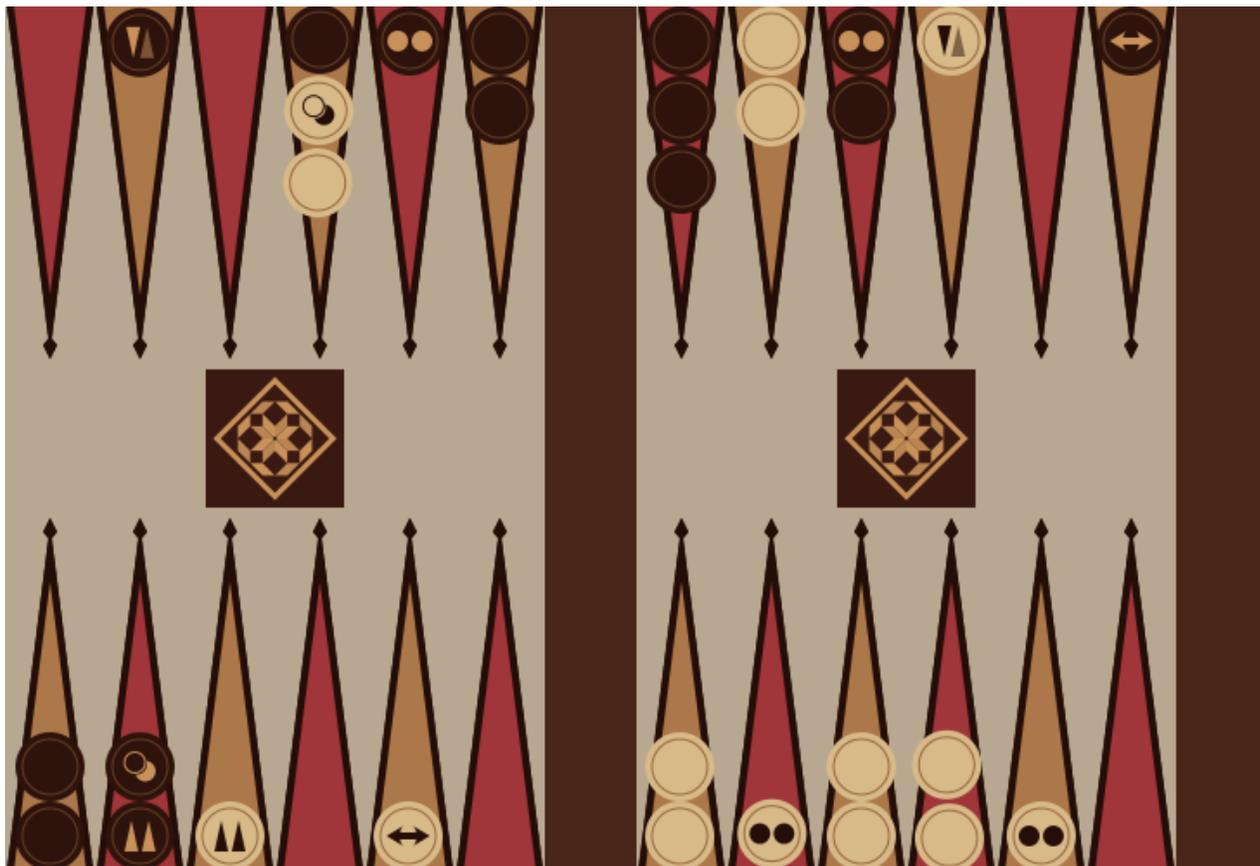


Abak Evolution Backgammon es una variante del Backgammon. Agrega 5 clases de soldados, cada una con características y comportamientos únicos.

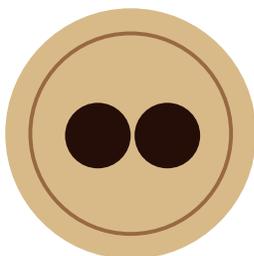


Abak Evolution utiliza como base las reglas del backgammon, y agrega otras correspondientes al comportamiento de cada clase.

