



# ¿Como se Juega?

Inspirado en la “Batalla Naval”, y pensado para jugar en familia o de manera virtual, cada uno desde su casa y apelando a la lealtad scout, los jugadores manejan un tablero de CAMPO y un tablero de TIRO; cada uno divididos en casillas. Cada tablero representa una zona diferente del campo de batalla: la propia y la contraria. En el primer tablero, el jugador coloca sus elementos y registra los «tiros» del oponente; en el otro, se registran los tiros propios contra el otro jugador, diferenciando los impactos y los que dan a la tierra. Al comenzar, cada jugador posiciona sus elementos en el primer tablero, de forma secreta, invisible al oponente.

Cada quien ocupa, según sus preferencias, una misma cantidad de casillas, horizontal y/o verticalmente, las que representan su ejército. Ambos participantes deben ubicar igual número de casillas, Una vez todas las casillas han sido posicionadas, se inicia una serie de rondas. En cada ronda, cada jugador en su turno «dispara» hacia el ejército de su oponente indicando una posición (las coordenadas de una casilla), la que registra en el segundo tablero. Si esa posición es ocupada por parte de un elemento contrario, el oponente cantará ¡Herido! ¡Toque!, ¡Tocado! o ¡Impacto!) si todavía

quedan partes del elemento (casillas sin dañar, o ¡Muerto (o destruido)! si con ese disparo el elemento ha quedado totalmente destruido (esto es, si la acertada es la última de las casillas que conforman el elemento que quedaba por acertar). El jugador que ha tocado un elemento en su anterior jugada, volverá a disparar hasta que falle. Si la posición indicada no corresponde a una parte del ejército oponente, cantará ¡Tierra!.

Cada jugador referenciará en ese segundo tablero, de diferente manera y a su conveniencia, los disparos que han caído sobre un elemento oponente y los que han caído en tierra: pueden señalarse con una cruz los tiros errados y con un círculo los acertados.

Pueden implementarse muchas variantes, dentro de las que se encuentran el tamaño en cuadrículas de los tableros, la cantidad y el tamaño de los elementos, inventar elementos (Infantería, lanceros, etc), la posibilidad de ubicarlos diagonalmente, la cantidad de tiros permitidos, la forma de disparar (de a uno o en ráfaga [equis tiros consecutivos por turno]), etc. Se pueden acordar reglas tanto para simplificar el juego como para complicarlo.



Equipo Diocesano de Programa – Adisca Lomas