”. La gente pobre, absorta en sus tareas diarias y rodeada de compañía, no siente la necesidad ni la curiosidad por estos juegos. Su vida en la era divina está llena de ocupaciones y relación con los demás, dejando poco espacio para la soledad y el entretenimiento solitario.

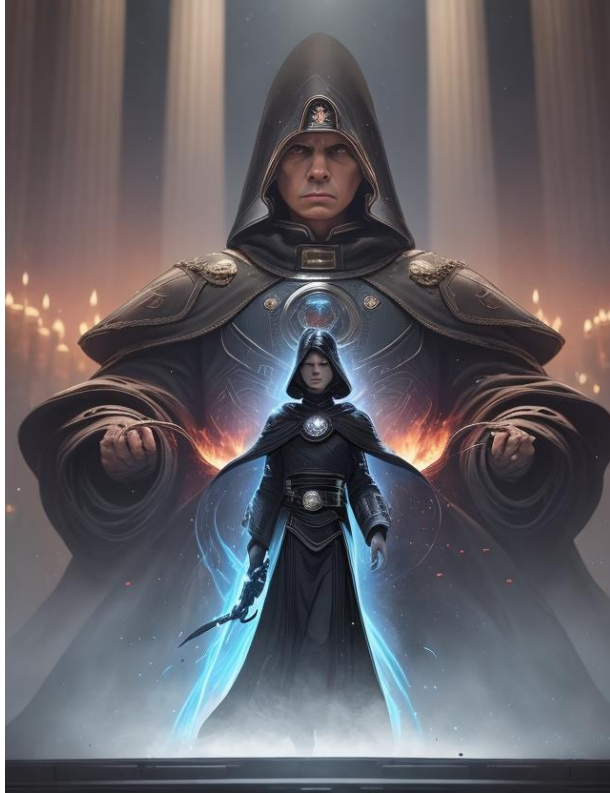
En este contraste, se refleja la brecha entre la elite y el pueblo llano. La nobleza y realeza se deleitan con juegos refinados, mientras que la gente común se centra en la supervivencia y la comunidad. Esta divergencia pone de relieve la complejidad de la sociedad en la era divina, donde la riqueza y el estatus social definen las experiencias y valores de cada individuo.



JU, el único integrante, es el corazón y alma del juego. Con dedicación y concentración, se encarga de la preparación del juego, asegurándose de que cada pieza esté en su lugar y que las reglas estén claras. Su mente analítica y estratégica se pone en marcha mientras desarrolla el juego, anticipando cada movimiento y consecuencia. Con una visión clara del objetivo del juego, JU se enfoca en perseguirlo con determinación y paciencia. Cada decisión que toma está calculada para acercarse un paso más a la victoria. Su concentración es tan intensa que parece olvidar todo lo que lo rodea, sumergido en el mundo del juego. **Observaciones:** Ø. **Versión:** 1.0 (Anárkika®™ 01072015)

Objetivo

L1P1C1E3



Free AI image generated for INFINITY industries®™ (app.leonardo.ai - Copyright reserved)

“Que el mejor jugador gane, aquel que logre el juego perfecto o al menos que nos deleite acercándose lo más posible al juego de cosmoniamox”

Zipran – Inauguración del primer torneo de “Poder”

Modalidad

L1P1C1E4



Free AI image generated for INFINITY industries®™ (app.leonardo.ai - Copyright reserved)

“La jugada es perfecta, como Cosmoniamox suele hacerla”

Aforismo popular – Origen desconocido



Alcanzo su punto máximo de fama como juego cuando el rey Zipran 3º fhes Mark madh Mulkor del reino de Loisl en el continente rojo, organizo el primer campeonato de jugadores solitarios, en este evento es como obtuvo su nombre pues se determinó que el ganador de dicho evento sería aquel que lograra culminar con una sola pieza, en el centro del tablero y en la menor cantidad de movimientos, este objetivo sería el mejor caso de victoria, aquel que lo alcanzase o se acercara lo más posible a tal marca sería el ganador del extraño torneo. El rey a su vez fanático del juego, llamó al evento “El torneo del poder del centro del tablero”, a partir de este torneo, el juego obtuvo su chapa: “Poder” que luego se convertiría en el nombre oficial de este famoso juego solitario de tablero de reglas simples y complejo desarrollo.

Se dice que el primer campeón de este torneo de poder, fue un solitario embajador azuriano del norte que nunca dio su nombre y solo jugó por el amor al juego, cedió el premio en oro al abundante público humilde que se presentó para ver el torneo, se cuenta también que dedico el tiempo libre del resto de su vida a enseñar a los niños de los pobres, el arte de jugar poder para incentivar el intelecto en los más jóvenes.



El juego tiene como objetivo, eliminar a todas las fichas del tablero, saltando unas sobre otras a los HEXs libres o vacíos, tratando de que al final solo quede una o muy pocas y que la posición final de esa última o últimas fichas, sean en el centro o cerca del centro en la menor cantidad de movimientos posibles. Se entiende como el juego perfecto dejar una sola ficha en el centro del tablero que se cree se puede lograr en solo 6 movimientos, pero la idea es acercarse lo más posible a este juego perfecto. **Observaciones:** Ø. **Versión:** 1.0 (Anárkika®™ 01072015)



Zipran es venerado como un gran ejemplo de jugador y de amor al juego, y su legado perdura hasta tiempos muy modernos. Sin embargo, es el mito de Cosmoniamox, el gran maestro, el que sigue cautivando la imaginación de los aficionados al juego “Poder”. Se dice que, en su eterna soledad, Cosmoniamox sigue practicando este entretenimiento, buscando la perfección y la jugada definitiva.

La leyenda asegura que la jugada perfecta existe y que se puede lograr en tan solo seis movimientos precisos y calculados. Muchos han intentado descubrir el secreto, pero hasta ahora, nadie ha podido igualar la supuesta habilidad de Cosmoniamox. Se cree que este maestro posee una comprensión profunda del juego, una visión que trasciende la simple estrategia y se adentra en el dominio de la intuición y la sabiduría.

Los aficionados al juego “Poder” siguen buscando la verdad detrás del mito de Cosmoniamox, esperando encontrar la clave para descubrir la jugada perfecta. Algunos creen que el gran maestro ha dejado pistas y señales en sus partidas, esperando a que alguien con la suficiente dedicación y pasión las descubra. Otros consideran que la búsqueda de la jugada perfecta es una meta inalcanzable, pero que el viaje en sí mismo es lo que hace que el juego “Poder” sea tan fascinante y adictivo.



Poder®™ es un juego muy sencillo y esta es la modalidad estándar o normal, existen muchas otras modalidades en las que varían las RES, el tablero y las piezas. **Observaciones:** Ø. **Versión:** 1.0 (Anárkika®™ 01072015)

Algunas otras modalidades

Poder: Estándar

Poder: Lucha del senado

Poder: Reina elemok

Poder: Caudillos

Poder: El triunvirato

Poder: Castillo de arena