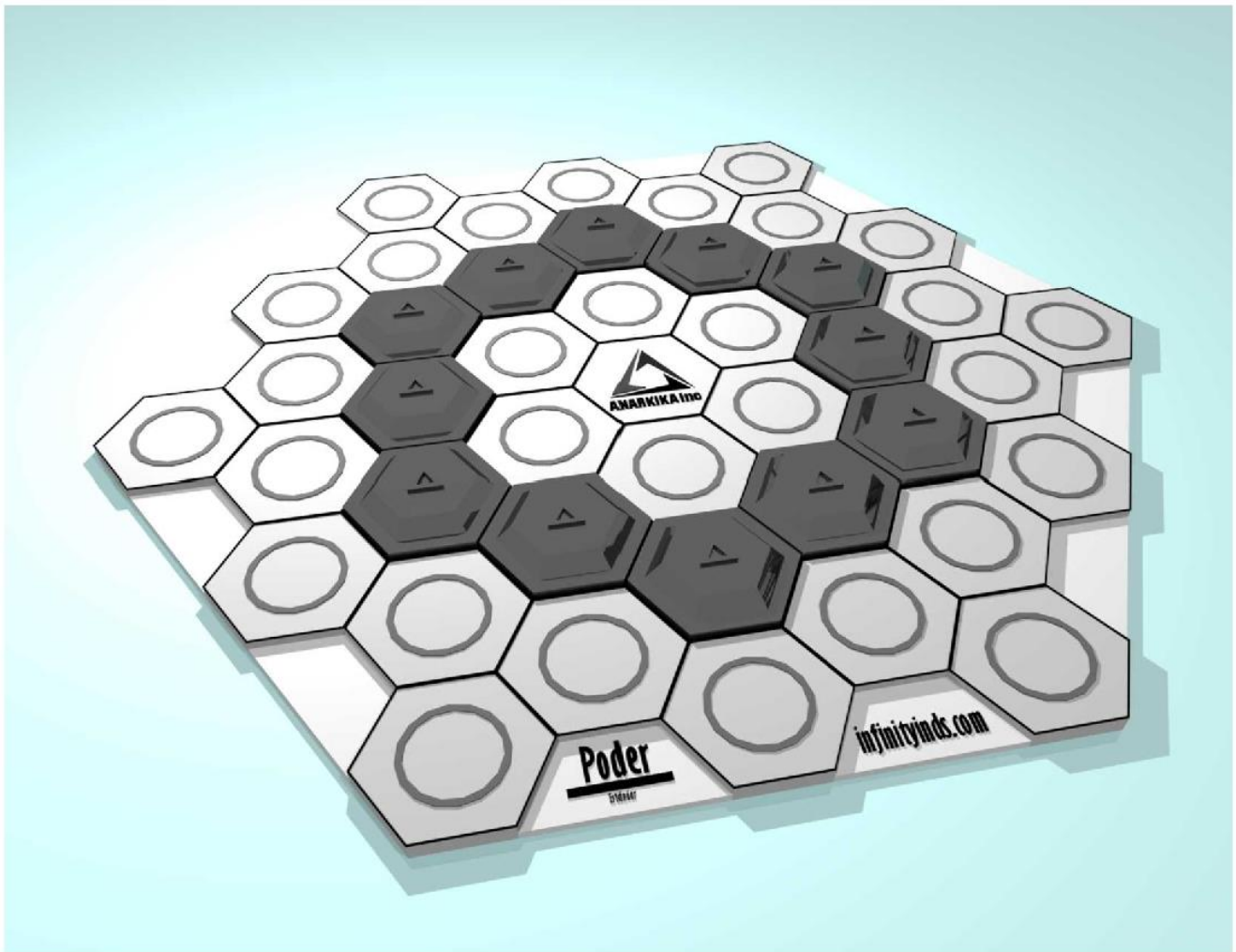
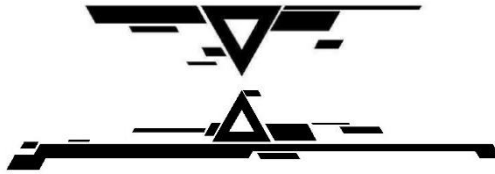




