

LA ENCERRONA. REGLAS

LA ENCERRONA es un Juego de inteligencia y estrategia abstracta para 2 jugadores.

El tablero es cuadrado constituido por cinco líneas verticales cruzadas por otras tantas horizontales. El resultado final es un damero formado por 16 cuadrados.

Un jugador tiene **12 piezas** (cabras), y el otro, **1 pieza** de color diferente (el perro).

La distribución de las fichas: las **12 cabras** van en dos filas completas más próximas al jugador y las dos piezas restantes se colocan a la derecha de la fila central.

El perro se coloca en el centro del tablero.



Los movimientos: el **perro** se comienza el juego, desplazándose desde la posición inicial, hacia cualquier intersección vacía inmediata que está libre, adelante, atrás o lateralmente. Solo puede mover un espacio salvo para comer una cabra, lo cual podrá hacer si hay una intersección libre detrás. Solo puede comer una cabra por movimiento.

El movimiento de las **cabras**, mueven solamente un espacio, hacia cualquier intersección inmediata libre, hacia adelante o lateralmente. No puede retroceder.

Las **cabras** parten de su extremo en el damero, camino al lado opuesto, evitando que el **perro** se las coma. Para ello las **cabras** deben formar una manada compacta, intentando rodear o envolver al **perro**.

Cuando todas las **cabras** han llegado al extremo opuesto del tablero y ya han atrapado al **perro**, se puede dar la vuelta al tablero y volver a avanzar en la dirección contraria para intentar atrapar al **perro**.

Objetivo: Vencer al **perro** si captura todas las **cabras** o a la mayoría, pues con menos de ocho **cabras** es prácticamente imposible que las **cabras** puedan envolver al **perro**. Por el contrario, vencerán las **cabras** si envuelven totalmente al **perro**.



Aquí ganan las **cabras** después al **perro** encerrado.