



REINER KNIZIA

MOLE HILL

INTRODUCCION

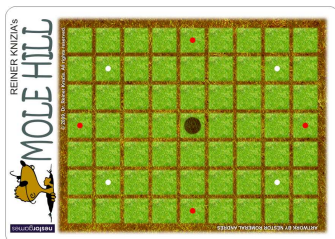
MOLE HILL ("La colina del topo") es un juego de estrategia para dos jugadores.

La colina del topo. Un pequeño y romántico lugar en el corazón de Inglaterra. Una típica casa de campo rodeada por un gran jardín. Pero este lugar idílico es engañoso. Pequeños montones de tierra desfiguran la hierba perfecta. El jardín está destrozado. Estamos en medio de una insana batalla entre el jardinero y el topo. Porque en este jardín, sólo hay sitio para uno.

La partida se juega a dos rondas. En la primera ronda, un jugador es el topo y el otro el jardinero. En la segunda ronda, los roles se intercambian. El que mejor cave de los dos será el dueño del jardín.

MATERIAL

- Un tablero de **MOLE HILL**:



- 10 discos naranjas y 12 negros (para el topo).
- 22 barreras blancas (para el jardinero).
- 4 flores rojas y 4 blancas.

REGLAS DE JUEGO

Coloca las flores rojas y blancas en sus correspondientes casillas del tablero (indicadas por puntos rojos y blancos). Variante: si ambos jugadores están de acuerdo, las flores pueden colocarse en otras casillas cualesquiera.

Decide quién es quién. El jardinero toma las barreras blancas, y el topo recibe los discos naranjas y negros.

El topo comienza. Construye una pequeña torre con sus piezas naranjas sobre una casilla cualquiera del tablero.

Después, es el turno del jardinero. Debe colocar una barrera en el lateral de una casilla cualquiera – un obstáculo que el topo no podrá atravesar. Con este

método, el jardinero intentará impedir que el topo se mueva libremente.

El juego continua alternando los turnos.

El movimiento del topo: "¡Cógeme si puedes!"

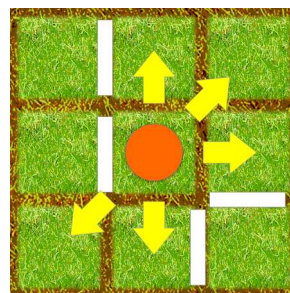
En su turno, el topo mueve su torre de fichas a una casilla adyacente vacía, ortogonal o diagonalmente. La ficha inferior de la torre se quedará en la casilla en la que estaba.

De vez en cuando, el topo debe añadir fichas a la torre para que nunca se agote. Primero usará las fichas naranjas y después (cuando se agoten) las negras.

El topo sólo puede mover a casillas que no haya visitado antes (casillas que no tengan fichas del topo).

Cuando se mueva ortogonalmente (arriba, abajo, izquierda o derecha), el topo no podrá atravesar ninguna barrera.

Cuando se mueva diagonalmente, el topo deberá hacer un movimiento en forma de "L", atravesando 2 lados. Podrá hacerlo si en ninguno de estos dos lados hay una barrera.



Movimientos permitidos del topo

El espacio central. Si el topo se mueve al espacio central, le estará permitido "saltar" a cualquier casilla libre del tablero en su siguiente turno. Por supuesto, sólo podrá moverse al centro del tablero una vez, dejando tras de sí una ficha, como siempre.

FIN DE LA RONDA Y PUNTUACIÓN

La ronda se termina cuando el topo no puede realizar ningún movimiento (porque está bloqueado o porque no le quedan piezas). El topo recibe un punto por cada ficha negra que haya en el tablero (esto es, las naranjas no cuentan). Si la ficha inferior de la torre del topo es negra también cuenta en los puntos.

Además, el topo recibe un punto extra por cada flor blanca que haya visitado, y dos puntos por cada flor roja. Estos puntos se suman incluso si ha visitado menos de 10 casillas.

El topo toma nota de su puntuación. Los jugadores cambian sus roles y juegan de nuevo. El topo que más puntos tenga gana la partida.