

REGLAS PARA JUGAR

POLLYANNA

Reg. Of. de Patentes, E. U. A.

La Propiedad de las Reglas Asegurada en 1916 por PARKER BROTHERS, Inc.

El Juego Gozoso

PARKER BROTHERS, Inc.

Salem, Mass.; U. S. A.

Departamento de Exportación:

36 PEARL STREET,

NUEVA YORK, E. U. A.

Las vías curvas desviaderas sobre las cuales un jugador podrá viajar, sea para evitar la captura o el bloqueo, constituyen un rasgo exclusivo de Pollyanna, y brindan una gran mejora sobre los juegos de una sola vía.

POLLYANNA es para Dos, Tres o Cuatro Jugadores.

Cuando hay dos jugadores, siéntense frente a frente. Si hay tres, un lado del tablero queda vacante. Cuando hay cuatro, lo más usual es de dividirse en dos parejas, sentándose los socios de cada pareja frente a frente.

Después de sentarse al tablero, cada jugador toma cuatro piezas del mismo color como la "Entrada Gozosa" ("Glad Entrance") que tiene de frente en el tablero. De esta manera, el jugador sentado en frente de la entrada Azul (Blue) tomará cuatro piezas Azules, el jugador frente a la entrada Roja (Red) cuatro piezas Rojas, etc. Cada jugador coloca sus piezas adentro del círculo del retrato a su mano derecha, donde se quedarán hasta que entren en el juego.

EL OBJETO DE CADA JUGADOR:

Es el de jugar con buen éxito todas sus cuatro piezas, avanzándolas desde el punto de partida por el perímetro del tablero hasta la "Entrada Gozosa" de su propio color, y de allí por la vía angosta que conduce a POLLYANNA en el centro. El jugador cuyas cuatro piezas son las primeras en juntarse en POLLYANNA es el que GANA LA PARTIDA.

En el juego se mueven las piezas conforme a los lances de los dados. Están sujetas a captura sobre la "VIA ANCHA," pero están en salvo cuando descansan sobre espacios de su mismo color o sobre los "DESVIADEROS", los cuales son de suma ventaja, especialmente para dar vuelta a los "bloquesos."

PARA INICIAR UNA PARTIDA:

Se lanzan los dados para determinar quien tendrá el primer turno, cada jugador a su vez lanza dos dados y el que lance el mayor total jugará el primer turno.

Entonces EL PRIMER JUGADOR lanza dos dados. Si cualquier dado muestra el mayor número (6), o si los dos dados lanzan una combinación de 6 (tal como 2 y 4), podrá INTRODUCIR una de sus piezas sobre el sexto espacio de la Vía Ancha hacia su derecha, lo que va marcado como el espacio de entrada de su propio color. Si el jugador deja de lanzar un 6, o una combinación que equivalga a seis, el turno pasa al jugador a su derecha. Los jugadores lanzan en sucesión, pasando el turno siempre hacia la derecha. El jugador podrá introducir su pieza únicamente cuando lanza 6 como va indicado, y tiene obligación de introducir una pieza por cada lance de 6 o de su equivalente que haga, hasta tener todas sus cuatro piezas en juego.

Además, si lanza, por ejemplo, 6 y 3, introduce la pieza con su 6 y entonces avanza su pieza tres espacios más.

Si lanza dos seises, introduce dos piezas y al mismo tiempo tiene derecho a un nuevo lance, conforme a la regla acerca de CORRER PAREJAS que se verá más abajo.

Cuando el jugador tiene una o más piezas introducidas, utiliza sus lances para avanzarlas sobre la Vía Ancha o los Desviaderos, con el objeto de conducir todas las cuatro con seguridad por la vuelta del tablero y hasta POLLYANNA. Así es que, si el jugador tiene una sola pieza introducida, la avanza tantos espacios como la suma de los puntos lanzados por los dos dados, pero si tiene dos piezas o más introducidas y lanza, por ejemplo, un 4 y un 5, podrá, si lo desea, avanzar una de las piezas cuatro y la otra cinco espacios.

