

John Yianni

W **H** **I** **V** **E** [®]

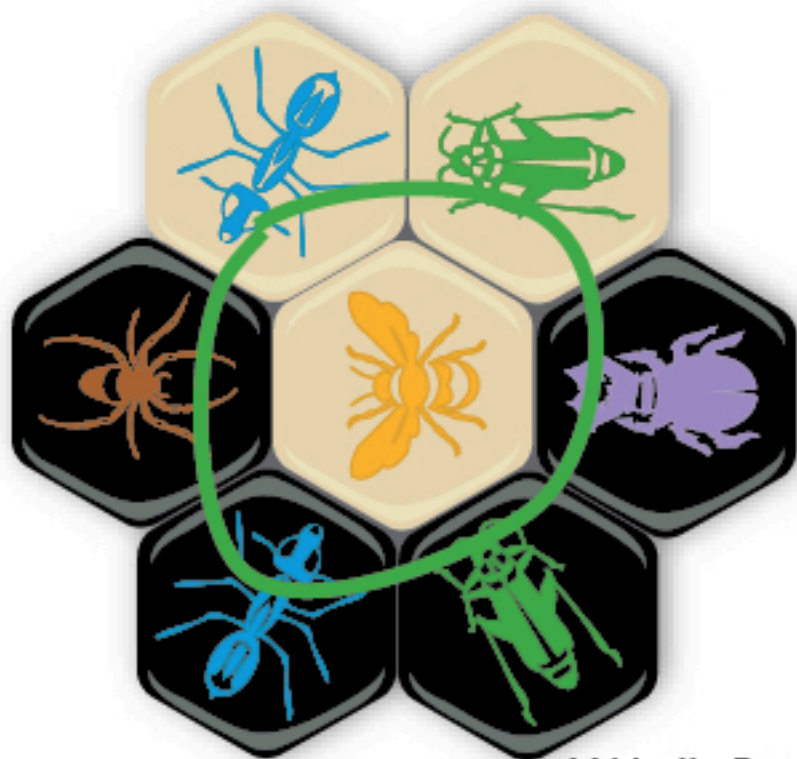
El Rusc



© 2016 Gen42 Games
www.gen42.com
Author: John Yianni

Objectiu del joc

L'objectiu del joc és intentar rodejar per complert l'Abella Reina del jugador contrari i evitar que aquest faci el mateix amb la teva. El setge a una Abella Reina pot estar format per peces de tots dos bàndols. El primer jugador que aconseguixi rodejar completament l'Abella Reina del contrari guanyarà la partida.



L'Abella Reina
està rodejada.

Preparació

Cada jugador agafa les 11 peces del seu color (blanques o negres) i les col·loca, cara amunt, davant seu. Es recomana jugar en una superfície plana.



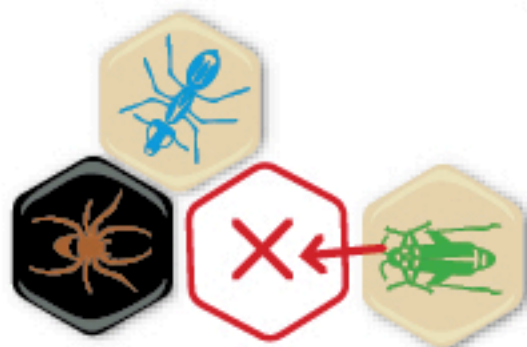
Començant la partida

Es tria a l'atzar qui serà el jugador inicial, el qual col·locarà una peça al centre de la taula. A continuació, l'altre jugador fa el mateix, col·locant la seva peça adjacent a qualsevol costat de la peça jugada pel seu oponent. Des d'ara, els jugadors s'aniran alternant per col·locar una de les seves peces al costat de les que ja estan en joc.



Com col·locar peces

Es poden introduir noves peces a la partida en qualsevol moment. Al col·locar una peça nova, amb l'excepció de la primera, aquesta no pot ser col·locada adjacent a una peça del contrari.



Pots guanyar una partida sense haver posat totes les peces en joc. Tanmateix, una vegada que col·loques una peça al Rusc, ja no pot ser retirada de la partida.

El Rusc

Les peces en joc formen el taulell de joc, al que anomenem “el Rusc”.

Col·locar l'Abella Reina

L'Abella Reina pot ser col·locada en qualsevol moment durant els primers tres torns. En el cas de que no s'hagi posat en joc abans, un jugador està obligat a col·locar-la en el quart torn.



Moviment

Un cop hagi col·locat l'Abella Reina (no abans), un jugador pot triar en les rondes posteriors col·locar una nova peça o moure una de les que ja estiguin en joc. Cada peça té el seu propi moviment i pot moure's pel Rusc, entrant en contacte fins i tot amb les peces del contrari.

