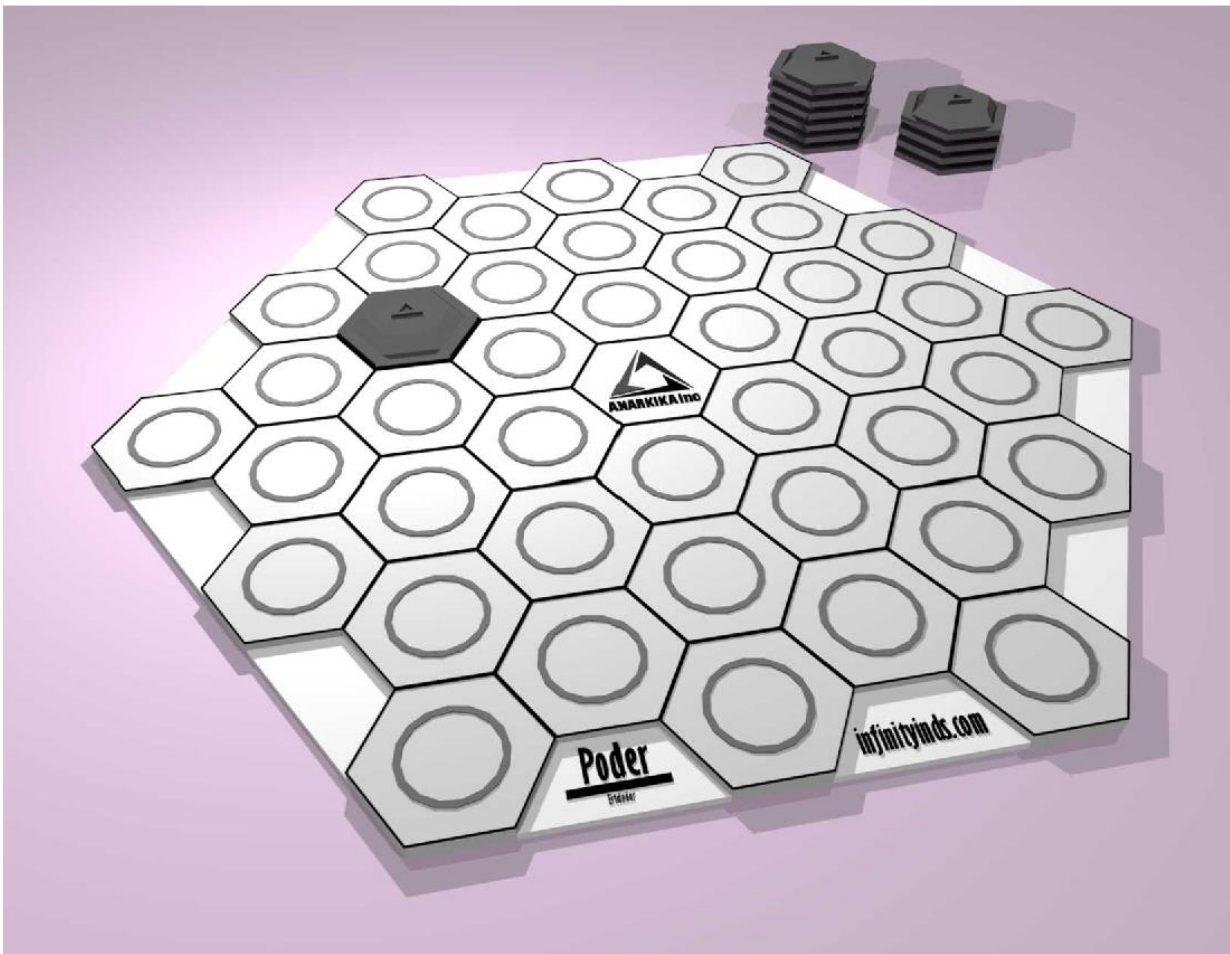




CAPÍTULO 1

“REGLAS BÁSICAS”



INFINITY industries®™ (Copyright reserved)



Generalidades

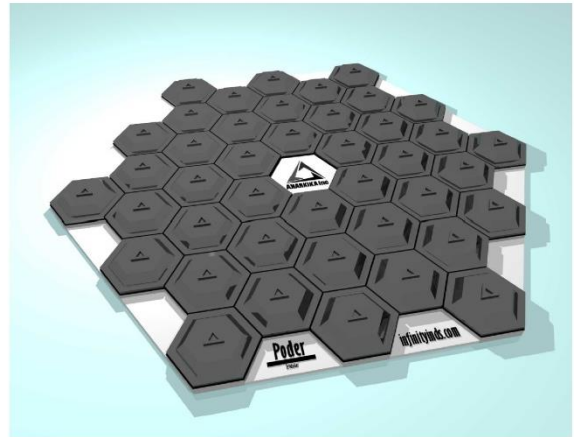
L1P2C1E1



Free AI image generated for INFINITY industries®™ (Meta.ai - Copyright reserved)
 “Todo R5 se enfrenta al mismo gran universo”
 Dan – Frase personal

