

# <ESS™

Less es un juego de estrategia para 2 o 4 jugadores.

2 jugadores pueden jugar con un juego de Less, que consta de 12 fichas cuadradas y 8 piezas de juego. Para una partida de 2 jugadores se necesitan 9 fichas cuadradas y las demás se pueden usar como posavasos!

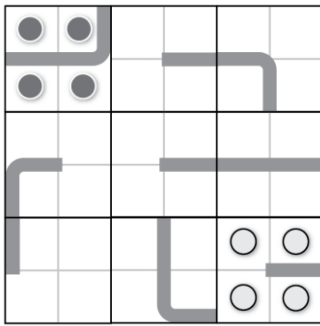
## Reglas de juego para 2 jugadores: Blanco y Negro

Disponga un tablero de 3x3 cuadrados usando 9 fichas cuadradas elegidas al azar. Cada jugador coloca sus 4 piezas en una de las dos esquinas diamétricamente opuestas más cercanas a él o ella.

El objetivo del juego es llegar a la esquina opuesta del tablero con todas sus piezas, pero realizando menos movimientos que su oponente.

*Ejemplo de la disposición del juego*

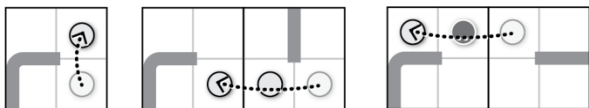
*Esquina Negra*



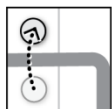
*Esquina Blanca*

Cuando es su turno, siempre debe realizar tres movimientos (hasta que haya movido todas sus piezas a la esquina de su oponente), pero puede hacer los movimientos con una sola pieza o con varias piezas distintas. se puede mover la pieza a la esquina adyacente, ya sea vertical u horizontalmente o puede saltar por encima de una de las piezas horizontal o verticalmente: ambos se cuentan como un movimiento. También puede saltar por encima de una pared, que cuenta como dos movimientos, mientras que si salta sobre una pared doble se cuenta como tres movimientos.

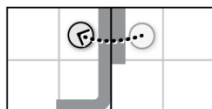
*Un movimiento*



*Dos movimientos*

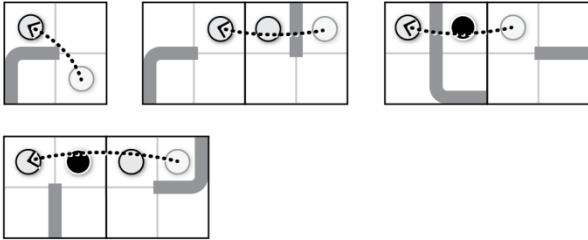


*Tres movimientos*

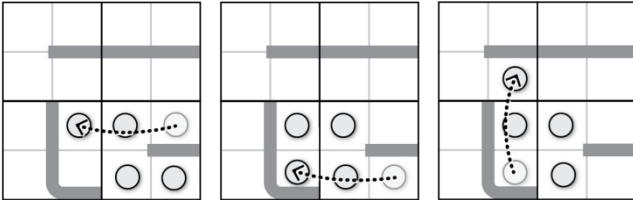


Las piezas no pueden moverse en diagonal, saltar por encima de una pared y otra pieza al mismo tiempo ni pueden saltar por encima de dos o más piezas al mismo tiempo.

No está permitido



Ejemplo de apertura con tres movimientos



### Reglas de puntuación (opcional)

La puntuación del juego se determina por la diferencia del número total de movimientos realizados por los dos jugadores. Si ambos han hecho el mismo número de movimientos cuenta como un empate. Si, por ejemplo, el blanco movió primero y terminó primero también, el negro puede seguir utilizando tantos movimientos como en el último turno del blanco.

### Ejemplos de puntuación

- *El blanco mueve primero. Durante su último turno, él o ella terminó haciendo un solo movimiento. Después del blanco, el negro también termina haciendo un solo movimiento. Los dos jugadores empatan.*
- *El blanco mueve primero y termina primero, haciendo dos movimientos en su última vuelta; el negro debe realizar tres movimientos más para terminar. El blanco gana por un punto.*
- *El blanco mueve primero. El negro termina primero, realizando dos movimientos; el blanco también tiene que hacer dos movimientos para terminar. Desde que el blanco movió primero, el negro gana por tres puntos.*

### Regla adicional

Si al final del juego una de sus piezas se encuentra todavía en su esquina pierde el juego por 10 puntos. Por ejemplo: si las blancas han logrado llegar a la esquina de las negras con tres de sus piezas y el último cuadrado de la esquina está bloqueado por una de sus propias piezas negras, el Negro ha perdido el juego.

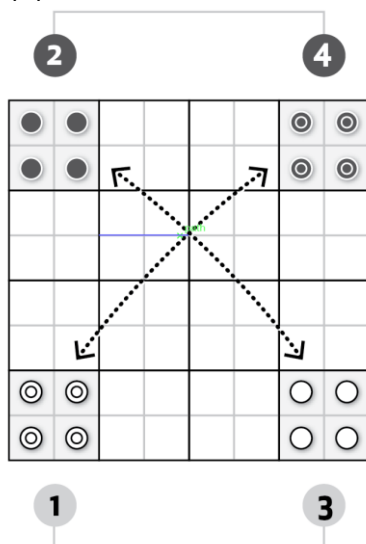
### Reglas de juego para 4 jugadores, divididos en dos equipos: Blanco y Negro

Disponga un tablero cuadrado de 4x4 usando 16 fichas cuadradas elegidas al azar (necesitará 2 juegos de Less). Forme 2 equipos de dos jugadores. Cada equipo coloca las piezas del mismo color en las dos esquinas adyacentes más cercanas a ellos. Uno de los jugadores en cada equipo coloca sus piezas de forma invertida, para que las piezas que pertenezcan a cada uno de los jugadores puedan ser diferenciadas.

El objetivo del juego es que un equipo llegue a la esquina opuesta del tablero con todas sus piezas, pero haciendo menos movimientos que el equipo contrario. Si uno de los dos jugadores de un equipo termina en primer lugar, él o ella puede usar el resto de los movimientos restantes para mover las piezas de su compañero de equipo. El equipo que mueva la totalidad de sus ocho piezas a sus respectivas esquinas diametralmente opuestas haciendo la menor cantidad de movimientos, gana (ver Reglas de puntuación).

### Ejemplo de la secuencia de movimientos

Equipo 1



Equipo 2

### Consejos y trucos

1. Salte sobre las piezas para moverse más rápido.
2. Una estrategia es bloquear el camino de su oponente.
3. Ajuste la dificultad del juego mediante el uso de fichas cuadradas con tres paredes. (Si el juego resulta demasiado difícil, entonces utilice los que tienen un menor número de paredes.)
4. Para un juego más dinámico pruebe utilizar un temporizador, a modo de reloj de ajedrez (app).

Hay muchas maneras de jugar Less. No dude en añadir sus propias reglas y compartirlas con otros jugadores en nuestro sitio web [www.less-game.com](http://www.less-game.com) o en nuestra página de Facebook.