Es preciso hacer separadamente el paso exacto, ni más ni menos, que corresponda a cada dado. Así sucede que, si se lanzan 5 y 3, hay necesidad de mover una pieza cinco espacios, y entonces moverla otros tres espacios, o mover otra pieza tres espacios. Si resulta imposible tomar ambos pasos que correspondan a los dos dados, entonces se juega uno de ellos solamente.

De ser imposible jugar cualquiera de los dos pasos indicados, se pierde el turno. Es **perentoria** la obligación de hacer **ambas** jugadas, **cuando es posible** hacerlas.

VIA ANCHA:

Via Ancha es aquel pista derecha, amplia, de doble via que hace la vuelta exterior del tablero. En Via Ancha una pieza puede **Pasar** a otra, y **dos** o aun **tres** piezas **del mismo color** que se junten allí pueden formar un **Bloqueo**; o una pieza competidor que se pose sobre el mismo espacio con la otra la puede **Capturar**. En Via Ancha los únicos espacios en que las piezas del jugador estan **en salvo** son los **espacios de su propio color** (con excepción del caso de juntar dos piezas en un espacio, formando un "Bloqueo", en cuyo caso permanecen en salvo mientras dure el bloqueo solamente.)

DESVIADEROS:

Hay cuatro Desviaderos, y todos son disponibles a todos los jugadores. El objeto de los Desviaderos es el de proveer una via **segura** aunque más despacio, por la cual los jugadores podrán dar la vuelta a los "Bloqueos" cuando deséen aprovecharla. Los Desviaderos son de via sencilla y sobre ellos no es permitido que una pieza pase a otra, ni que descanse en el mismo espacio. Cuando hay más de una pieza caminando en el mismo desviadero, la pieza delantera Bloquea todas las que estén detrás de ella, hasta que avanza otra vez sobre Via Ancha.

BLOQUEOS:

En la Via Ancha una pieza puede pasar a otra, pero dos piezas del mismo color posadas en el mismo espacio forman un "Bloqueo" que no deja pasar ninguna otra pieza mientras dure. Es lícito que el jugador mantenga el "Bloqueo" hasta que resulte alguna obligación de mover una de aquellas piezas. Muchas veces es posible pasor alrededor de los "Bloqueos" por medio de los Desviaderos de via sencilla, los cuales son ligeramente más largos que el camino recto, pero mientras una pieza quede en el desviadero está en salvo de captura. Es vedado al jugador pasar cualquier "Bloqueo", aunque sea el suyo propio, pero sí puede posar una tercera pieza en su propio bloqueo, haciéndolo de tres piezas en vez de dos. En su próximo turno podrá adelantar alguna de las tres piezas. Un "Bloqueo" que se establezca sobre el Punto de Partida de algún adversario estorbará la entrada de éste en el juego mientras dure el bloqueo.

ESPACIOS DE SEGURIDAD:

Todos los espacios del tablero que tengan el **mismo** color que sus piezas son Espacios de Seguridad para él. En todos los demás espacios de la Via Ancha cualquiera pieza **sola** tiene peligro de captura. Cualquiera pieza está en salvo mientras permanezca sobre alguno de los "Desviaderos."

La Pieza de un Adversario puede pasar una pieza sola que descanse en salvo sobre un espacio de su mismo color (contando ese espacio de color lo mismo que lo demás al pasar sobre ello, pero no puede posarse sobre ese espacio con la otra pieza, aunque sea que esta prohibición le haga perder su turno por no poder jugar en otra parte.

CAPTURA:

Un adversario puede capturar una pieza sola cuando el lance de los dados le permite mover una de sus piezas hasta el mismo espacio. **La pieza capturada se levanta del tablero** y su dueño tiene obligación de introducirla de nuevo, tan pronto como pueda lanzar un 6 o su equivalente. El jugador que captura una pieza adversaria recibe un **Premio de 10** espacios, que podrá aplicar a la pieza que efectuó la captura, o utilizar para adelantar alguna de sus otras piezas diez espacios.