Posición inicial

RE L1P2C1E2



INFINITY industries®™ (Copyright reserved)
 “Al inicio de todo objetivo, el tablero solo tiene obstáculos, útiles o perjudiciales son obstáculos”
 Dan – Frase personal



En muchos registros históricos se encuentra la misma información, la descripción del origen del juego y las ideas de inspiración. El registro más antiguo en el que se describe el juego “Poder” es en los pergaminos de la realeza del reino extinto de Munirk al norte de Loisl alrededor del 7900u, en los inicios de la era divina, se describe una versión primitiva del juego en la que se usaba la palabra “Mirdt” o “Merdh” del amvisinan antiguo, que significaba “Juego solitario”, en lo poco que se describe del juego se relata un poema en el que el jugador describe una lucha interna para hacerse de la corona de Munirk y una lucha externa para deshacerse de los demás aspirantes a ella, siendo él el príncipe con el mayor derecho pero teniendo que enfrentarse a todo tipo de enemigos y rivales.

*Kirm amtira tan dstar
 (Nacido en cuna real)
 Mardstar lek tioruknastar tuhf Menpaih
 (El príncipe no pudo disfrutar de sus padres)
 Fik sal-ehm ertar emtouk louks
 (Su tío y sus enemigos lo aislaron)
 Furrtaeim lere monkas tal ere
 (Sus hermanos y parientes lo encerraron)
 Ik nar tese rakh these sdtare
 (Pero su pueblo sabía que él era el rey)
 Fok nari dar tar dstari
 (Debía llegar a la corona)*



Poder®™ es un juego de mesa de REs generales muy sencillas, divididas en dos grupos, las REs básicas que no se pueden alterar o negociar y las REs especiales que se pueden acordar para eventos especiales. A continuación, se describen las REs básicas. **Observaciones:** Ø. **Versión:** 1.0 (Anárkika®™ 01072015)

REs básicas	
1.	Posición inicial
2.	Eliminar competencia
3.	Eliminar más de uno
4.	Fin del juego



En los elegantes salones de Khamli, “Poder” ya era un juego conocido en las clases sociales altas, ya tenía un nombre de renombre, ya era considerado un emblema de astucia y agilidad mental. Se dice que el linaje real de Khamli de la era media lo usaba para medir la valía de los pretendientes de las princesas y doncellas nobles.

En estos tiempos el juego ya tenía el tablero definido y las 42 fichas características, sin embargo, su práctica era muy limitada ya que no cualquiera podía tener acceso a un tablero y fichas, se cuenta que los pretendientes practicaban con tableros artesanales, phudule o guijarros como fichas o que simplemente eran sorprendidos con la apariencia y reglas del juego cuando llegaban a los salones y muy pocos realmente demostraban que tenían astucia ante la situación.

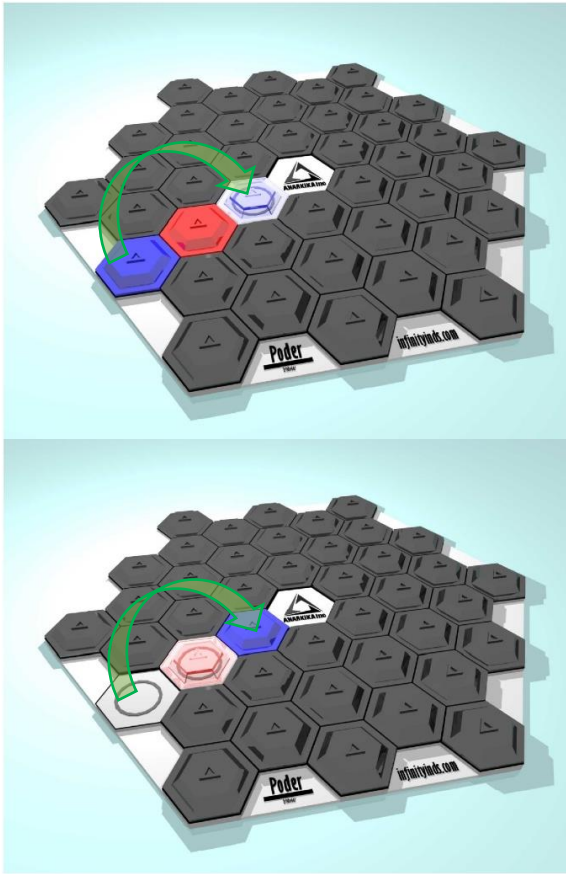
La leyenda del gran Auntar el forastero cuenta que logro hacer un juego perfecto en solo nueve movimientos cuando pidió hablar con el rey para advertirle del peligro de los aliados del desierto contra los azurianos del norte, el rey le pidió que antes de hablar con el demostrara que tan confiable era y si estaba cuerdo por las terribles noticias, Auntar molesto y apresurado le rogo que no perdiera tiempo en protocolos pero los reyes seguían tercamente sus protocolos, Auntar urgido aceleró el juego y termino en el centro del tablero con una ficha en solo nueve movimientos, el rey quedó boquiabierto y confió ciegamente en el legendario espadachín.