Abak es al Backgammon, lo que el Ajedrez es a las Damas

Este documento explica las reglas de **Abak Evolution Backgammon**. Requiere conocimiento previo de las reglas del backgammon clásico.

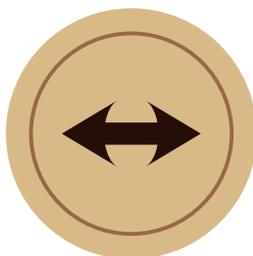
Las mismas reglas del backgammon, pero con estos tipos...



GUARDIAS

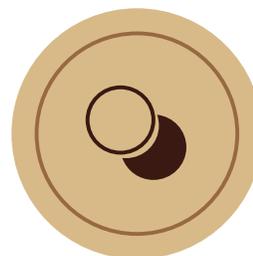
x2

más poderosos que los demás



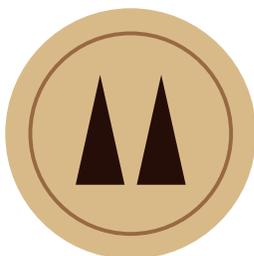
GENERAL

mueve hacia adelante y atrás



DRUIDA

atrapa y retiene



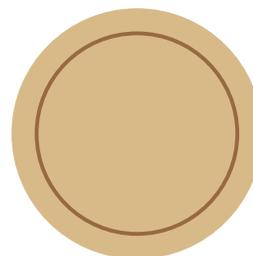
HERIDO PAR

sólo juega dados pares



HERIDO IMPAR

solo juega dados impares.



SOLDADO

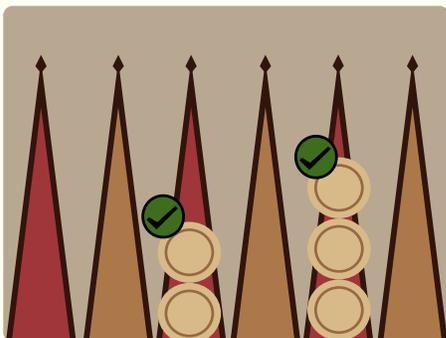
x9

Igual al backgammon

Reglas Generales

Estas reglas cambian levemente la mecánica del juego en general. Note que de cierta forma una es implícita en el juego original (sin ser necesaria de aplicar), y la otra directamente existe en algunas versiones de Backgammon.

Debes mover la piedra más alta de cada columna primero.



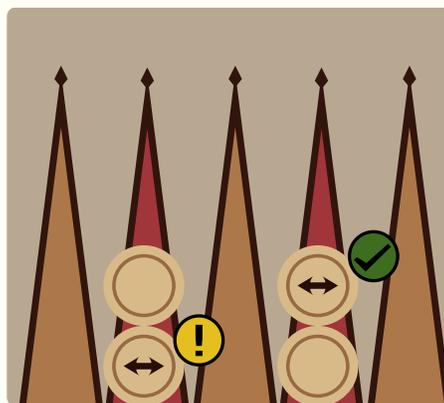
No puedes mover una piedra, si ésta tiene otra piedra encima.

Hay un límite de 5 piedras por columna.



En la zona del campo, no puedes apilar más de 5 piedras.