EJEMPLO:

Si un jugador lanza, digamos, un 5 y un 3 y hay una pieza adversaria cinco espacios delante de la suya, podrá adelantar su pieza cinco espacios, capturando la adversaria, entregándola a su dueño. Entonces mueve su misma pieza o cualquiera otra de sus piezas diez espacios en adelante como **Premio**, y la misma pieza o cualquier otra tres espacios más por el otro dado.

Podría haberse efectuado una captura con el mismo lance si la pieza adversaria hubiera estado ocho espacios distante y sin protección, porque los cinco y los tres suman ocho.

Si el Premio de 10 o su 3 restante la facilita otra captura, el jugador la hace y se aprovecha de un Premio adicional de 10. El jugador puede aplicar su **Premio** para mover cualquiera de sus piezas que prefiera, pero es menester que utilice todos los diez espacios en la jugada de una sola pieza, y de ser esto imposible por causa de "Bloqueos" u otras razones, se pierde el Premio.

RE-INTRODUCCION:

Al capturarse una pieza, es entregada a su dueño, quien la coloca dentro del gran círculo a su derecha. El dueño tiene la obligación de introducir esta pieza de nuevo la próxima vez que lance un 6.

PAREJAS:

Al "correr parejas", es decir, cuando el jugador lance pares como 3-3, o 5-5, después de mover las piezas normalmente por ese lance, tiene derecho a otro lance; y si en éste tiene la suerte de correr parejas otra vez, tendrá derecho a un tercer lance, y así en adelante. Al correr parejas y no poder hacer las dos jugadas correspondientes, pero solamente una de ellas, entonces debe cumplirse la jugada que es posible, pero en tal caso se pierde el derecho al extra lance, el cual depende también de poder completar **ambas** jugadas.

PUNTO DE PARTIDA:

Al introducirse una pieza con un 6, habiéndose una pieza adversaria sola posada en su punto de partida, se captura esta pieza. Si el adversario tiene un "Bloqueo" sobre su punto de partida, queda imposibilitado hacer la introducción mientras dure el bloqueo, en cuyo caso es preciso jugar en otra parte, si esto es posible,—o de lo contrario perder su turno.

La pieza queda al salvo en su punto de partida porque es del mismo color, y puede permanecer allí tanto tiempo como quiera su dueño, siempre que tenga otras piezas que pueda mover.

ENTRADA GOZOSA:

Cuando el jugador haya transitado pa perifería del tablero y alcanzado la "Entrada Gozosa" de su propio color, mueve su pieza por la via derecha sencilla que conduce a POLLYANNA. El espacio grande central de POLLYANNA debe alcanzarse en un movimiento que corresponda exactamente al lance de los dados, contando POLLYANNA como el último espacio o espacio de "morada."

La "Entrada Gozosa" tiene el mismo tratamiento como cualquier otro **Espacio de Seguridad**. Es un espacio de seguridad para las piezas de su mismo color, pero no es preciso posarse sobre ello. Cuando el lance de un jugador porta su pieza más allá de su "Entrada Gozosa", se dobla la esquina sin pausar, siguiendo la via hacia POLLYANNA hasta donde alcance su lance. Pero el Bloqueo de un adversario sobre una "Entrada Gozosa" estorba la entrada en esa via mientras dure el bloqueo.

