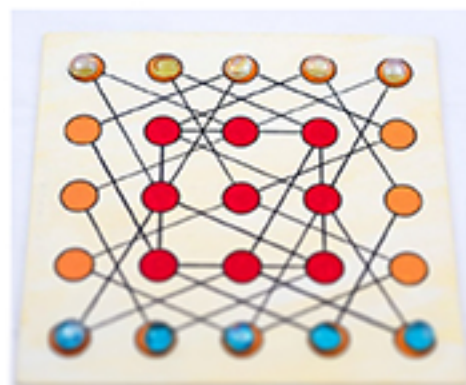


JARMO. REGLAS

Jarmo: significa "arquero". Juego Mongol, de estrategia abstracta, para 2 jugadores.

Preparación para el Juego: las piezas se colocan en la 1ª fila de cada jugador, según la imagen del tablero al lado.



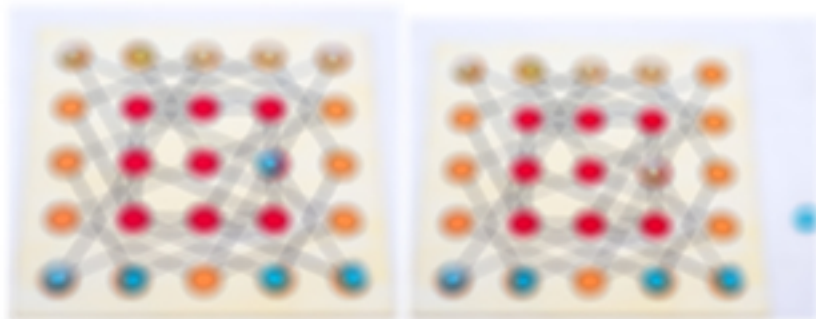
Reglas: Puede ir a cualquier círculo que esté vinculado al círculo en el que se encuentra el arquero.

No está permitido hacer el mismo movimiento hacia atrás y hacia adelante más de dos veces seguidas en las mismas casillas.

Siempre se debe avanzar, no retroceder.

Cuando un arquero llega a la última línea (primera línea del oponente) no puede hacer más movimientos, permanece en ese círculo hasta el final del juego (o hasta que es capturado).

Capturas: si un arquero se mueve a un círculo ocupado por un arquero contrario, ese pieza enemiga es eliminada. Un arquero que capture al menos a un enemigo recibe la marca de arquero de la vuelta a la pieza para diferenciarla de las demás.



Si se tienen fichas "excedentes", se puede ingresar fichas capturadas y dejar la ficha excedente como normal.