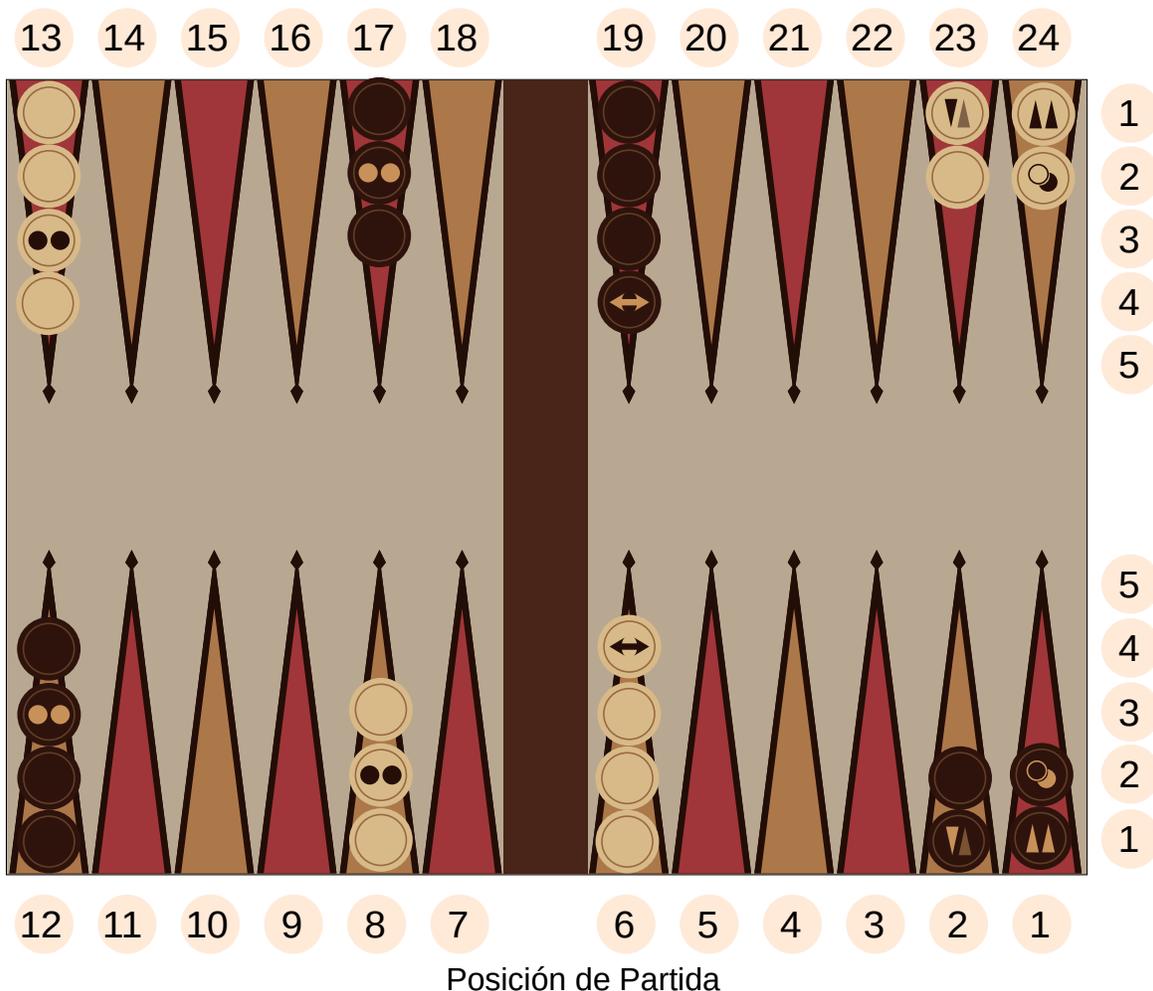
Abak Evolution convierte el backgammon clásico en un juego **bidimensional**. Esto significa que la altura de una piedra importa con respecto a las demás, y por lo tanto **el orden de los movimientos** es un nuevo factor en el juego.