LA VIA GOZOSA:

Las pequeñas vias que conducen de las Entradas Gozosas a POLLYANNA se llaman las "Vias Gozosas" y no pueden ser penetradas sino por piezas del mismo color de la Entrada Gozosa correspondiente. Sobre la Via Gozosa, (como sucede en los desviaderos), no se permite que dos piezas descansen en el mismo espacio, ni que una pieza pase a otra, aun cuando esto ocasione la pérdida de un turno. Además, su última jugada debe portarle exactamente hasta POLLYANNA, contando Pollyanna como el espacio último y final. Así, en el caso de necesitar 3 para llegar a Pollyanna y lanzar 4-6, no se podrá jugar esa pieza, pero al lanzar 3-6, podría llegar a Pollyanna, y entonces jugar el 6 en otra parte si fuese posible,—o si no, entonces se dejaría de usar el 6.

LA CIENCIA DE ESTE JUEGO:

El empleo de buen juicio halla grande oportunidad en el juego de POLLYANNA. Un uso sagaz de los desviaderos para favorecer a las piezas bien avanzadas, y el avance de alguna pieza para acercarse y si es posible estar en una posición de efectuar una captura de la pieza de un adversario que esté bien avanzada hacia su meta; y el uso de las jugadas preferiblemente sobre aquellas piezas que parezcan expuestas a ser víctimas de probables "bloqueos"; el bloquear a sus adversarios, el acosamiento y la captura de adversarios bien avanzados mas bien que aquellos que apenas han comenzado sus trayectos—~~estos son algunos de los rasgos que contribuyen al buen juego.~~ El hacer el mejor uso de las casualidades que se presenten muchas veces determina la victoria en una partida reñida y dudosa.

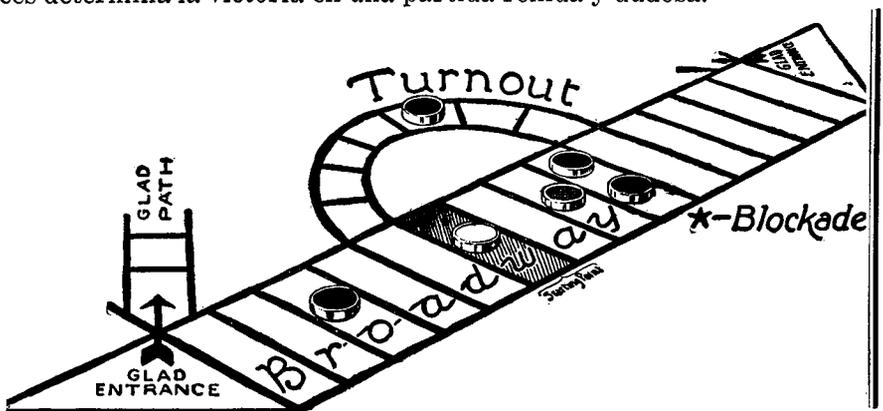


DIAGRAMA QUE ILUSTRAS LAS JUGADAS

Este diagrama muestra una sección de las vías.

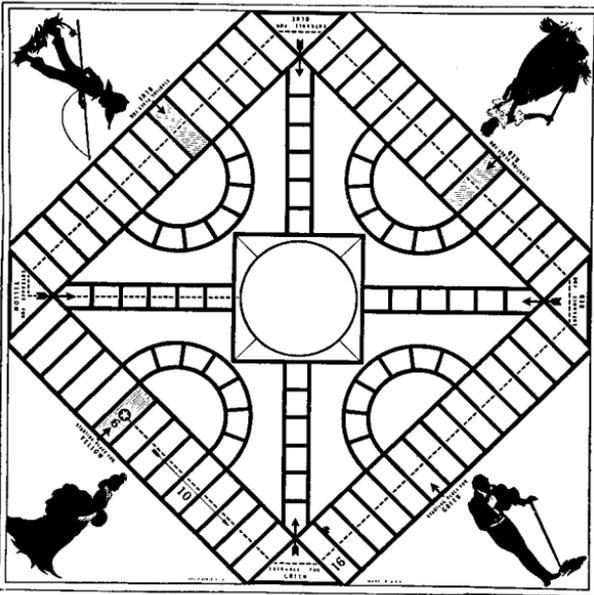
EL AMARILLO (Yellow) acaba de introducir una pieza en el Punto de Partida Amarillo, despues de haber lanzado un 6 y un 3. AMARILLO no puede utilizar su 3 con esta pieza porque el BLOQUEO ROJO lo estorba y en consecuencia tiene que jugar su 3 en otra parte si es posible. Si hubiera lanzado 6-2, habría sido posible jugar su pieza dos espacios más allá de su punto de partida, capturando la pieza AZUL que está detrás del Bloqueo.