## CAPÍTULO 2

### “REGLAS ESPECIALES”



INFINITY industries®™ (Copyright reserved)





## Generalidades

L1P2C2E1



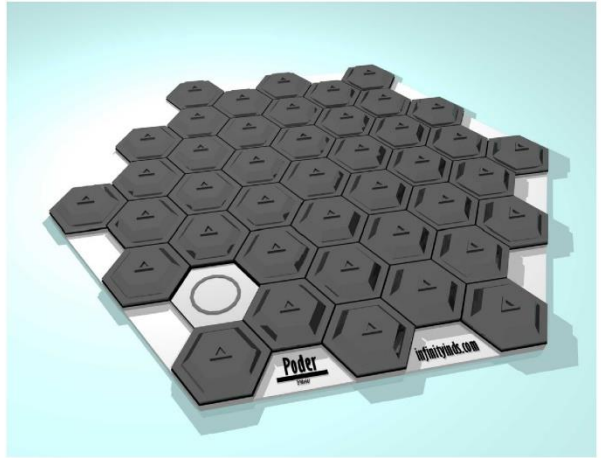
Free AI image generated for INFINITY industries®™ (Meta.ai - Copyright reserved)

“El camino al trono es un sufrimiento que luego será un recuerdo de valentía”

Dan – Frase personal

## Posiciones iniciales

RE  
L1P2C2E2



INFINITY industries®™ (Copyright reserved)

“El poder no es algo que se hereda o se recibe como obsequio, es duro entenderlo cuando se lo persigue, pero es más duro entenderlo cuando se cree que se hereda o recibe como regalo”

Dan – Frase personal



En la era industrial, los sindicatos juegan un papel fundamental en la organización de competencias y eventos para mantener la moral alta entre los obreros. Estas competencias suelen ofrecer jugosos premios en efectivo como incentivo para participar. Entre los juegos y competencias organizadas, destaca la competencia de "Poder" o el juego de los solitarios, que se ha convertido en un favorito entre los trabajadores.

En esta competencia, los participantes no solo deben demostrar su habilidad y estrategia en el juego, sino que también deben cumplir con una regla adicional de agilidad. Esta regla consiste en colocar las fichas en orden y iniciar el juego en un tiempo récord, lo que agrega un elemento de velocidad y destreza al juego.

Además de la dificultad usual del juego, los competidores deben tener cuidado de no sacar ninguna ficha de su HEX o dejar caer alguna fuera del tablero, ya que esto resultaría en una pérdida automática. Esto significa que el juego no solo requiere habilidad mental y estratégica, sino también destreza y coordinación física.

Los competidores que logran superar estos desafíos y demostrar su habilidad y agilidad en el juego son recibidos con aplausos y reconocimiento por sus compañeros de trabajo. Los premios en efectivo también son un incentivo adicional para participar y ganar. En general, la competencia de "Poder" es un evento emocionante y desafiante que pone a prueba las habilidades y la destreza de los participantes.



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

### REs especiales

1. Posiciones iniciales
2. Sorteo de posición con dado regular
3. Varios vacíos
4. Varios tableros
5. Formas de torneo
6. Puntaje de torneo



Después de intensos debates y exhaustivas investigaciones, los historiadores eruditos han llegado a la conclusión de que los conceptos folclóricos y coloquiales presentes en el juego "Poder" se originan en relatos de la familia real y sus círculos nobles. Esto se debe probablemente a que el juego era más común entre la nobleza que entre la plebe.

El inicio del juego simboliza la distancia entre el verdadero heredero y la corona del rey. Esta distancia puede deberse a factores como la edad, la experiencia, la cantidad de aspirantes o una combinación de estos. Sin embargo, el juego no revela quién es el heredero legítimo, por lo que todas las fichas son idénticas. Esto crea una sensación de igualdad y anonimato, sugiriendo que el heredero está perdido en la multitud, las posibilidades o su propio destino.

La igualdad de las fichas también implica que el heredero debe demostrar su valía y sobresalir entre los demás para reclamar su derecho al trono. De esta manera, el juego "Poder" se convierte en una metáfora de la lucha por el poder y la supremacía, donde solo los más fuertes y astutos pueden emerger victoriosos.

