



## **EL REO POLEANA**

### **Objetivo**

Logra fugar a tus 4 Reos de la cárcel y llévalos a la libertad.

### **Inicio**

Cada uno de los jugadores escoge 4 fichas del mismo color (Reos), posteriormente las colocará en la Celda del tablero correspondiente a su color; se decide quién inicia, los demás turnos son a la derecha.

### **¡La Fuga!**

Al inicio del juego ningún Reo puede salir de su Celda, para que esto pase debe ocurrir alguno de los siguientes casos:

- Al tirar ambos dados, juntos deben sumar 6 (5 y 1, 3 y 3, 2 y 4) para que el Reo (1 ficha) salga de su Celda a la primer casilla NO NUMERADA correspondiente a su color.
- Cuando los dados marcan 6 y 3, se coloca al REO (1 ficha) directamente en la casilla número 3 inmediata al color del jugador.
- El último caso sucede cuando ambos dados marcan 6, en este caso se tienen dos alternativas: la primera es sacar 1 ficha (Reo) y colocarla en la casilla marcada con el número 6; la segunda opción es sacar 2 fichas (Reos) simultáneamente y colocarlas en su salida de color (casilla no numerada) y en su siguiente turno poder avanzar.

TODOS los números dobles que se marquen con los dados, darán la oportunidad de volver a tirar, exceptuando el doble 3 y el doble 6, si se usan para liberar Reos.

Los distintos tiros de dados dan la posibilidad de buscar las variantes que más convengan al mover a nuestros Reos, por ejemplo:

Si alguien tiene 2 Reos fuera de su Celda y hace un tiro de 3 y 2 con los dados, puede utilizar la suma de estos ( $3+2=5$ ) para mover un solo Reo 5 casillas o avanzar 3 casillas con uno y 2 casillas con el otro.

### **Avance extra por alcance a un Reo**

Para ganar el avance de 10 casillas adicionales, debes tener a todos tus reos fuera de la celda, para lograrlo deberás alcanzar a una ficha Reo contraria, si lo logras podrás avanzar 10 casillas más, ya sea con la ficha que capturó o con cualquier otra ficha que tengas en juego.

Si no has sacado a todos los reos de su celda y tu tiro te lleva a una casilla ocupada por un contrario, no la podrás capturar y tendrás que buscar otra opción de avance o ceder el turno si no tienes ninguna otra.

### **Áreas del tablero**

En el tablero encontrarás distintas áreas de casillas, en las laterales del tablero hay una serie de casillas numeradas (de izquierda a derecha): del 10 al 14, 4 casillas sin número, cada una con el color perteneciente al jugador (Salida) y posterior a ella casillas del 1 al 9.

Existen Áreas de Seguridad que impiden que tus Reos sean capturados, estas casillas están justo arriba de las Celdas y están numeradas del 1 al 7, posterior y justo arriba del número 14; también dentro del tablero hay 4 casillas con el número 9 cada una con el color correspondiente a la celda de los Reos, estas son las entradas a la Zona de Fuga de los reos y en esta casilla ningún Reo puede ser capturado.

## Avance y Estrategia de Fuga

Hay 2 opciones de avance para los reos:

1) Avanzar por las casillas por debajo de la Celdas que es el trayecto más corto pero más peligroso, ya que se corre más riesgo de ser capturado al dirigirse a su Zona de Fuga.

2) Avanzar por las casillas seguras (del 1 al 7), que es el trayecto más largo, pero aquí ningún Reo puede ser capturado ni rebasado. En esta zona los Reos que vienen atrás pueden subirse también, pero nunca rebasar. Naturalmente, el jugador avezado mantendrá a raya al resto esperando el momento para dejarlos pasar o, por otro lado, si se coloca en el número 1 de las casillas superiores, impedirá que alguien más se suba.

## Barreras de Bloqueo, Naturales y Casillas Seguras

Existen otras maneras de impedir que los Reos sean capturados y devueltos a su Celda, igualmente para impedir el paso de los contrarios; esta es empalmar a sus 2 dos Reos (fichas) en la misma casilla y así formar una BARRERA, al formarse esta barrera ninguna ficha contraria los puede capturar, ni rebasar, pero igualmente ninguna ficha propia podrá pasar.

Existen casillas en el tablero que se denominan Barreras Naturales.

