Camino al otro lado

Tablero de 16 x 16 cm | Casillas de 4 x 4 cm | 2 personas

A empieza en fila 1 (arriba) y avanza hacia la fila 4.

1,1	1,2	1,3	1,4
2,1	2,2	2,3	2,4
3,1	3,2	3,3	3,4
4,1	4,2	4,3	4,4

B empieza en fila 4 (abajo) y avanza hacia la fila 1.

A	**A**	**A**	**A**	**B**	**B**	**B**	**B**

Recorta las 8 fichas; el tablero se conserva entero. Pega sobre cartón si lo necesitas.

Mide una casilla: debe tener 40 mm de lado. Reglas y registro en la segunda hoja.

Camino al otro lado: reglas y pruebas

Prototipo propio; no se presenta como equilibrado ni probado con jugadores

1. Coloca cuatro fichas A en fila 1 y cuatro B en fila 4. A comienza.
2. En tu turno mueve una ficha una casilla hacia el extremo contrario.
   Avanza recto si está vacía, o en diagonal si hay una ficha rival: captúrala.
   No puedes retroceder, saltar, moverte lateralmente ni capturar recto.
3. Una ficha en el extremo contrario sale del tablero usando otro turno.
   Llegar a la última fila y salir son dos turnos diferentes.
4. Gana inmediatamente quien saque dos fichas. Capturar no da puntos.
5. Si no puedes mover ni sacar ficha, pasa. Tras dos pases consecutivos,
   gana quien haya sacado más fichas; a igualdad, tablas.
6. Las fichas capturadas no vuelven. Alternad quién empieza entre partidas.

Registro de una partida

Fecha y versión de reglas

Quién empezó / quién ganó

Turnos (movimientos y pases)

Final: dos fichas fuera / bloqueo

Dudas o situaciones ambiguas

Cambio que probar en la siguiente partida