Posición de Partida

La posición de partida es muy similar al backgammon, pero con 4 fichas atrás en vez de dos:

- Los heridos (×2) parten atrás [p.24-1] [p.23-1], cada uno posicionado para llegar con el máximo dado posible al punto 18.
- El druida parte con ellos, lo más atrás posible [p.24-2]. Su radio de acción está en el medio campo, y es el que tiene que estar al acecho, siempre atrás.
- Los guardias (×2) están cerca de casa [p.13-3] [p.8-2] listos para formar semi-estructuras, pero no están listos para mover, quedan bajo una ficha cada uno.
- El general parte en casa [p.6-4], para ayudar a formar estructuras adelante y atrás.
- El resto, los soldados normales (×9), parten en [p.23-2][p.13-1][p.13-2][p.13-4][p.8-1][p.8-3] [p.6-1][p.6-2][p.6-3]



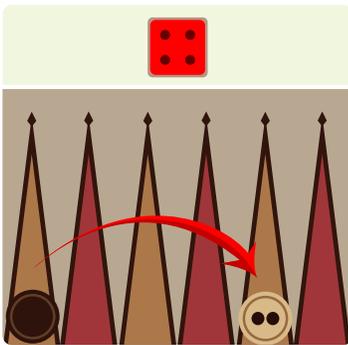
Soldados

Las diferentes clases de soldados en Abak tienen características que modifican su comportamiento.

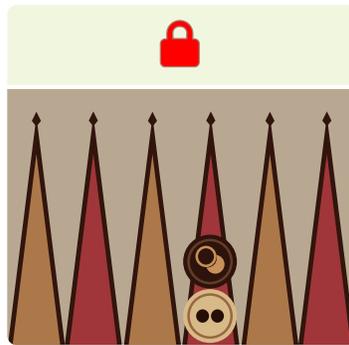


GUARDIAS x2

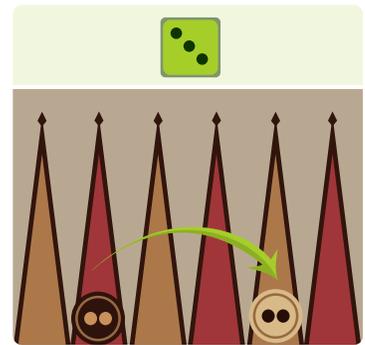
Los guardias son como dos soldados unidos, pero pueden ser capturados y atrapados en ciertas circunstancias.



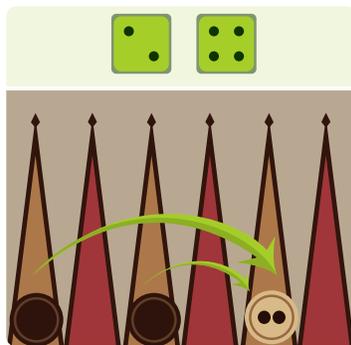
bloquea como si fueran dos soldados



puede ser atrapado por el druida



puede ser capturado por otro guardia



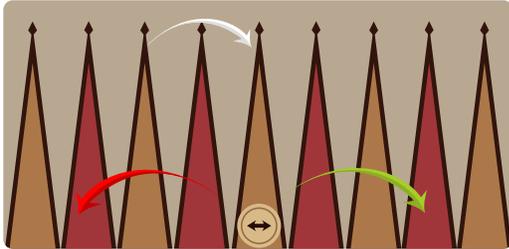
dos soldados pueden capturarlo

Para capturar un guardia con dos soldados (no-guardias), debes poder **pegar con ambos** sobre éste en **movimientos consecutivos** dentro del turno.

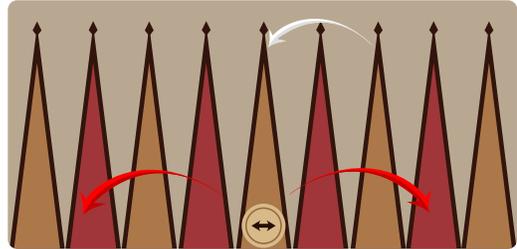


GENERAL

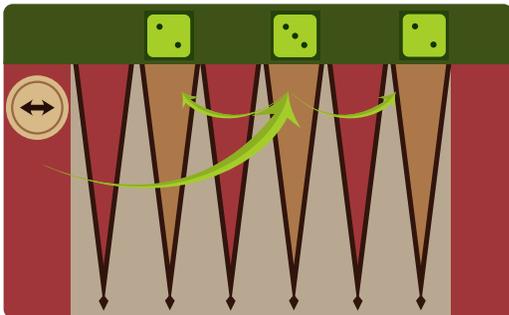
El general mueve hacia adelante y atrás con algunas limitaciones