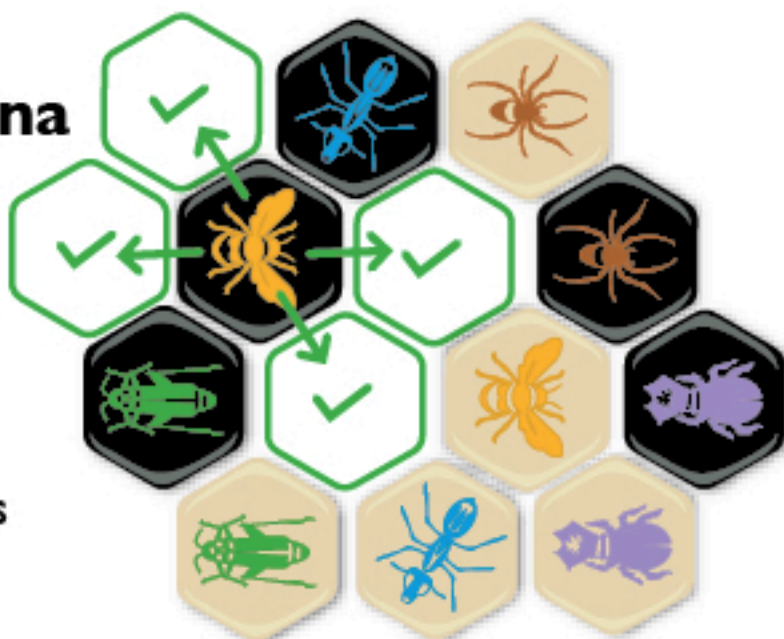
Cada peça ha d'estar sempre en contacte amb una altra peça. Una peça que sigui l'únic nexa d'unió entre dues parts del Rusc no pot ser desplaçada. (Veure regla del Rusc únic, pàgina 9).

Les peces



Abella Reina

L'Abella Reina pot moure's només una casella per torn. Malgrat aquesta restricció, si la mous en el moment adequat, pots arruïnar els plans del teu oponent.



Des d'aquesta posició, l'Abella Reina negra pot moure's a un dels quatre buits indicats.



Escarabat

De la mateixa manera que l'Abella Reina, l'Escarabat només pot moure's una casella per torn. Però a diferència de la resta de peces del Rusc, pot pujar-se a sobre d'una altra peça, independentment del seu color.

Una peça que estigui a sota d'un Escarabat no pot ser moguda. Pel que fa a les regles a l'hora de col·locar una peça (descrites a la pàgina 2), es considera que tota la pila és del color de l'Escarabat que estigui a sobre d'ella. Des de la seva posició, enfilat sobre una altra peça, un Escarabat pot passar d'una peça a una altra per totes les peces que ja estiguin en joc (un espai per torn), o baixar al mateix nivell que les altres peces. També pot accedir als buits tancats que no són accessibles a la majoria de peces. (Veure pàgina 10).



Des de la seva posició l'Escarabat blanc es pot moure cap a qualsevol dels quatre espais.

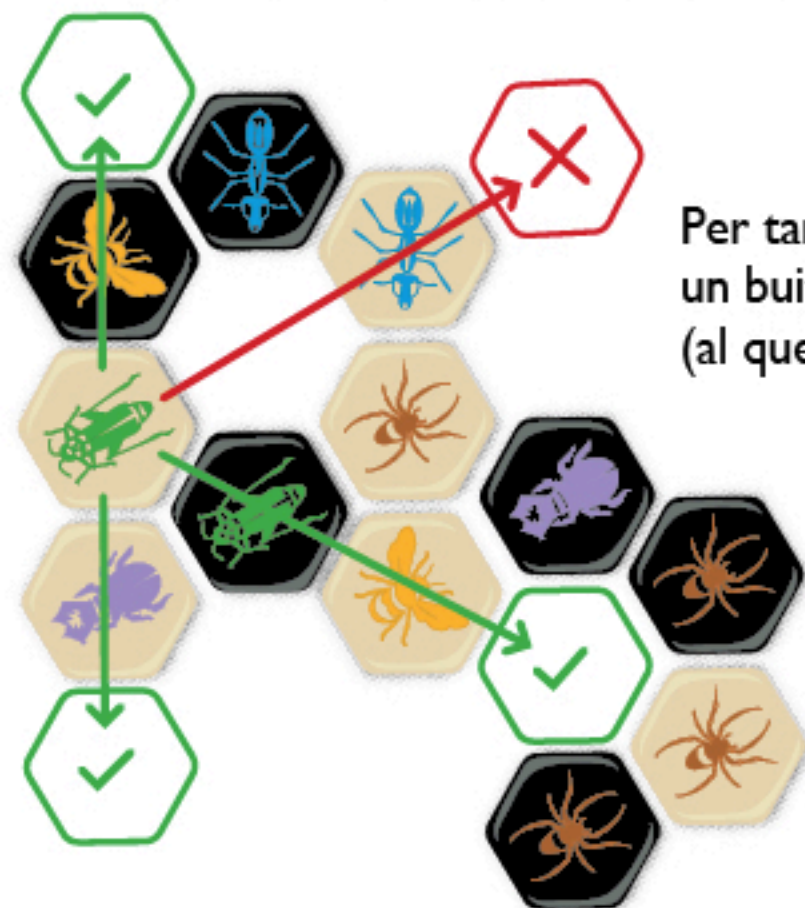
L'única manera de bloquejar a un Escarabat situat a la part superior del Rusc és col·locant-li un altre Escarabat a sobre. És possible que els 4 Escarabats quedin apilats un a sobre de l'altre.

