

# COMO SE JUEGA AL DEJARIK

<http://lafraguadelaquimera.blogspot.com>, [J.Lero.Bur@gmail.com](mailto:J.Lero.Bur@gmail.com)

## Agradecimientos

Por la versión original de las reglas del juego a Mike Kelley, traducción al español a Juanjo de Supervivientes de Endor <http://garaje.ya.com/superendor/presentacion.html>.

## Introducción

El Dejarik clásico es un juego de mesa que consta de ocho piezas y es para dos jugadores, el objetivo es destruir todas las piezas del oponente antes de que él destruya las tuyas. Estas ocho piezas tienen tres características propias definidas en cuanto al movimiento, a la defensa y al ataque, en la tabla 1 se muestran sus características.

TABLA 1					
Nº	FIGURA	ATAQUE	DEFENSA	MOVIMIENTO	IMAGEN DE LA FIGURA
1	SAVRIP	6	6	2	
2	MONNOK	6	5	3	
3	GHHHK	4	3	2	
4	HOUJIX	4	4	1	
5	STRIDER	2	7	3	
6	NG'OK	3	8	1	
7	K'LOR	7	3	2	
8	MOLATAR	8	2	2	

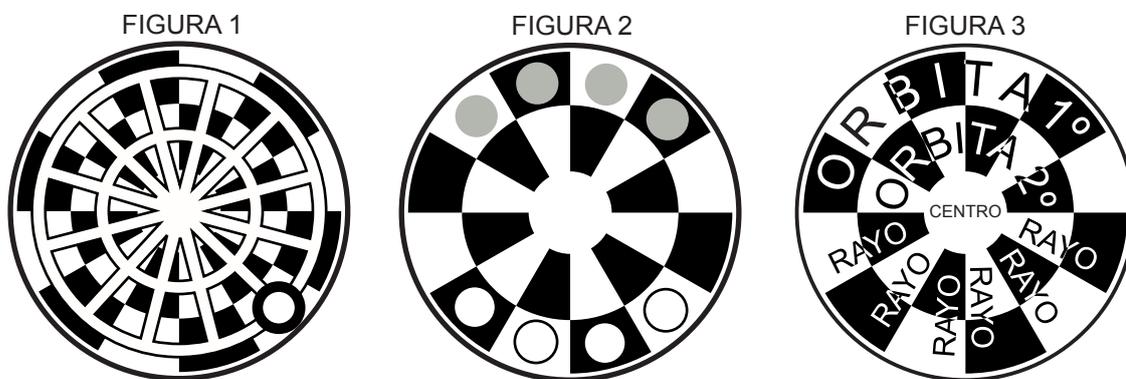
## COMO SE JUEGA AL DEJARIK

<http://lafraguadelaquimera.blogspot.com>, J.Lero.Bur@gmail.com

Al inicio del juego se lanza una moneda al aire para elegir cual de los dos jugadores hace primero las tiradas de elección de las piezas, el jugador lanza cuatro veces el dado de ocho caras, correspondiéndose el resultado de las tiradas con el número de la pieza de la tabla 1, los jugadores sitúan sus piezas en los extremos opuestos del tablero, véase figura 1, tras la colocación de las piezas en el tablero se arranca la partida echándolo a suertes, Durante cada turno, cada jugador puede realizar dos acciones consecutivas, que pueden ser de movimiento o ataque, es decir, que un jugador puede mover dos veces una pieza, atacar a dos piezas, o mover y atacar o atacar y mover; cabe destacar que, en todo caso, las dos acciones deberán llevarse a cabo en un turno.

### El movimiento

Al mover una pieza por el tablero, esta debe desplazarse siempre la totalidad del valor de movimiento que posee, véase tabla 1 o en la peana de las piezas, es decir, el Strider debe moverse 3 casillas, nunca 2 ó 1 aunque esto favoreciese al jugador. El movimiento debe hacerse siempre entre casillas adyacentes (tanto en las órbitas como en los rayos) pero nunca en diagonal ni utilizando casillas utilizadas por otra pieza, véase figura 1, en la figura 2 se muestra la disposición de las piezas al principio de la partida y en la figura tres la estructura del tablero.



### El ataque y la defensa

Si un jugador sitúa una de sus piezas en una casilla adyacente a una pieza del oponente (y suponiendo que todavía disponga de una acción en ese turno), el jugador puede declarar un ataque sobre esa pieza. El atacante tiraría tantos dados de seis caras como tenga la pieza suya en ataque, véase tabla 1 o en la peana de la pieza, el mismo procedimiento se aplicaría en el caso de la defensa del atacado, dando lugar a cuatro posibles desenlaces:

- Ataque mortal, es cuando el atacante vence al defensor por más de 7 puntos en los dados, el resultado es un "ataque mortal", la pieza del defensor es eliminada.
- Defensa mortal, es cuando el defensor vence al atacante por más de 7 puntos en los dados, el resultado es una "defensa mortal", la pieza del atacante es eliminada.
- Empuje del atacante, es cuando el atacante vence al defensor por sólo por 6 o menos puntos, el resultado es un "Empuje del atacante". El atacante decide la nueva posición del defensor con la condición de que este se desplace a una casilla adyacente.
- Empuje del defensor, es cuando el defensor vence al atacante por sólo por 6 o menos puntos, el resultado es un "Empuje del defensor". El defensor decide la nueva posición del atacante con la condición de que este se desplace a una casilla adyacente.