A la zaga del Amarillo y el Azul se acerca una pieza ROJA, la cual podrá capturar la AZUL en caso de lanzar un 5, o puede penetrar el DESVIADERO, detrás de la otra pieza AZUL que se ve allí.

La ROJA no puede capturar la AMARILLA en caso de lanzar un 3, porque la Amarilla está en salvo sobre el espacio de Partida Amarillo. La AZUL que está en el Desviadero no podrá ser pasada, ni capturada, y las dos piezas ROJAS bloquean todo paso hasta que la AZUL se avanza fuera del Desviadero dejando esa vía libre, o hasta que se destruya el bloqueo de las Rojas por necesidad de adelantar una de sus piezas.

Supóngase que el ROJO solo tiene las tres piezas ilustradas y que su cuarta pieza haya hecho el circuito del tablero y alcanzado POLLYANNA; entonces ROJO se verá obligado a romper el Bloqueo en su próximo turno si lanza un total mayor de 6 (a menos que el Rojo corra parejas, en cuyo caso podrá adelantar ambas piezas juntas, manteniendo el bloqueo, y con su lance de premio sería posible, tal vez, avanzar la otra pieza en la zaga de su bloqueo.) Si el ROJO lanza un 6, podrá avanza la pieza hasta el espacio de su bloqueo, formando un Bloqueo de tres piezas, pero no podrá pasar su propio Bloqueo.

Si el ROJO lanza, digamos, 6-3, podría hacer una bonita jugada en romper su Bloqueo por adelantar una pieza tres espacios, y entonces adelantar la pieza trasera seis espacios, formando así un nuevo Bloqueo en el mismo lugar. Si el Bloqueo Rojo estuviera solamente un espacio más en adelante de donde está, bloquearía la salida del Desviadero tanto como la Via Ancha.



Este diagrama muestra la corrida del juego alrededor del tablero. El jugador que lanza 6 introduce la pieza en el espacio a la derecha. En un turno subsecuente, si lanza 4, esto le portaría hasta el espacio señalado con 10. Un 6 siguiendo a estos le llevaría hasta un espacio designado con 16. Su progreso continua alrededor del tablero como va indicado, usando los Desviaderos sin embargo cuando lo crea conveniente, los cuales aumentan su camino por tres espacios cada uno, pero ofrecen una entera seguridad. Cuando llega hasta la Entrada Gozosa de su propio color, de la vuelta y penetra la vía sencilla hasta POLLYANNA.

PARTIDAS DE PAREJAS

Estas son muy divertidas para grupos de cuatro jugadores. Los socios de cada pareja toman asientos frente a frente. Es lícito posar sobre el mismo espacio con su socio, formando un "Bloqueo" mixto, o se puede posar una pieza en el espacio de un bloqueo entero de su socio, quedando las tres piezas en salvo,—pero hay que llegar netamente y no se podrá pasar por encima. Sus piezas sueltas quedan en salvo en los espacios de su propio color, pero no en los de su socio.

Cuando todas las cuatro piezas de un socio alcanzan POLLYANNA, ese socio cesa de jugar, pero la partida es GANADO por los socios cuyos ocho piezas alcanzan a POLLYANNA antes de que todas las ocho de sus adversarios podido hacerlo.

Cualesquier preguntas acerca de las reglas de POLLYANNA serán contestadas puntual y gustosamente por la oficina de exportación de Parker Brothers, Inc.