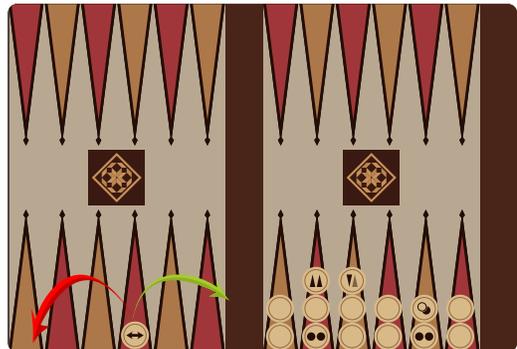
No puede mover hacia atrás si ya ha movido hacia adelante durante el turno



Si mueve hacia atrás, ya no puede mover otra vez durante el turno.



Si está entrando desde la barra, el siguiente movimiento PUEDE ser hacia atrás.

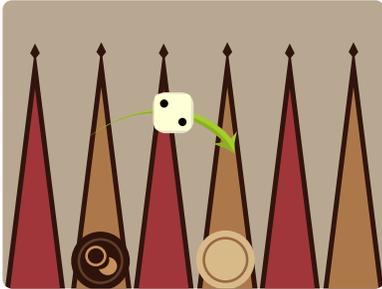


No puede mover atrás si todas las demás fichas de su equipo están en su casa.

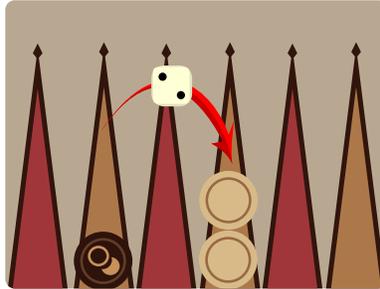


DRUIDA

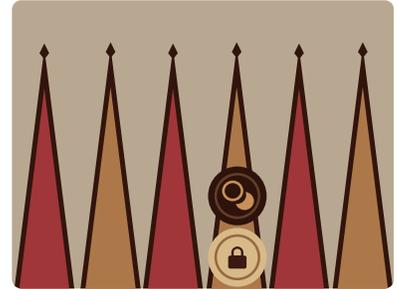
El druida atrapa al enemigo, el cual queda inmovilizado mientras está arriba.



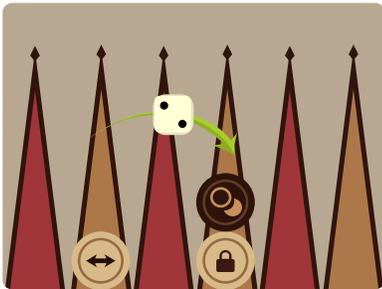
druida atrapa



druida no puede atrapar



Druida tiene atrapado al soldado



Druida será capturado



Druida es atrapado por druida



Druida está seguro

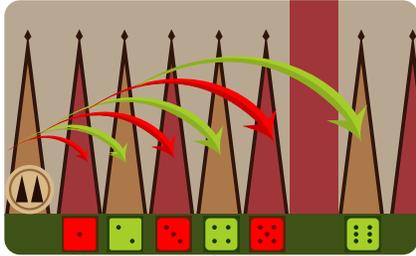
Dentro de las casas, el druida se comporta como un soldado normal.



