

Cuando un jugador termina, puede usar sus movimientos restantes para mover las fichas de su compañero.

El primer equipo que consiga llegar a las esquinas opuestas con todas sus fichas, será el ganador.

Jaque-k es un juego de estrategia. Favorece la capacidad de atención y concentración. Mejora la capacidad de planificación y síntesis.

Con millones de posibilidades de armar el tablero es siempre un desafío diferente.

Ideal para jugar con amigos y en familia.



Hecho en Uruguay  
[www.habichuelas.com.uy](http://www.habichuelas.com.uy)

# JAJUE-K



# JAQUE-K

JAQUE-K es un divertido juego de estrategia para 2 o 4 jugadores.

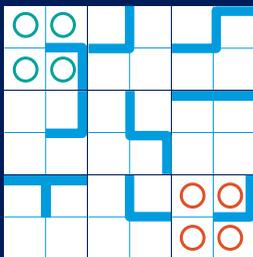
## CONTENIDO

20 Cartas + 16 Fichas + Instructivo

## OBJETIVO

Ser el primero en llegar con todas sus fichas a la esquina del oponente.

## PARA 2 JUGADORES



(fig 1)

### Preparación

Colocar 9 cartas elegidas al azar (3 filas de 3 cartas), formando un tablero.

Cada jugador debe elegir 4 fichas iguales y colocarlas en la esquina de su derecha (fig 1).

### Desarrollo

Cada jugador tiene tres movimientos por turno. Tiene que usarlos antes de pasar el turno al otro jugador, excepto en la jugada final. Se puede usar una sola ficha o varias distintas.

### Movimientos permitidos

- Mover la ficha a un casillero adyacente horizontal o vertical, o saltar por encima de otra ficha, cuenta como UN movimiento.
- Saltar por encima de una "pared" simple cuenta como DOS movimientos.
- Saltar por encima de una "pared" doble (dos "paredes" pegadas) cuenta como TRES movimientos.

### Un movimiento



### Dos movimientos

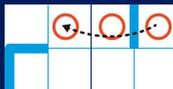


### Tres movimientos



### Movimientos NO permitidos

- No se puede mover en diagonal.
- No se puede saltar por encima de una ficha y una "pared" al mismo tiempo.
- No se puede saltar por encima de dos o más fichas juntas.



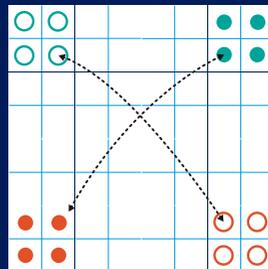
### Final del juego

Gana quien coloca primero todas sus fichas en la casilla de salida de su oponente. Si el ganador fue el jugador que inició la partida, el otro competidor, tiene derecho a realizar la misma cantidad de movimientos para intentar ganar.

Si lo logra, se considerará empate, si lo hace con menos movimientos, ganará la partida.

Si al final, uno de los jugadores no logra sacar alguna de sus fichas de su esquina de salida, y el oponente ocupó los demás espacios, quien no haya logrado sacar la ficha, será quien perderá la partida.

## PARA 4 JUGADORES



(fig 4)

### Preparación

Colocar 16 cartas elegidas al azar (4 filas de 4 cartas), formando un tablero.

Se juega en equipos: 2 contra 2.

Cada pareja elige las fichas del mismo color y las coloca en las dos esquinas de su lado.

El objetivo, es llegar con todas sus fichas a las esquinas del otro equipo. Cada jugador deberá llegar a la esquina diagonalmente opuesta.