Important: Quan un Escarabat entra en joc, ha de fer-ho com la resta de peces. No pot ser col·locat al Rusc directament sobre una altra peça.



Saltamartí

A diferència d'altres peces, el Saltamartí no pot moure's al voltant del Rusc. Tanmateix, pot saltar en línia recta per sobre d'una o més peces fins al primer lloc buit.



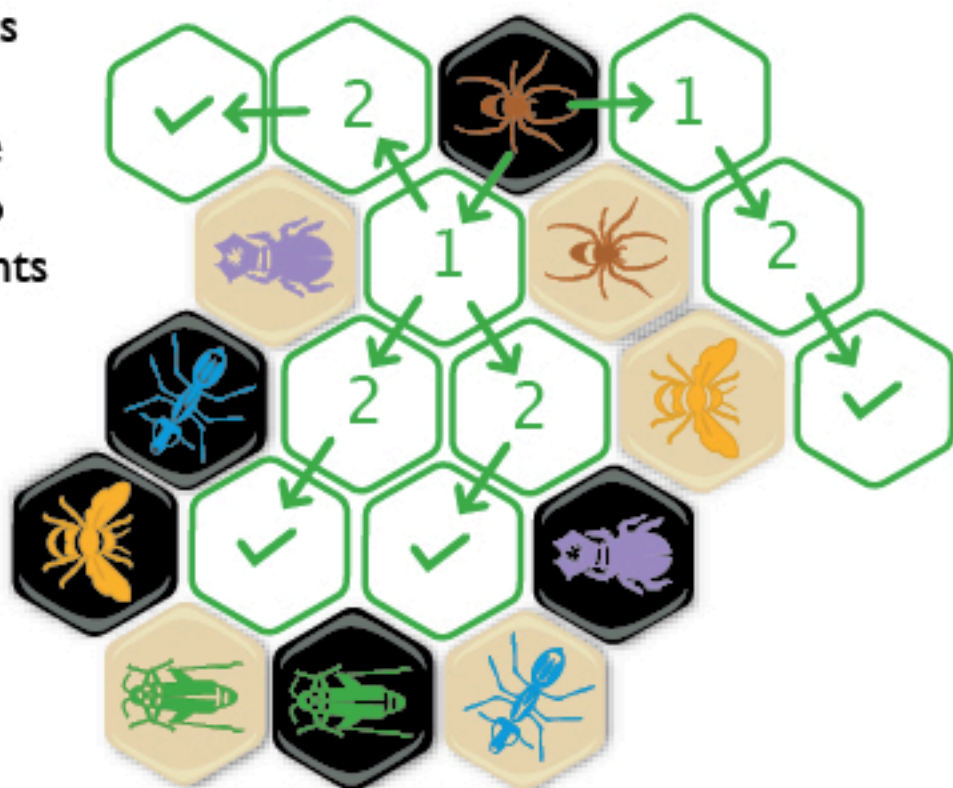
Per tant, té l'oportunitat d'ocupar un buit rodejat d'altres peces (al que anomenarem caixa).

Des d'aquesta posició, el Saltamartí blanc pot saltar a tres buits. Atenció: no pot saltar per sobre del buit marcat amb una X.



Aranya

L'Aranya es mou exactament tres caselles per torn, ni més ni menys. Ha de realitzar tot el seu moviment en una sola direcció, sense fer marxa enrere. I només pot desplaçar-se al voltant d'aquelles peces amb les que estigui en contacte directe, pel que no podrà fer moviments sobre espais buits.