A medida que el juego avanza, las fichas comienzan a tomar posiciones estratégicas en el tablero, simbolizando la formación de alianzas, la acumulación de recursos y la planificación de movimientos tácticos. El jugador debe utilizar su habilidad y astucia para guiar a su ficha hacia la victoria, superando obstáculos y rivales en el camino.



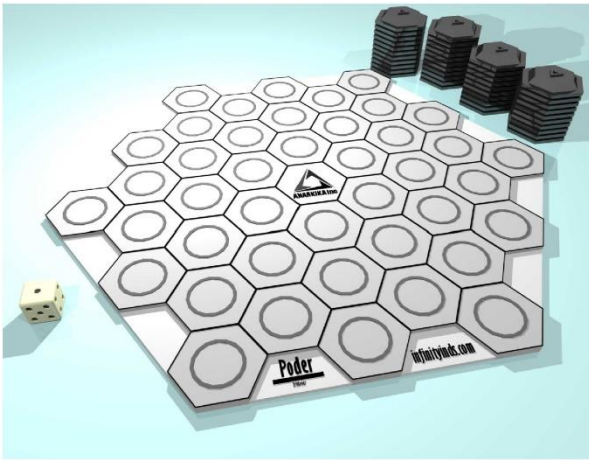
La posición inicial se puede variar, el HEX vacío inicial (El HEX43), se puede variar para que no sea necesariamente el central, esto se puede hacer a voluntad "Vacío a voluntad" o por sorteo con un simple 1d6 con el sistema "RE Sorteo de posición en tablero con un dado regular", esta RE esta descrita más adelante. **Observaciones:** Ø. **Versión:** 1.0 (Anárkika®™ 01072015)

### Posiciones iniciales

- Vacío a voluntad  
Sorteo de posición en tablero con un dado regular

## Sorteo de posición con dado regular

RE  
L1P2C2E3



INFINITY industries®™ (Copyright reserved)

“El poder de gobernar siempre está rodeado del miedo a gobernar mal”  
Dan – Frase personal



La búsqueda de la corona no siempre es una tarea sencilla, ya que es posible que no esté disponible cuando el heredero desea iniciar su búsqueda. Esto se refleja en el juego, donde el vacío que representa la corona no necesariamente se sitúa en el centro del tablero. En realidad, la posición del vacío puede variar dependiendo de la situación o la región en la que se juegue.

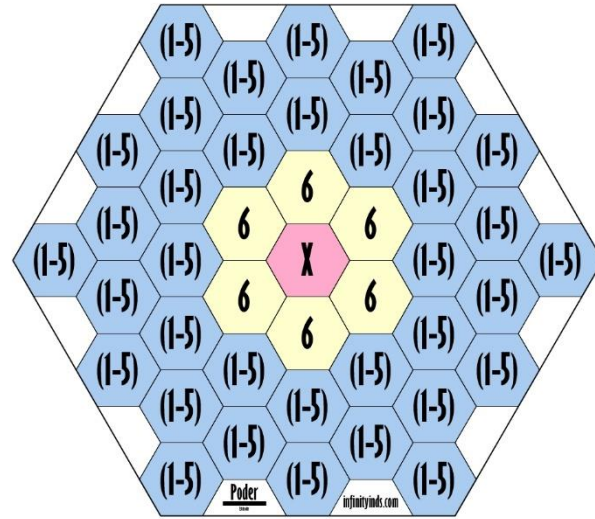
La evidencia histórica sugiere que el juego ha evolucionado de manera diferente en distintas regiones y círculos sociales. Esto ha dado lugar a una variedad de formas de jugar, cada una con sus propias reglas y peculiaridades. Incluso, hay registros de torneos que se han celebrado con reglas muy peculiares, lo que demuestra la flexibilidad y adaptabilidad del juego.

En algunos casos, el juego se ha adaptado a las necesidades y preferencias de los jugadores, lo que ha llevado a la creación de versiones únicas y personalizadas. Por ejemplo, en algunas regiones, se juega con un tablero más grande o más pequeño, mientras que en otras, se utilizan fichas de diferentes materiales o colores.