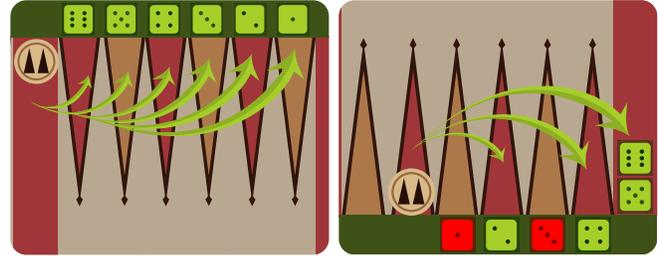


HERIDO PAR

Solo puede mover cuando el valor del dado es par.



sólo juega dados pares

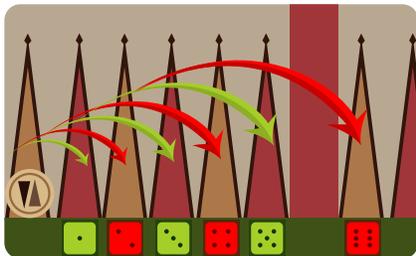
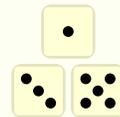


cuando está capturado, o saliendo del tablero, puede jugar cualquier dado.

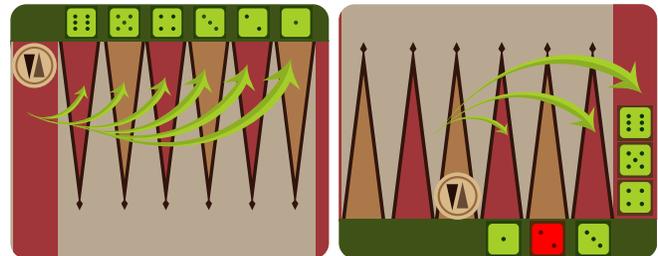


HERIDO IMPAR

Solo puede mover cuando el valor del dado es impar.



solo juega dados impares.



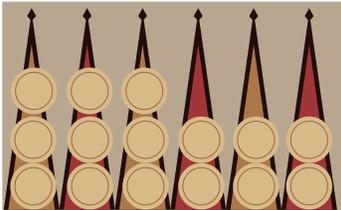
cuando está capturado, o saliendo del tablero, puede jugar cualquier dado.

Abak vs Backgammon Clásico

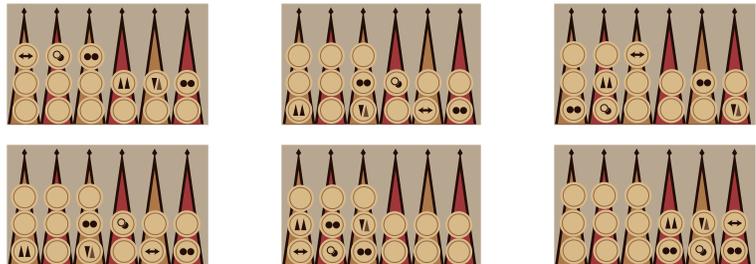
Si bien Abak Evolution solo se diferencia con el Backgammon Clásico por tener clases de soldados, esto realmente produce un cambio significativo en el juego, y tiene dos grandes consecuencias.

- 1 Abak tiene $(3.346.200)^2$ posibles posiciones por cada posición de Backgammon Clásico.

Esta posición de tu equipo, en el Backgammon clásico

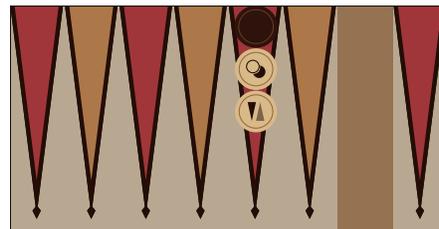
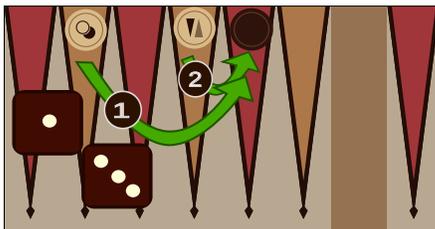


Equivale a millones de combinaciones en Abak Evolution. Una pequeña muestra:



- 2 El orden de los movimientos puede cambiar drásticamente el resultado de la jugada

Si el druida es el primero en mover [3], el soldado queda atrapado.



Si el herido mueve primero [1], entonces captura al soldado, y lo envía a la barra.

