

# MATEMÁTICAS DE CERCA

## Juegos del mundo

Fidchel  
Europa

### Presentación:

Este juego aparece nombrado en antiguas epopeyas y crónicas irlandesas.

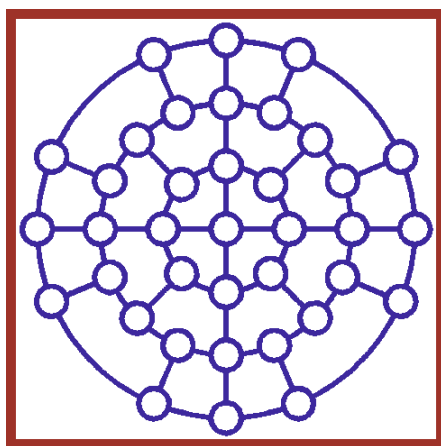
Es un juego de estrategia y captura de fichas para dos jugadores.

Se necesita un tablero (como el de la imagen), una ficha especial denominada *rey* y nueve fichas para cada jugador de colores diferentes.

### Reglas del juego:

Se coloca el *rey* en el punto central, no se mueve durante todo el juego, y en la captura de piezas contrarias juega tanto para un jugador como para el otro.

368  
2022



El juego se desarrolla en dos fases:

#### 1. Fase de colocación.

Por turno, cada jugador va colocando cada una de sus nueve fichas sobre el tablero, tratando de capturar las fichas del contrario y conseguir el objetivo del juego.

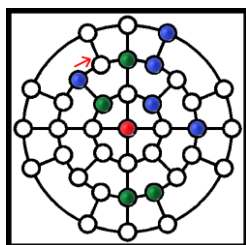
#### 2. Fase de captura.

Por turno, cada jugador mueve una de sus fichas a una posición adyacente vacía, buscando capturar las fichas del contrario y conseguir el objetivo.

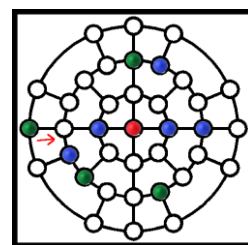
La captura de las piezas se produce al colocar dos piezas propias a los lados de una pieza rival. La ficha capturada se retira del tablero. Al capturar una ficha se consigue un turno extra, por lo que se puede realizar un nuevo movimiento.

Las capturas se pueden realizar en la primera o en la segunda fase. Se pueden obtener capturas múltiples si se consigue que haya varias fichas contrarias alternadas entre las propias. Ejemplos:

1.- Juega el jugador azul, moviendo como indica la flecha roja, y captura una ficha verde.

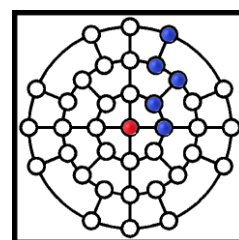


2.- Juegan las verdes y realizan una captura múltiple de dos fichas azules, una de ellas con la ayuda del rey.



### Objetivo:

Construir, con las fichas propias, un camino que una el *rey* con uno de los puntos exteriores del círculo. Por ejemplo el camino que muestra la imagen adjunta.



Ningún día sin leer

Ningún día sin pensar

Grupo Alquerque  
Sevilla