

Reglas del juego del hombre negro

Domina el juego y domina el azar con el hombre de negro

"El juego del hombre negro" es un juego de mesa universal e intergeneracional. Alternando los roles de atacante y hombre negro, con reglas simples y una astuta combinación de estrategia y azar. ¡Cada partida es única y adictiva!



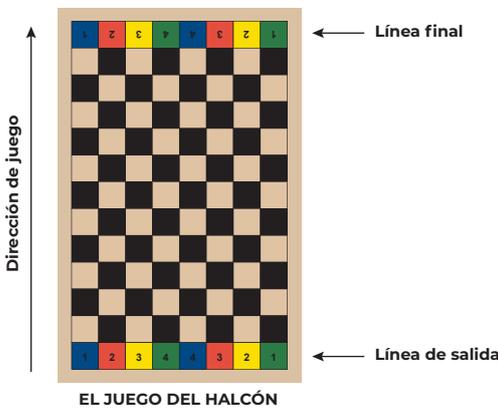
SUMARIO :

- | | |
|---|----------------------------|
| 1 - EQUIPO | 7 - DESARROLLO DEL JUEGO |
| 2 - ROLES DE LOS JUGADORES | 8 - COMIENZO DEL PARTIDO |
| 3 - OBJETIVO DEL JUEGO | 9 - PERMISOS |
| 4 - ¿QUIÉN GANA? | 10 - PROHIBICIONES |
| 5 - NÚMERO DE PARTIDAS SEGÚN LA CANTIDAD DE JUGADORES | 11 - TÁCTICAS ESTRATÉGICAS |
| 6 - TABLA DE PUNTUACIONES | 12 - FIN DEL JUEGO |

1 - EQUIPO

• Tablero de juego :

1 tablero con 104 casillas de dos colores alternos



• Fichas :

1 hombre negro

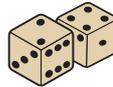


8 atacantes



• Dados :

2 dados de seis caras



2 - ROLES DE LOS JUGADORES

- Cada jugador desempeñará 2 roles durante una partida : atacante y hombre negro.
- Los jugadores alternarán estos 2 roles a lo largo de la partida.



3 - OBJETIVO DEL JUEGO

- **Atacantes :** Su objetivo es atravesar el tablero y marcar la mayor cantidad de puntos llevando a sus atacantes a la línea de meta sin ser atrapados por el hombre negro.
- **Hombre negro :** El objetivo del hombre negro es atrapar la mayor cantidad de atacantes antes de que alcancen la línea de meta.

4 - ¿QUIÉN GANA?

- **Con 2 jugadores :** El jugador que obtenga la puntuación más alta como atacante al finalizar las 2 partidas se lleva el título de mejor atacante.
- **A partir de 3 jugadores, hay un doble desafío en el juego :** ser el mejor atacante y/o ser el mejor hombre negro (el que obtenga la puntuación más baja como hombre negro).

5 - NÚMERO DE PARTIDAS SEGÚN LA CANTIDAD DE JUGADORES

10 - 15 ⌚ - 2 JUGADORES = 2 partidas jugadas

Cada jugador será atacante una vez con 8 atacantes en la línea de salida y una vez será hombre negro.

20 - 30 ⌚ - 3 JUGADORES = 3 partidas jugadas

Cada jugador será atacante dos veces con 4 atacantes por jugador y una vez será hombre negro.

30 - 40 ⌚ - 4 JUGADORES = 4 partidas jugadas

Cada jugador será atacante tres veces con 2 atacantes por jugador y una vez será hombre negro. En cada partida, el color no elegido se excluye.

40 - 50 ⌚ - 5 JUGADORES = 5 partidas jugadas

Cada jugador será atacante cuatro veces con 2 atacantes por jugador y una vez será hombre negro.



6 - TABLA DE PUNTUACIONES

- Los jugadores lanzan los dos dados.
- El jugador que obtenga la puntuación más baja es designado como jugador N°1 en la tabla de puntuaciones. Los jugadores siguientes se anotan en la tabla de puntuaciones en sentido de las agujas del reloj, comenzando por el jugador N°1.

7 - DESARROLLO DEL JUEGO

- En la primera partida, el jugador N°1 encarna al hombre negro. Los jugadores luego se turnan en el rol de hombre negro en sentido de las agujas del reloj.
- En cada nueva partida, el hombre negro elige y se coloca en una casilla de la línea de meta frente a los atacantes. En sentido de las agujas del reloj, los siguientes jugadores eligen y colocan a sus atacantes en sus respectivos colores de inicio.