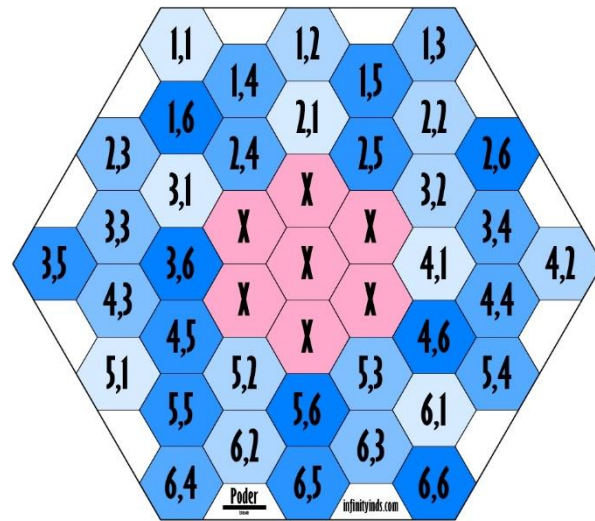
La diversidad de formas de jugar es un testimonio de la riqueza y complejidad del juego, y refleja la creatividad y la imaginación de los jugadores a lo largo de la historia. A pesar de estas variaciones, el objetivo fundamental del juego sigue siendo el mismo: encontrar la corona y reclamar el trono.



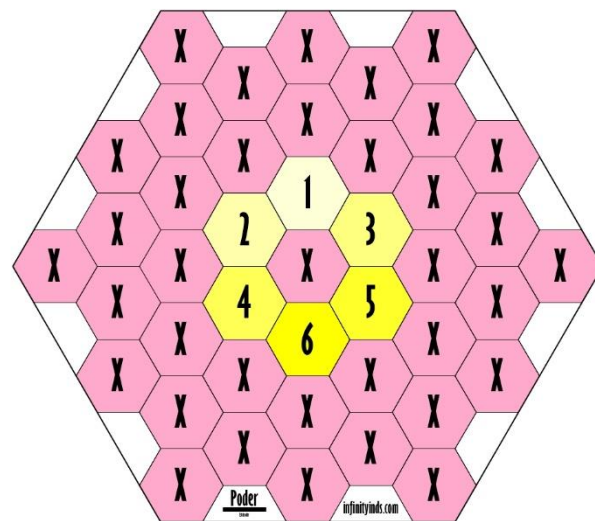
Esta RE especial requiere el uso de 1d6 convencional (El d6 no está incluido en ninguna de las variaciones de presentación del juego, pero no es complicado conseguir uno ya que es un dado muy común), el cual se usará para localizar exactamente el vacío inicial (Como se muestra en los gráficos cronológicos a continuación). Primero se lanza una sola vez el d6 para detectar si el vacío ira en la zona azul (Perimetral) o amarilla (Intermedia), si se obtiene de 1 a 5 se ubicará en la zona azul y si se obtiene 6 se ubicará en la zona amarilla. La zona central está anulada para ubicar el vacío por ser la ubicación estándar del juego. En caso de usarse la zona azul se lanza dos veces el d6 (Los valores obtenidos se ordenan de forma consecutiva o cronológica) para ubicar con la lectura ordenada de ambos resultados, según el gráfico, en caso de usarse la zona amarilla se lanza una sola vez el d6 para ubicarse según el gráfico. Ver lo gráficos cronológicos a continuación para realizar las tiradas del d6 y localizar el vacío (O los vacíos en caso de usarse varios). **Observaciones:** Ø. **Versión:** 1.0 (Anárkika®™ 010712015)



Sorteo de zona: 1d6(1-5) zona azul (6) zona amarilla, zona roja no permitida



Sorteo de posición (Zona azul): 2d6 consecutivos

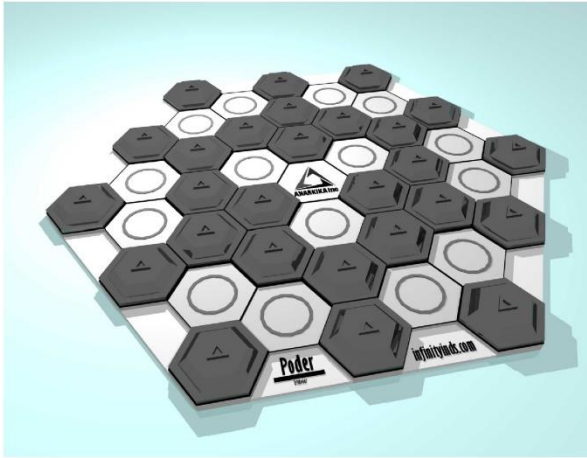


Sorteo de posición (Zona amarilla): 1d6



## Varios vacíos

RE  
L1P2C2E4



INFINITY industries®™ (Copyright reserved)

