



OBJETIVO

El objetivo del juego es rodear totalmente el ESCUDO del oponente, mientras evitas que tu oponente haga lo mismo con el tuyo. Las piezas que rodean al Escudo pueden ser tuyas o del oponente. El primer jugador que logre rodear el Escudo del rival gana la partida.



PREPARACIÓN

El juego no necesita tablero. Las piezas se van colocando sobre una superficie plana y forman el terreno de juego (la "Colmena" o el "Campo"). Cada jugador toma las 11 piezas de su color (Grana vs Blanco).

Composición del equipo:

- 1 ESCUDO
- 2 MUROS
- 3 RAYOS
- 2 BALONES
- 3 BOTAS

CÓMO JUGAR

El juego comienza con la superficie vacía.

1. El jugador inicial coloca una pieza de su mano en el centro.
2. El segundo jugador coloca una pieza de su mano pegada (lado con lado) a la pieza del primero.
3. A partir de ahí, se juegan turnos alternos. En cada turno, un jugador debe elegir entre:
 - Colocar una nueva pieza.
 - Mover una pieza que ya esté en juego.



REGLAS DE COLOCACIÓN

Puedes colocar una pieza nueva en cualquier turno, siempre que tengas piezas en tu reserva.

- La Regla de Oro de la Colocación: Una pieza nueva debe colocarse tocando al menos una pieza de tu propio color, y NO puede tocar ninguna pieza del oponente. (La única excepción es la primera pieza que coloca el segundo jugador al inicio de la partida).



- Entrada del Escudo: Debes poner en juego tu ESCUDO en cualquier momento antes de finalizar tu 4.º turno. Si al llegar el 4.º turno no lo has jugado, estás obligado a ponerlo en ese turno.
- Restricción de Movimiento: No puedes mover ninguna pieza hasta que tu ESCUDO haya sido colocado.

REGLAS DE MOVIMIENTO

Una vez que el Escudo está en juego, puedes decidir mover una de tus piezas en lugar de colocar una nueva. Las piezas se mueven según sus características:

EL ESCUDO

Es la pieza más importante del juego.

- Se mueve solo 1 espacio por turno.
- Puede moverse a cualquier hueco adyacente que esté libre, deslizándose.



Ejemplo: Desde su posición inicial, el Escudo puede moverse en cualquiera de las cuatro direcciones indicadas

EL MURO

Lento pero dominante.

- Se mueve 1 espacio por turno.
- Habilidad especial: El Muro puede moverse a un hueco vacío o puede subirse encima de la Colmena (sobre una pieza propia o rival).
- Bloqueo: Cuando un Muro está encima de otra pieza, esa pieza queda inmovilizada (no se puede mover).



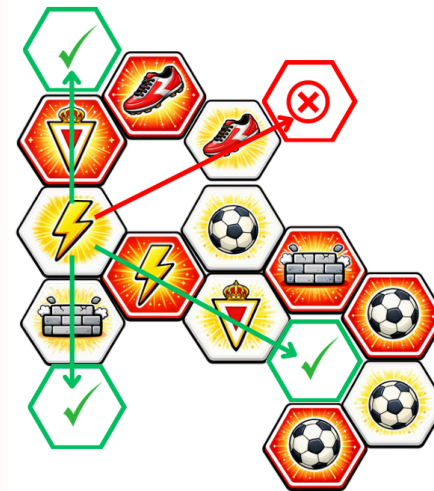
Ejemplo:
En este caso, el Muro blanco se puede mover hacia uno de los dos espacios vacíos, o bien subirse a una de las dos piezas adyacentes

- **Color:** A efectos de colocación de nuevas piezas, el espacio cuenta como si fuera del color del Muro que está arriba.
- **Puedes colocar piezas nuevas pegadas a un Muro tuyo que esté sobre una pieza rival.**
- Los Muros pueden apilarse unos sobre otros.

EL RAYO

Juego aéreo y directo.

- El Rayo no se desliza; salta.
- Selecciona una dirección y salta sobre una o más piezas hasta aterrizar en el primer hueco libre inmediatamente posterior a la fila de piezas.
- Puede saltar piezas propias y ajenas. No puede saltar huecos vacíos.



Ejemplo:
Desde su posición, el Rayo blanco se puede mover a uno de los tres espacios indicados. Siempre se mueve en línea recta, y sin saltar espacios vacíos.

EL BALÓN

Movimiento técnico y preciso.

- **Movimiento:** Se mueve exactamente 3 espacios por turno.
- Debe moverse en contacto directo con otras piezas en cada paso (no puede saltar ni volar).
- No puede retroceder sobre sus propios pasos en el mismo turno.



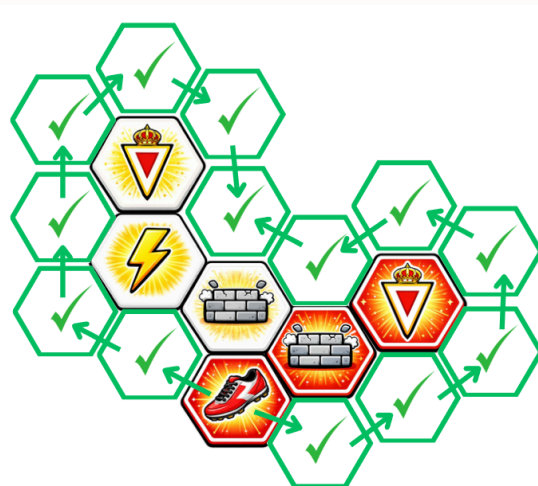
Ejemplo:

En este supuesto, el Balón puede moverse a uno de los cuatro espacios indicados

LA BOTA

Ágil y veloz.

