

Recess!

Creer nunca es fácil ... sobre todo en una dura escuela parroquial donde las cuentas se ajustan en el patio de recreo. Sólo tienes 30 minutos para recorrer el patio de recreo, mientras de camino les sacas a golpes el dinero del almuerzo a los otros chicos e intentas conseguir un beso de tu amor. ¡El que tenga más dinero del almuerzo al final del recreo gana! Tan sólo asegúrate de que haces todo tu trabajo sucio donde las monjas no te vean. Si ven tus tejamanajes u otro niño se chiva, seguro que te meterán en el cuarto de castigo ...

COMPONENTES

Recreo es un juego de mesa de estrategia diseñado para 3 a 5 jugadores, con 8 años de edad o más. El tiempo de juego es de 10 a 30 minutos y contiene los siguientes elementos además de esta hoja de reglas: 4 secciones de juego, 2 entradas con forma de L, 2 cuadros de seguridad, 1 reloj con indicador, 2 figuras de chico en 5 colores distintos, 2 figuras de chicas en 5 colores distintos, 2 figuras de monja, 50 fichas de monedas, 1 reloj de arena.

PREPARACIÓN

Antes de jugar, primero sigue estos pasos:

Coloca las cuatro secciones de juego formando un cuadrado en el centro de la mesa.

Pon la entrada de los chicos en la mesa de forma que coja una esquina del tablero combinado. Luego pon la entrada de las chicas en la esquina opuesta.

Los jugadores escogen cada uno un color y cogen a los 2 chicos y las 2 chicas de ese color. Luego pon a los chicos en la entrada de los chicos y las chicas en la entrada de las chicas.

Pon cada cuadro de seguridad sobre una de las esquinas del tablero combinado que tenga una entrada. El círculo en la esquina del cuadrado debería estar orientado hacia la entrada. Pon a una monja en cada círculo en los cuadros de seguridad.

Monta el reloj de Recreo y pon el indicador en la línea entre "30" y "1", luego pon el reloj cerca del tablero combinado junto con el reloj de arena.

Cada jugador recibe 10 monedas.

La persona que fuera a la escuela más tiempo va primero y luego se continúa en el sentido de las agujas del reloj alrededor de la mesa.

EL JUEGO

Recreo sólo puede durar 30 minutos. Cada ronda, los jugadores gastan uno de esos minutos para su turno. Al principio de cada turno, mueve el reloj de Recreo un minuto y gira el reloj de arena. (Puede que no necesites usar el reloj de arena hasta más tarde en el juego, cuando los turnos empiecen a requerir mucho más tiempo.) Si un jugador no puede completar su turno a tiempo, entonces debe dejar sus piezas donde estuvieran cuando el tiempo se agote.

El turno de cada jugador sigue una secuencia "3, 2, 1, monja":

- Mueve el reloj 1 minuto hacia adelante y gira el reloj de arena
- Mueve uno de tus niños 3 espacios
- Mueve uno de tus niños 2 espacios
- Mueve uno de tus niños 1 espacio
- Mueve una monja
- Pasa el reloj de arena al siguiente jugador

Un jugador puede escoger pasar todo su turno, pero no puede saltar sólo uno o más de sus movimientos.

MOVIMIENTO

Los espacios del patio de recreo en el tablero están abiertos para el movimiento, mientras los espacios de obstáculos marcados por el equipamiento del patio de recreo no pueden moverse.

En cada turno los jugadores mueven a tres de sus chicos y luego una monja. El primer chico debe mo-

verse exactamente tres espacios, el segundo dos y el último un solo espacio. Después de que los niños se hayan movido, luego una monja se mueve cualquier número de espacios.

Ningún niño puede moverse dos veces en el mismo turno. Sin embargo, un chico puede ser empujado por una monja en un movimiento adicional, aunque ese chico y la monja sean controlados por el mismo jugador.

Los chicos pueden moverse en cualquier dirección ortogonal (horizontal y verticalmente, como una torre en el ajedrez) hasta una distancia de 3, 2 o 1 espacios y puede cambiar de dirección o dar la vuelta a mitad de su movimiento. Los chicos no pueden moverse diagonalmente. Los chicos se pueden mover libremente a través de un espacio que esté ocupado por otro chico o una monja. Sólo pueden pararse en el mismo espacio de otro chico si comienza una lucha con ese chico o aterrizar en una monja si quieren chivarse sobre una lucha, a menos que estén en un cuadro de seguridad; los espacios en un cuadro de seguridad son compartidos apaciblemente por múltiples chicos o monjas, sin que se permita empujar o luchar. Si un chico se sitúa en un espacio donde otros dos chicos están luchando, la lucha se detiene.

Las monjas pueden moverse cualquier número de espacios en una dirección ortogonal o diagonal (como una reina en el ajedrez). Una monja puede moverse libremente a través de un espacio ocupado por un chico u otra monja. Si una monja aterriza en un espacio ocupado por un chico o monja, esa ficha es empujada, a menos que estén en un cuadro de seguridad. Si una monja aterriza en el espacio de una lucha, detiene la lucha.

EMPUJAR

Si al final de un movimiento un jugador sitúa a una monja en un espacio ocupado ya con una monja o un chico al final de un movimiento, esa ficha es empujada a un lado. La ficha empujada puede moverse a cualquier espacio abierto adyacente a discreción del jugador de la monja que empuja. Si no hay ningún espacio abierto en el que mover la ficha, entonces escoge cualquiera de los espacios adyacentes ocupados para poner la ficha y empujar al chico o la monja usando las mismas reglas. Empujar debería seguir el camino de la menor resistencia, para que la segunda ficha empujada pueda moverse a un espacio abierto. No se permite empujar en un cuadro de seguridad.