“La ausencia de enemigos solo significa que son pocos o más peligrosos o son astutos y no se los ha notado”

Dan – Frase personal



En el uso coloquial o en torneos triviales, es muy común que se introduzcan interesantes cambios en el juego para hacerlo más emocionante y misterioso. Uno de los cambios más populares es aumentar los vacíos iniciales en el tablero.

Al aumentar los vacíos iniciales, se crea un sentido de incertidumbre y misterio, ya que los jugadores no saben exactamente dónde se encuentran las fichas que necesitan para ganar. Esto agrega un nivel adicional de complejidad y desafío al juego, ya que los jugadores deben utilizar su habilidad y estrategia para descubrir las fichas ocultas y llenar los vacíos.

Además, el aumento de los vacíos iniciales puede crear una sensación de tensión y emoción, ya que los jugadores deben trabajar más duro para descubrir las fichas que necesitan para ganar. Esto puede hacer que el juego sea más atractivo y emocionante para los jugadores y los espectadores.

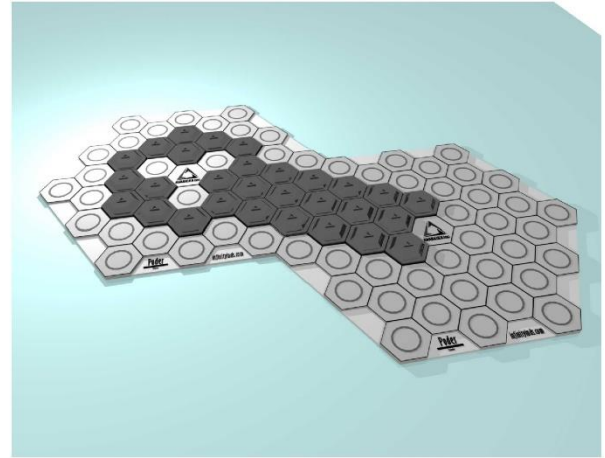
En algunos torneos triviales, se pueden encontrar otros cambios interesantes, como la introducción de fichas especiales con poderes únicos, o la creación de tableros personalizados con temas y desafíos específicos. Estos cambios pueden agregar un nivel adicional de complejidad y diversión al juego, y hacer que sea más atractivo para los jugadores y los espectadores.



Esta RE especial permite tener varios vacíos iniciales, para ello se puede usar la RE Posiciones iniciales, para determinar la ubicación de estos vacíos, sin problema, se debe aclarar que en esta RE especial se debe cuidar de que toda ficha quede adyacente al menos a otra ficha para que el juego funcione. **Observaciones:** Ø. **Versión:** 1.0 (Anárkika®™ 010712015)

## Varios tableros

RE  
L1P2C2E5



INFINITY industries®™ (Copyright reserved)

“El poder puede estar a la vuelta de una conversación o en la larga y trágica victoria después de varios urmahn de guerra”

Dan – Frase personal



El juego ha sido objeto de numerosas adaptaciones y variaciones a lo largo de su historia, y una de las más populares y emocionantes es la incorporación de tableros adicionales. Esta práctica, conocida como "Expansión de tableros", se remonta a la era citadina y se hizo especialmente popular en las calles de Jinvanados.

La incorporación de tableros adicionales agrega una nueva capa de complejidad y desafío al juego, ya que los jugadores deben navegar por múltiples tableros y gestionar recursos y estrategias de manera más sofisticada. Esto puede hacer que la partida sea más larga y emocionante, ya que los jugadores deben adaptarse a nuevos desafíos y oportunidades.

En Jinvanados, la práctica de jugar con múltiples tableros se convirtió en una especie de ritual entre los jugadores más experimentados. Se reunían en las calles y plazas de la ciudad, dispuestos a enfrentarse en partidas épicas que podían durar horas o incluso días.