- **Movimiento:** Puede moverse a cualquier lugar alrededor del perímetro de la Colmena.
- Puede recorrer tantos pasos como quiera, siempre que pueda deslizarse físicamente hasta el destino.
- Es ideal para rodear rápidamente al rival.



Ejemplo:

Desde su posición inicial, la Bota puede moverse a cualquiera de los once espacios indicados, pero no puede mover al espacio vacío que se encuentra en el centro de la Colmena.

EXPANSIÓN: LEYENDAS MURCIANISTAS

EL ESCUDO IMPERIAL



El comodín del equipo.

Esta pieza no tiene un movimiento propio, sino que roba la habilidad de aquellos que le rodean.

- **Habilidad de Copia:** Una vez está en juego, el Escudo Imperial adquiere las capacidades de movimiento de cualquier pieza con la que esté en contacto en el momento de empezar su turno (ya sean piezas tuyas o del rival).
- **Versatilidad:** En un turno puede moverse como un Rayo (saltando), y en el siguiente, si aterriza junto a una Bota, moverse como tal.

Casos Especiales:

1. **Modo Muro:** Si el Escudo Imperial copia a un Muro, puede subirse encima de la Colmena.
 - **Importante:** Mientras el Escudo Imperial esté subido encima de las fichas, se comporta exclusivamente como un Muro (se mueve de 1 en 1) hasta que baje al suelo. No puede copiar a las fichas que tenga debajo, solo actúa como Muro.
2. **Copiando alturas:** Si el Escudo Imperial está en el suelo y toca a un Muro que está subido sobre otra ficha, copia al Muro, no a la ficha que está aplastada debajo.
3. **Bloqueo total:** Si un Escudo Imperial se encuentra en una posición donde solo toca a otro Escudo Imperial, no tiene ninguna habilidad que copiar y no puede moverse hasta que alguna otra ficha se le acerque.

EL ACHO PIMENTÓN



Una pieza sorpresa que siembra el pánico en la defensa rival.

Es rápida y puede pasar por encima de las demás, pero no puede quedarse arriba.

- **Movimiento:** Se mueve exactamente 3 espacios por turno, pero con una trayectoria muy específica:
 - a. **Primer paso:** Sube encima de la Colmena (sobre una pieza adyacente).
 - b. **Segundo paso:** Se mueve sobre las fichas, por encima de la Colmena.
 - c. **Tercer paso:** Baja obligatoriamente a un hueco vacío a nivel de suelo.
- **Restricciones:**
 - d. **No puede moverse arrastrándose por el perímetro (suelo).**
 - e. **No puede terminar su turno subido encima de la Colmena (siempre debe "aterrizar").**
- **Ventaja:** A diferencia del Muro, el Ajo Pimentón es mucho más rápido para cruzar al otro lado del juego y puede entrar y salir de huecos rodeados (como el Rayo), pero con más libertad de dirección.

RESTRICCIONES IMPORTANTES

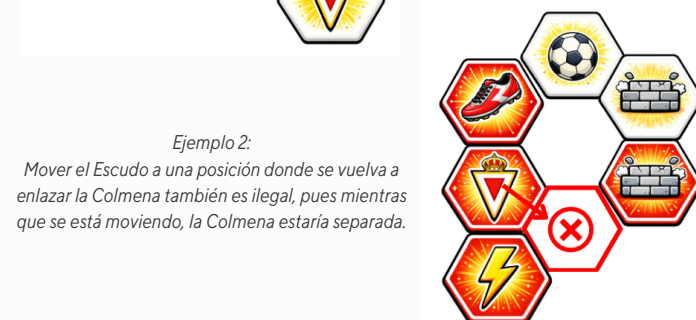
LA REGLA DE LA UNIDAD

Las piezas deben formar siempre un único grupo conectado.

- **No puedes hacer un movimiento que rompa la Colmena en dos partes separadas.** Si al levantar una pieza para moverla, el resto de fichas quedaran divididas en dos grupos inconexos, esa pieza no se puede mover.
- **Esto es clave para "atrapar" piezas del rival:** si mueves una pieza tuya a una posición estratégica, puedes impedir que el rival mueva la suya porque rompería la conexión.



Ejemplo 1:
Al mover la Bota se crearían dos Colmenas, por lo que el movimiento es ilegal.



Ejemplo 2:
Mover el Escudo a una posición donde se vuelva a enlazar la Colmena también es ilegal, pues mientras que se está moviendo, la Colmena estaría separada.

LIBERTAD DE MOVIMIENTO

Las piezas (excepto el Rayo y el Muro) se mueven deslizándose sobre la mesa.

- Si una pieza está rodeada de tal manera que no cabe físicamente para salir del hueco sin mover las fichas adyacentes, queda bloqueada y no puede moverse (aunque técnicamente el hueco de destino esté libre).
- Igualmente, no puede entrar en un hueco si no cabe por la "puerta".



- Igualmente, no puede entrar en un hueco si no cabe por la "puerta".



FIN DEL JUEGO

La partida termina en cuanto un ESCUDO está totalmente rodeado por 6 piezas (pueden ser de cualquier color, incluso Muros encima de otras piezas cuentan).

- Si rodeas el Escudo del rival: **GANAS**.
- Si tu movimiento hace que ambos Escudos queden rodeados simultáneamente: **EMPATE**.
- Si un jugador no puede mover ninguna pieza ni colocar ninguna (está totalmente bloqueado), debe pasar turno. El otro jugador continúa jugando hasta que el bloqueado pueda volver a actuar o termine la partida.



© 2026 HIVE Real Murcia.
Un proyecto fan made.