INICIAR PELEAS

Siempre que un niño se sitúe justo sobre otro, el jugador que mueva inicia una pelea. El jugador que mueve primero es el asaltante y el jugador que controla al chico que recibe el ataque se convierte en la víctima. Pon al chico víctima boca abajo en su espacio y al chico atacante encima. El atacante coge inmediatamente una moneda de la víctima.

Cuando llegue el turno de la víctima, aquel de sus chicos que recibiera el ataque no puede moverse. Si una víctima tiene varios chicos que recibieran un ataque, él escoge cuales de sus movimientos "3, 2, 1" restantes reparte entre los chicos que le queden. Por ejemplo, no se le exige que mueva tres espacios.

En cada uno de sus turnos siguientes, el atacante puede usar bien un movimiento para alejarse de la lucha o escoger permanecer con la víctima y coger una moneda más. Si se queda, el movimiento del atacante se reduce a "2, 1, monja". Usa su movimiento "3" para mantener a su víctima atrapada. Si un jugador decide mantener a dos atacantes de esta forma, entonces su movimiento se convierte en "1, Monja". El número máximo de chicos que pueden dedicarse a atacar a la vez en nombre de un jugador son tres, momento en el cual el atacante puede mover sólo a una monja en su

turno. Los chicos que pertenezcan al mismo jugador no pueden iniciar peleas entre sí.

Ningún niño podría iniciar una pelea en línea directa de visión de una monja. La línea de visión cubre los mismos espacios que el movimiento de la monja (ortogonal o diagonalmente desde la monja). Los obstáculos bloquean la línea de visión, pero las monjas pueden ver sobre las cabezas de los chicos. Ninguna pelea puede tener lugar en un cuadro de seguridad.

DETENER PELEAS

Cualquier chico puede detener una pelea aterrizando en la escaramuza con un movimiento exacto. Ese chico empuja entonces a ambos chicos a espacios separados y adyacentes y el chico que fuera la víctima se pone de pie para que pueda moverse en su próximo turno. Si una monja adquiere línea de visión de una pelea que esté teniendo lugar, no separa la pelea inmediatamente. Otro jugador que tuviera su turno antes que el atacante puede mover a la monja fuera de línea de visión sin consecuencias para los que pelean, moverla a cualquier lugar dentro de línea de visión o hacia el espacio de la lucha.

Pero si en el turno del atacante una monja está dentro de línea de visión, debe o bien apartarse de la pelea usando un movimiento o escoger sacar una moneda más de su víctima quedándose en el mismo espacio. Si se queda, el atacante no podría mover a la monja fuera de línea de visión al final de su turno; en cambio debe mover a la monja hacia la pelea como su movimiento de "monja", sin tener en cuenta si su momento ha pasado o no. Si un jugador es el atacante en dos o más luchas que están simultáneamente en línea de visión de una o ambas monjas, él decide qué lucha separar con su movimiento de "monja."

Si una monja aterriza en una lucha, el chico de la víctima es empujado y puesto de nuevo en pie para que pueda moverse en su próximo turno, mientras el chico del atacante es enviado a la detención en la entrada de chicos o chicas, dependiendo del género de ese chico. El chico del atacante se pone tumbado en la entrada y está en un "tiempo muerto" el próximo turno del atacante, durante el cual no puede moverse. Tener un chico en la detención permite sólo un movimiento "2, 1, monja". Si un jugador tiene dos chicos en la detención, tiene un movimiento "1, monja". Tener tres o más chicos en detención sólo permite mover a una monja. Después de un turno inmóvil, el chico detenido puede ponerse en pie; podría moverse fuera del cuadro de seguridad en el siguiente turno del atacante.

CHIVARSE

Siempre que haya una pelea en el tablero, un chico puede aterrizar sobre una monja con un movimiento exacto. Esa monja aparece inmediatamente en el espacio de la lucha, sin tener en cuenta las restricciones del movimiento normal. Si hay varias luchas, el soplón escoge cuál chivar. La pelea es detenida por la monja según las reglas normales para una monja que aterriza en una pelea.

EL FIN DEL JUEGO

El juego termina cuando sucede una de dos cosas:

- El reloj de Recreo marca el final del turno 30^o (30 minutos).
- Un chico y una chica controlados por el mismo jugador se mueven a un mismo lugar para un beso mientras permanecen fuera de línea de visión de las monjas. Cada uno de los otros jugadores debe dar dos monedas al jugador de esos chicos.

Quienquiera que tenga más monedas al final del juego vence y es declarado "¡Rey del Patio!"

En el caso de un empate, el besucón gana. Si no hay ningún besucón, el que tenga más niños en detención en ese momento pierde el empate. Si aún hay un empate, éste permanece a menos que alguien quiera echar un pulso para dirimirlo.



CREDITS

Game Design: Morgan Dontanville
Art & Graphic Design: Alexander Bradley
with Michelle Nephew
Editor & Project Coordinator: Michelle Nephew
Publisher: John Nephew
Translators: Gottfried Bartjes of Mario Truant Verlag,

Sandy Julien of Kaneda, Antonio Rico of Edge Entertainment
Playtesters: Chris Adkins, Matt Anshus, Scott DiBerardino,
Dan Medieros, João Medieros, Michelle Nephew, Christy
Pennisi, Michael Pennisi, Dan Raspler, Mark Reed
Special Thanks: Ron Magin, Jose Rey & Dario Aguilar of
Edge Entertainment, Mario Truant, Michael Croitoriu of
Kaneda, Cyril Pasteau, Jerry Corrick, the gang at the Source.

Reces © 2006 Trident, Inc. d/b/a Atlas Games. Recess is a trademark of Trident, Inc. All rights reserved. This work is protected by international copyright law and may not be reproduced in whole or in part without the written consent of the publisher. Printed in Hong Kong.