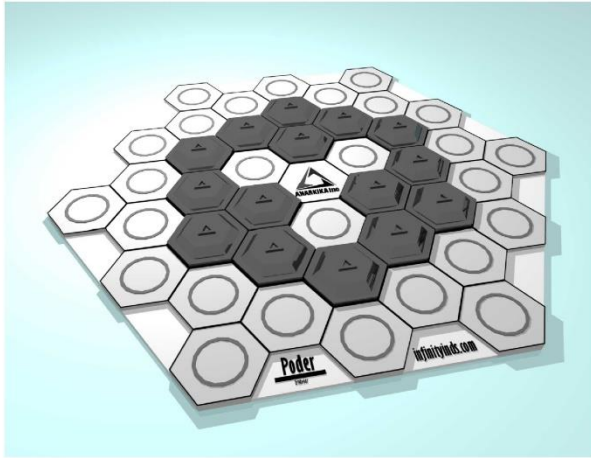
La incorporación de tableros adicionales también permitió la creación de nuevos modos de juego y variantes, como el "Juego de los Tres Tableros" o el "Desafío de los Cinco Reinos". Estas variantes agregaron una nueva capa de complejidad y diversión al juego, y ayudaron a mantener vivo el interés y la pasión de los jugadores.



Se puede jugar con más de un tablero y varias fichas o todas siempre y cuando se usen dos o más fichas y ninguna quede inicialmente suelta o sin otra ficha adyacente para poder jugar, para la disposición de las posiciones iniciales se deberá acordar previamente el mecanismo a usarse, para ello se puede usar todas las REs anteriores. Es muy común que este juego en otras modalidades use tableros extras especiales. Cuando se usa más de un tablero se debe determinar cuál es el centro oficial o primario y cuales los centros secundarios si hubieren. **Observaciones:** Ø. **Versión:** 1.0 (Anárkika®™ 010712015)

## Formas de torneo

RE  
L1P2C2E6



INFINITY industries®™ (Copyright reserved)

“Ganar en un juego solitario requiere más confianza de lo que parece”  
Dan – Frase personal



La Ciudad Imperial es, sin duda, la capital indiscutible de los jugadores de "Poder" y de los grandes torneos que se celebran en su honor. Desde la era industrial, esta ciudad se ha convertido en la cuna de los eruditos y expertos en este juego solitario de mesa, atraídos por su riqueza y complejidad.

En la Ciudad Imperial, se celebran torneos de todos los tipos y con premios muy variados. Algunos de ellos son exclusivamente para jugadores experimentados, mientras que otros están abiertos a jugadores de todos los niveles. Los premios pueden variar desde objetos de valor y reconocimientos hasta sumas de dinero y títulos honoríficos.

La Ciudad Imperial es un lugar de peregrinación para los jugadores de "Poder" de todo el mundo, que acuden a la ciudad para participar en los torneos y para aprender de los maestros del juego. La ciudad está llena de salas de juego y clubes de "Poder", donde los jugadores pueden reunirse para jugar y discutir sobre el juego.

La Ciudad Imperial también es el hogar de la famosa Academia de "Poder", una institución dedicada al estudio y la promoción del juego. La academia ofrece cursos y programas de estudio para jugadores de todos los niveles, desde principiantes hasta expertos. Los profesores de la academia son algunos de los jugadores más experimentados y respetados del mundo, y están siempre dispuestos a compartir su conocimiento y experiencia con los estudiantes.

En resumen, la Ciudad Imperial es el corazón del mundo de "Poder", un lugar donde los jugadores pueden reunirse para jugar, aprender y competir en un ambiente de pasión y dedicación.