Para iniciar el juego se deben poner las 42 fichas en el tablero dejando solamente libre el HEX central. **Observaciones:** Ø. **Versión:** 1.0 (Anárkika®™ 01072015)

Eliminar competencia

RE
L1P2C1E3



INFINITY industries®™ (Copyright reserved)

“Un rival no necesariamente es un enemigo, un enemigo no necesariamente es un rival, por eso son dos palabras distintas”

Dan – Frase personal



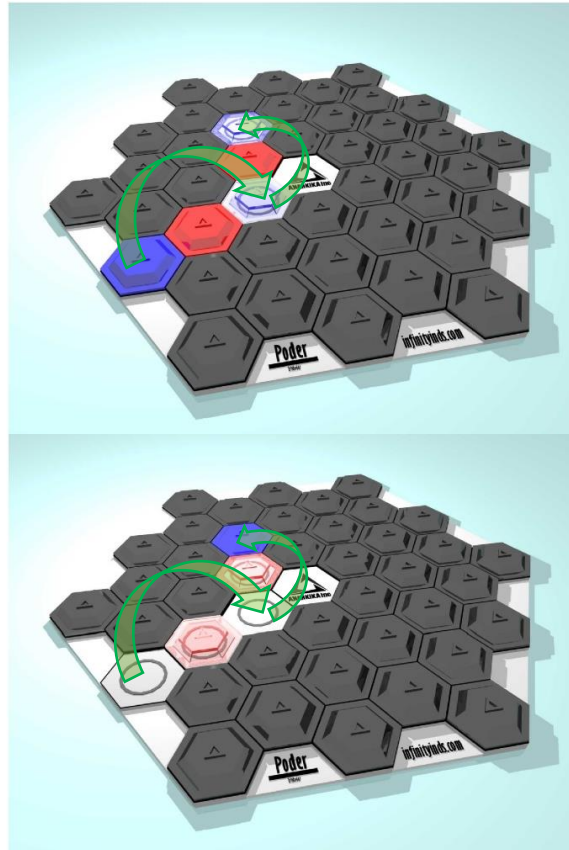
En la era imperial, en medio del auge imperial y en la famosa edad de los reyes tiranos, se cuenta que en el reino de Korts-zar en el continente verde, los príncipes se entretenían jugando con cortesanas en versiones salvajes, que iban de lo sangriento a lo impúdico. La mayoría de estas prácticas se llevaban bajo el auspicio y complicidad de la corona, hasta que el emperador Gasdaret 1º, decreto la famosa prohibición de los juegos salvajes e impúdicos con auspicio de la realeza de los reinos aliados, es difícil saber si estas prácticas cesaron, pero el reino de Korts-zar sin duda no, aun en tiempos modernos se dice que el turismo del bajo mundo tiene un extraño y relevante paseo. En esta era, la práctica del juego como entretenimiento callejero tomo otro rumbo, en ciudad imperial las bancas de piedra tenían tableros labrados en la piedra y fichas de piedra elegante como mármol o granito, para que la gente pueda entretenerse mientras descansaba en las calles.