Igualmente si se observa en el tablero, las casillas marcadas con el numero 9 son de distinto color, estas casillas son la entrada a la Zona de Escape de los Reos, según el color de sus fichas. En el momento que el Reo se posa en el 9 de su color es imposible que sea devuelta.

## El Gran Escape, quién Gana

El jugador que primero logre sacar a sus 4 reos de la Zona de Fuga, hacia el centro del tablero será el ganador.

## Reglas Generales

- ✓ Al avanzar una ficha debes estar seguro de dónde va a llegar, si tocas una ficha o decides avanzarla y al llegar descubres que debes regresarla porque te fallaron las cuentas, caes en ficha de custodio o te arrepienes del lugar donde la habrías puesto, tendrás que regresar tu ficha a su celda como castigo.
- ✓ Si empalmas dos fichas sobre una casilla nadie te podrá capturar o rebasar, pero no puedes empalmar más de 2 fichas en las numeraciones largas (1 al 14), no podrás empalmar fichas en las numeraciones cortas (1 al 7), en el caso de la casilla de salida podrás empalmar 3 fichas como máximo.
- ✓ Si al tirar los dados salen números dobles, repites turno sin importar en qué parte del tablero estés.
- ✓ Un jugador no puede pasar su turno si sus fichas tienen lugar para avanzar, aunque caigan en lugar desfavorable, exceptuando que caigan exactamente en la casilla del custodio: (0 y 3).
- ✓ Cuando tires los dados podrás avanzar 2 fichas con el número de cada dado: si te sale 5 y 3 podrás avanzar 5 lugares con una ficha y 3 con otra ficha o con la misma ficha.
- ✓ Hay 3 máximas o prioridades en el juego: primero sales, luego capturas y después avanzas. No puedes capturar si tienes fichas en tu área de celdas todavía.
- ✓ No puedes avanzar ficha si el tiro de tus dados te da la opción de salir o capturar, si omites esta regla y avanzas, pudiendo haber salido o capturar ficha, bastara con que alguien se dé cuenta para que tengas que regresar tu ficha más adelantada.
- ✓ Si en las casillas de salida de celda (0 y 3) esta alguna ficha contraria al momento de salir capturarás y avanzarás 10 lugares, pero si por casualidad están 2 fichas contrarias empalmadas no podrás salir y deberás pasar a las otras 2 prioridades pero si no tienes otras fichas en juego tendrás que pasar turno.

- ✓ Al llegar a tu Zona de Fuga (1 al 7), tendrás que llevar uno a uno a tus Reos a la casilla número 7 para escapar, en esta zona puedes rebasar a tus fichas (reos), por lo cual con tu tiro de dos dados podrás avanzar más de una ficha, siempre y cuando a la casilla que lleguen no este ocupada. En esta zona no se puede empalmar fichas y reiterando al hacer su tiro se tiene que llegar por tiro exacto a la casilla número 7, si los puntos son más de los que se requiere para llegar, simplemente se deja la ficha y se espera al siguiente turno y que alguno de los dados marque el número necesario para llegar.

### **Opción de juego con Custodios para 2 o 3 jugadores**

Cuando hay 2 o 3 jugadores puedes utilizar las fichas restantes para utilizarlas como custodios o policías, si son 3 jugadores coloca una ficha sobre la salida de celdas desocupada y en la casilla número 3.

Si son 2 jugadores se colocan las fichas sobre las dos salidas de celdas desocupadas y sobre sus dos casillas número 3.

A estas fichas que quedaron como custodios no las puedes capturar ni ocupar su espacio, las fichas custodio no podrán moverse de lugar pero siempre podrán capturar según los resultados de los dados del jugador en turno:

### **Ejemplo de captura de Custodio(ILUSTRAR)**

Si algún reo está en la casilla número 8 en la zona donde están los custodios, podría ser capturado si los dados marcan 5 y 3, ya que el custodio de la casilla 3, con los 5 puntos del dado capturaría al reo de la casilla 8, igualmente si se utiliza la suma de los 2 dados (8) el custodio de la casilla de salida también podría capturar al reo y regresarlo a su celda; el jugador del cual se utilizó su tiro para la captura por uno de los custodios no podrá utilizar los puntos para avanzar sus fichas.

Esto significa que cuando un jugador tira y los puntos de alguno de sus dados le sirven a la ficha custodio para capturar a un reo, deberá ceder los puntos de sus dados y tendrá que esperar a su siguiente turno para avanzar. Como el que captura es la ficha custodio no hay premio de avance para ningún jugador.