8 - COMIENZO DEL PARTIDO

- Una vez que todos los jugadores están ubicados en el tablero, el jugador a la izquierda del hombre negro comienza la primera partida lanzando los dos dados. Luego, cada jugador lanza los dados por turno, en sentido de las agujas del reloj, siempre terminando con el hombre negro.
- Después de la primera partida, el jugador N°2 se convierte en el hombre negro para la segunda partida, y así sucesivamente, en cada nueva partida para todos los jugadores.

9 - PERMISOS

- 1/ Mover un atacante sumando los resultados de los dos dados.
- 2/ Mover dos atacantes: el primero se mueve la cantidad de casillas indicadas por uno de los dados, mientras que el segundo se mueve la cantidad de casillas indicadas por el otro dado.
- 3/ En cada turno, los jugadores lanzan los dos dados y deben usar ambos resultados para realizar su movimiento, respetando los números obtenidos.
- 4/ El primer movimiento siempre se realiza en la casilla delante de los atacantes y el hombre negro.
- 5/ El hombre negro puede capturar uno o varios atacantes utilizando el resultado de los dos dados y continuar su movimiento sin necesidad de detenerse exactamente en las casillas de los atacantes capturados.
- 6/ Los atacantes deben obtener un resultado exacto en los dados para llegar a una casilla en la línea de meta.
- 7/ Tanto los atacantes como el hombre negro pueden quedarse en su lugar si uno de los dados o el resultado de ambos dados es un número par.

10 - PROHIBICIONES

- 1/ Los atacantes no están autorizados a saltar sobre una ficha, incluyendo la del hombre negro.
- 2/ Los jugadores no están autorizados a moverse en diagonal.
- 3/ Los atacantes y el hombre negro no pueden moverse en las líneas de salida y meta.
- 4/ Una vez que un jugador ha dejado la línea de salida, no se le permite regresar.
- 5/ El hombre negro no puede capturar a los atacantes en las líneas de salida y meta.
- 6/ Los atacantes que hayan alcanzado la línea de meta ya no pueden moverse.
- 7/ Los jugadores no están autorizados a compartir la misma casilla, es decir, una ficha no puede moverse a una casilla que ya está ocupada por otra ficha, ya sea un atacante o el hombre negro.

11 - TÁCTICAS ESTRATÉGICAS

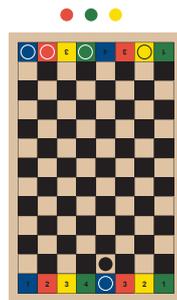
Bloqueo :

Si un atacante impide la salida de otro atacante en partidas de 3, 4 y 5 jugadores, este último pasa su turno. Esta estrategia puede ser útil para molestar a los adversarios y tomar la delantera.



Bloqueo total :

Si el hombre negro impide que el último atacante salga, entonces el juego ha terminado. El último peón es capturado y se retira del tablero. Esta estrategia puede ser utilizada para dar fin al juego.

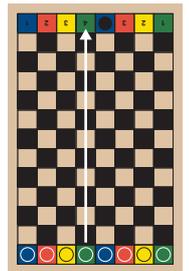


← Línea final

← Línea de salida

Sprint :

Un doble 6 permite a un atacante acceder directamente a la casilla de llegada de su columna. Esta estrategia permite tomar una ventaja considerable sobre los adversarios.



12 - FIN DEL JUEGO

1/ MEJOR ATACANTE

Al final de cada partida, cada jugador cuenta sus puntos y los registra en la tabla de puntuaciones. Al final de todas las partidas, el jugador que haya obtenido la puntuación más alta se lleva el título de mejor atacante. En caso de empate de puntos entre los mejores jugadores atacantes, el ganador será aquel que haya obtenido la puntuación más baja como hombre negro.

2/ MEJOR HOMBRE NEGRO (a partir de 3 jugadores)

Al final de cada partida, el jugador que encarna al hombre negro cuenta los puntos de los atacantes y los registra en su propia tabla de puntuaciones (puntuación total del hombre negro). Al final de todas las partidas, el jugador que haya obtenido la puntuación más baja como hombre negro se lleva el título de mejor hombre negro. En caso de empate de puntos entre los mejores jugadores hombres negros, el ganador será aquel que haya obtenido la puntuación más alta como atacante.

CUADRO DE PUNTUACIÓN

	N°1	N°2	N°3	N°4	N°5	TOTAL HOMBRE NEGRO
PARTE 1	X					N°1
PARTE 2		X				N°2
PARTE 3			X			N°3
PARTE 4				X		N°4
PARTE 5					X	N°5
TOTAL AGRESOR						

Sumérgete en un juego emocionante donde la estrategia triunfa