Para un torneo cada JU lógicamente juega solo pero su juego se compara con los demás competidores. Antes de iniciar el torneo se debe estipular con detalle que REs básicas (Ver el L1P2C1) y REs (Ver los códigos anteriores) especiales se usarán incluyendo REs caseras como tiempo, destreza, velocidad, Etc. A continuación, se sugieren las variables que se pueden implementar para el torneo, algunas son exclusivas así que no admiten ninguna variable más, algunas son condicionantes así que anularan otras variables (\*) y algunas se pueden usar libremente (\*\*). **Observaciones:** Ø. **Versión:** 1.0 (Anárkika®™ 010712015)

### Sugerencia para torneos

Forma estándar

\* Vacío a voluntad

\* Sorteo de posición con dado regular

\* Varios vacíos a voluntad (Determinar cuántos)

\* Varios sorteos de posición en tablero con un dado regular (Determinar cuántos)

\*\* Varios tableros (Determinar cuántos)

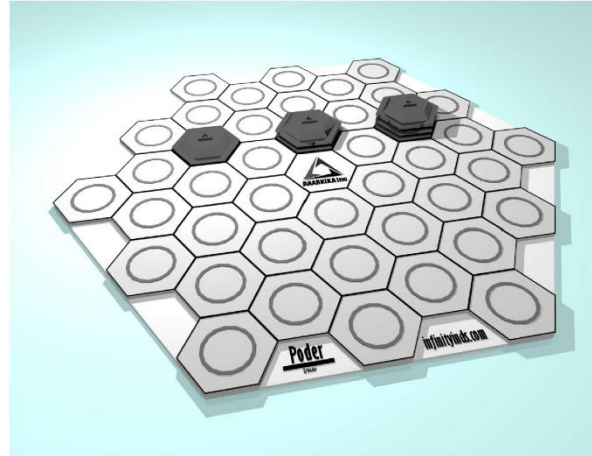
\*\* Juego contra reloj

\*\* Juego de destreza con descalificación (No dejar caer piezas)

\*\* Juego de destreza con descalificación (No alterar las posiciones de forma accidental)

## Puntaje de torneo

RE  
L1P2C2E7



INFINITY industries®™ (Copyright reserved)

“Mejorar el resultado de una partida requiere mejorar las estrategias usadas”

Dan – Frase personal



La leyenda de la jugada de Cosmoniamox es un tema fascinante que ha capturado la imaginación de los historiadores y los aficionados al juego "Poder". Según la tradición, la leyenda surge en las poesías de la era media, cuando los trovadores relataban en sus trovas las hazañas de Cosmoniamox, un regente zodiacal que se decía que jugaba "Poder" con una astucia y habilidad sin igual.

Los historiadores coinciden en que la leyenda de la jugada de Cosmoniamox se fundó a partir del proverbio popular coloquial de mencionar la frase "En seis movimientos", que se usaba para describir una hazaña que se lograba con éxito y habilidad. Esta frase se convirtió en sinónimo de excelencia y perfección, y se decía que solo Cosmoniamox podía lograr la victoria en "Poder" en solo seis movimientos.

Sin embargo, la forma en que se unieron la frase y el regente zodiacal es un tema que nunca se podrá aclarar. Es posible que la leyenda surgiera en las falacias de un creativo trovador, que utilizó su imaginación y habilidad para crear una historia que capturara la atención de su audiencia.

A medida que la leyenda se difundió, se convirtió en una parte integral de la cultura popular, y se decía que solo los jugadores más habilidosos podían lograr la victoria en "Poder" en solo seis movimientos, al igual que Cosmoniamox. La leyenda se convirtió en un desafío para los jugadores, que se esforzaban por igualar la habilidad y astucia del regente zodiacal.

En resumen, la leyenda de la jugada de Cosmoniamox es un tema fascinante que ha capturado la imaginación de los historiadores y los aficionados al juego "Poder". Aunque la forma en que se unieron la frase y el regente zodiacal es un tema que nunca se podrá aclarar, la leyenda sigue siendo una parte integral de la cultura popular, y sigue inspirando a los jugadores a igualar la habilidad y astucia de Cosmoniamox.