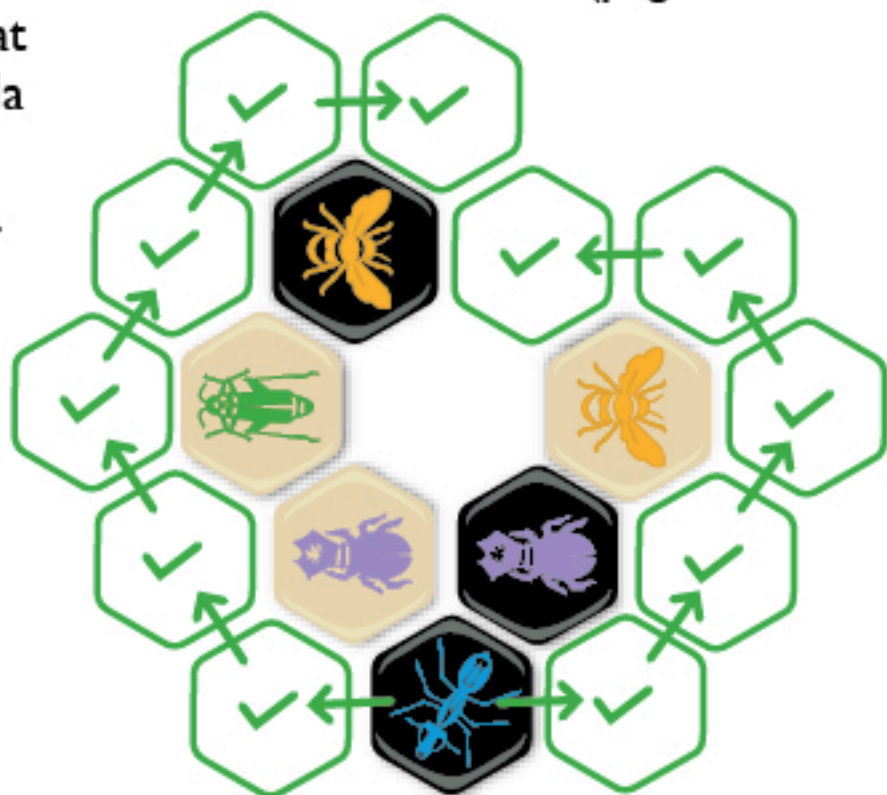


En aquesta posició, l'Aranya negra pot moure's a 4 espais. Però no pot, en un sol moviment, arribar al buit situat a l'esquerra i marcat amb un 2.



Formiga

La Formiga pot passar a qualsevol altre posició del Rusc, sempre i quan respecti les restriccions habituals (pàgina 9 i 10). Aquesta llibertat de moviment fa de la Formiga una de les peces més valuoses.



En aquest cas, la Formiga pot moure's fins a 11 caselles, però no pot moure's cap al centre del Rusc (vegeu la llibertat de moviment, pàgina 10).

Restriccions

Regla del Rusc únic

Totes les peces en joc han d'estar sempre connectades. En cap moment es pot deixar una peça aïllada (no relacionada amb el Rusc) o el Rusc dividit en dos.



Si es mou la Formiga negra, el Rusc queda dividit en dos.



No es pot moure l'Abella Reina negra un espai, ja que el Rusc quedaria dividit en dos durant el moviment.

Llibertat de moviment

Les peces s'han de poder moure per desplaçament. No es pot moure una peça si les adjacents no permeten aquest moviment per desplaçament.



Hi ha algunes excepcions. Per exemple, el Saltamartí pot saltar per entrar o sortir d'un buit tancat i l'Escarabat pot pujar i baixar pel Rusc.

De la mateixa manera, una peça no pot moure's a una casella a la que no pugui lliscar.



Atenció: a l'hora de posar una peça en joc, es pot col·locar en un buit tancat sempre que no violi cap regla al respecte, en particular la norma que prohibeix que la peça estigui en contacte amb peces d'un altre color.

Jugador bloquejat

En el cas que un jugador no pugui col·locar o moure cap peça, passarà el torn i el seu rival seguirà jugant fins que el jugador bloquejat pugui moure o col·locar una de les seves peces, o fins que la seva Abella Reina estigui rodejada.

Final de la partida

El joc acaba quan una Abella Reina està completament rodejada de peces de qualsevol color. El jugador de l'Abella Reina rodejada perd la partida, llevat que l'última peça col·locada per rodejar a l'Abella Reina faci que també l'altre Abella Reina quedi rodejada per complert. En aquest cas, la partida acaba en empat, de la mateixa manera que si els dos jugadors acaben obligats a moure les seves peces de manera que entrin en un bucle.