Una vez iniciado el juego, se eliminan fichas o se sacan fichas del tablero saltando sobre una con otra que tiene un HEX opuesto para llegar despues del salto, la ficha que salta (Azul) elimina a la ficha a la cual salta (Rojo) llegando al HEX opuesto del HEX de origen con respecto a la ficha a eliminarse, este HEX opuesto de destino debe estar libre para poder eliminar la pieza objetivo (Rojo). Luego de la acción, la pieza que se usó para eliminar queda en el HEX de destino que antes estaba libre y se reinicia el proceso con esa misma ficha o cualquier otra que pueda saltar a una contigua que tenga un HEX libre opuesto. **Observaciones:** Ø. **Versión:** 1.0 (Anárkika®™ 01072015)

Eliminar más de uno

RE
L1P2C1E4



INFINITY industries®™ (Copyright reserved)

“Una jugada astuta se mide por los obstáculos sorteados”

Dan – Frase personal



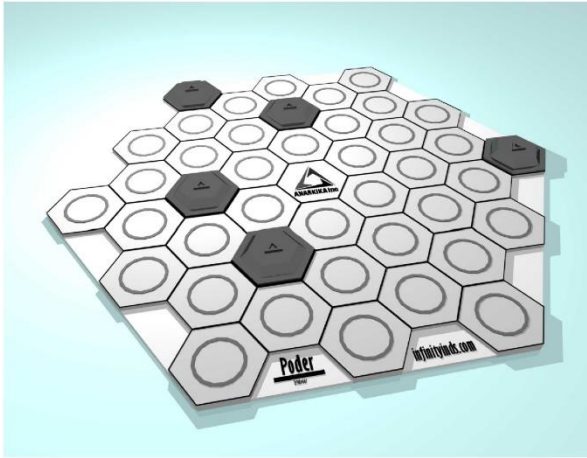
En la era industrial después de que el mundo fue inundado del conocimiento accesible para todos, productos refinados para llegar a los rincones del mundo y la información actualizada era entregada en el mismo día, los entretenimientos tuvieron su parte, el juego “Poder” tuvo su pequeña participación en la era industrializada de placeres y bienes emancipados, la pequeña caja de cartón del juego para solitarios era obsequiada en los cafés de obreros para migrantes y cazadores de fortunas que más allá de sus tristes historias de migración y búsqueda de la felicidad, no tenían por grandes periodos de tiempo (O nunca) la oportunidad de compartir sus historias con nadie, para ellos, el juego formo una parte importante de sus vidas. Se los veía jugar en los cafés, calzadas o comedores de las grandes fábricas.



Se puede eliminar más de una ficha si el lugar de destino (Azul) del salto inmediatamente obtiene un nuevo HEX libre en el lado opuesto de la nueva ubicación y tienen una ficha adyacente sobre la cual saltar (Rojo), luego de la acción se reinicia el proceso con esa misma ficha o cualquier otra que pueda saltar a una contigua que tenga un HEX libre opuesto. Si bien este movimiento está compuesto por varios saltos, varias fichas eliminadas y varios HEXs involucrados, se considera un solo movimiento para el conteo de movimientos, no importando cuantos saltos se realicen y cuantas fichas se eliminen del tablero, para determinar la calidad de final o victoria a tomarse en cuenta. **Observaciones:** Ø. **Versión:** 1.0 (Anárkika®™ 01072015)

Fin del juego

RE
L1P2C1E5



INFINITY industries®™ (Copyright reserved)

“Para mejorar una victoria anterior se requiere una estrategia superior a la anterior”

Dan – Frase personal



En la era moderna el juego se tornó muy popular en distintas formas, las formas físicas fueron desplazadas por formas digitales muy ágiles e interesantes, en las que se incluían todo tipo de modalidades y presentaciones. Desde las primeras computadoras hasta las formas más ligeras de dispositivos, siempre tuvieron alguna forma del juego para entretenimiento solitario



El juego termina cuando queda una sola pieza, o quedan varias que son incapaces de saltar una sobre la otra por no estar en HEXs adyacentes. La calidad del fin del juego se mide en función a la cantidad de fichas sobrantes siendo una el mejor caso de final, también se miden por la posición de la última ficha (Este tipo de final solo aplica cuando ha quedado solo una ficha), mientras más cerca al centro, mejor es el final, siendo el HEX central el mejor HEX para terminar, por último se mide en función a la cantidad de movimientos realizados para finalizar, siendo la menor cantidad de movimientos la mejor forma de finalizar el juego, se considera un solo movimiento cuando se sacan varias fichas con una misma ficha continua, revisar la RE Eliminar más de uno. Todo juego se gana inevitablemente, pero el objetivo del juego es lograr el final o la victoria de mejor calidad, es decir menos fichas en el tablero y más cercanas al centro del tablero, la mejor victoria sería por consiguiente una sola ficha final en el centro del tablero.

Observaciones: Ø. **Versión:** 1.0 (Anárkika®™ 01072015)