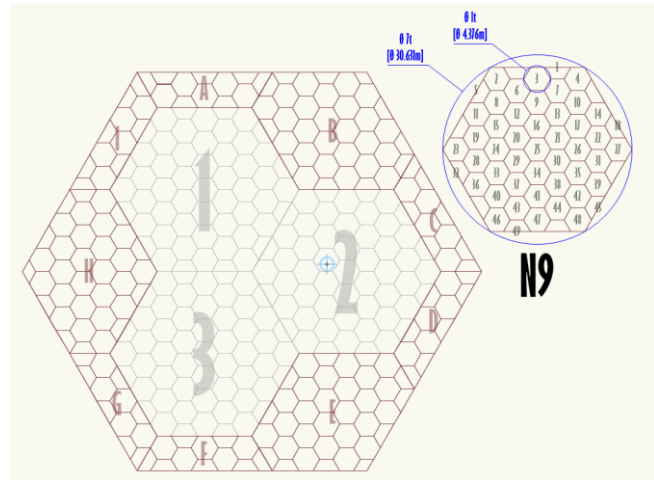
El puntaje del juego está determinado de la siguiente forma, ya sea para uso personal y llevar un control de marcas alcanzadas o torneos solitarios o para el uso en torneos. A continuación, se describen los puntos que se ganan y como se ganan en la tabla de puntaje, mientras menos puntos acumule el JU, más alto deberá situarse en la tabla de competición, es decir, el JU con menos

puntaje se considera el ganador. Los puntajes deben combinar ganancia de puntaje por ejemplo cantidad de fichas finales y posición de cada una. Se debe acordar que formas de puntaje se usaran antes de iniciarse el torneo.  
**Observaciones: Ø. Versión: 1.0 (Anárkika®™ 010712015)**

Tabla de puntaje por SES al terminar el juego	
+0	Una ficha final en la zona central
+1	Una ficha final en la zona intermedia (1HEX del centro)
+2	Una ficha final en la zona perimetral (2HEX del centro)
+3	Una ficha final en la zona perimetral (3HEX del centro)
+4	Una ficha final en la zona perimetral (Cualquiera de las 6 esquinas)
+1	Dos fichas finales
+2	Tres fichas finales y así sucesivamente
+1	Por cada movimiento realizado
<b>Eliminación</b>	Dejar caer una o más fichas
<b>Eliminación</b>	Desordenar accidentalmente el tablero
<b>Eliminación</b>	Desordenar deliberadamente el tablero
+1	Por cada minuto usado para la victoria

Anárkika®™ usa un tablero reglamentario modular hexagonal (HEX) totalmente difundido y aplicado a las REs convencionales, conocido cartográficamente como hexágono N9 y compuesto por 43HEXs y 12 medios HEXs. Este HEX es 1t de diámetro (4.376m) y el tablero corresponde a 7t de diámetro (30.631m) en escala 1/128 siguiendo los parámetros reglamentarios. El tablero corresponde a estas directivas para poder usado no solo como tablero para Poder®™ sino también para PARs convencionales de Anárkika®™ para SB. 3 tableros N9 componen el núcleo de un hexágono cartográfico N8 con piezas parciales complementarias para fines completamente técnicos y exclusivamente cartográficos, el tablero N9 es el único reglamentario para aplicación directa de PAR. **Observaciones: Ø. Versión: 1.0 (Anárkika®™ 010712015)**

## Tablero reglamentario



INFINITY industries®™ (Copyright reserved)  
 “Absolutamente todo sirve para jugar Anárkika®™”  
 Dan – Frase personal



Y cuando la partida de rol se pone más emocionante, el escenario de combate se complica y se vuelve cada vez más intenso. Los jugadores se sumergen en el mundo del juego, improvisando detalles y utilizando todos los recursos a su alcance para crear una experiencia inmersiva y emocionante.

En este momento, los tableros reglamentarios se convierten en una herramienta esencial para la partida. Afortunadamente, la mayoría de los juegos de mesa utilizan tableros reglamentarios, lo que permite a los jugadores de rol utilizarlos como base para crear su propio escenario de combate.

Los jugadores pueden utilizar los tableros reglamentarios para crear un entorno de juego más realista y detallado. Pueden agregar elementos como terrenos, obstáculos, edificios y otros objetos para crear un escenario de combate más complejo y desafiante.

Además, los tableros reglamentarios pueden ser personalizados y adaptados para satisfacer las necesidades específicas de la partida de rol. Los jugadores pueden agregar sus propios elementos y detalles, como mapas, cartas y otros objetos, para crear un entorno de juego único y emocionante.

En resumen, cuando la partida de rol se pone más emocionante, los tableros reglamentarios se convierten en una herramienta esencial para crear un escenario de combate más realista y desafiante. Los jugadores pueden utilizarlos para crear un entorno de juego más inmersivo y emocionante, y personalizarlos para satisfacer las necesidades específicas de la partida.



