



La plazoleta
Artesanos



Fidchell



644 33 19 09



info@laplazoletaartesanos.es



www.laplazoletaartesanos.es



[_laplazoleta_](https://www.instagram.com/_laplazoleta_)



[Samuel.Riviere.Art](https://www.facebook.com/Samuel.Riviere.Art)

Reglas del juego



Historia

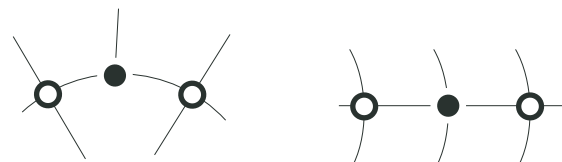
El fidchell fue inventado por los celtas en el comienzo de la Edad media (siglo VIII dC). Ellos lo jugaban cortando una rodaja de un tronco de árbol, usando los nudos como círculos del tablero y haciendo piezas con la savia dura. Según los celtas, este juego era un regalo de los dioses principales de Irlanda: los hijos de la diosa Dana. Sólo las personas de la realeza y los druidas tenían permiso de jugarlo, ya que, en caso de jugarlo un campesino, sería maldito por Tuatha y le cortarían la cabeza por intentar pasar al mundo de los dioses, lugar de reposo reservado únicamente a los monarcas tras su muerte.

También es llamado ajedrez de las hadas porque en el libro del Rey Arturo, sir Owein, hijastro del hada Morgana, desafía a Arturo a jugar a esta propuesta. Cuando los celtas conquistaron a los galeses, por el influjo entre ambas culturas y ambas lenguas, el nombre de este juego pasó a ser Gwez-boell, que significa "semilla de árbol". De hecho, en yacimientos arqueológicos se han encontrado tableros de este ajedrez celta cuyas fichas son semillas de árbol.

Cuenta la leyenda que Bran-Filch, (un Dios celta equivalente al Hermes romano), bendijo el juego dándole la Bwyll, que significa magia luminosa, suficiente para poder transportar al portador del juego al Tawl-Bwarded (el paraíso de los celtas).

El rey del tablero se llama: NigelSuckling, quien se dirige al Paraíso atravesando todos los aros (que simbolizan las estaciones). Sus midler-talf, o soldados, deben conectarlo con el exterior. Si no ganas, irás al infierno (Brankil-sonk) para trabajar hasta el fin de los días.

Ejemplo de capturas:



Las blancas capturan la negra en ambos ejemplos.

No es una captura:



Si la negra se mueve entre dos blancas, no se considera como captura.

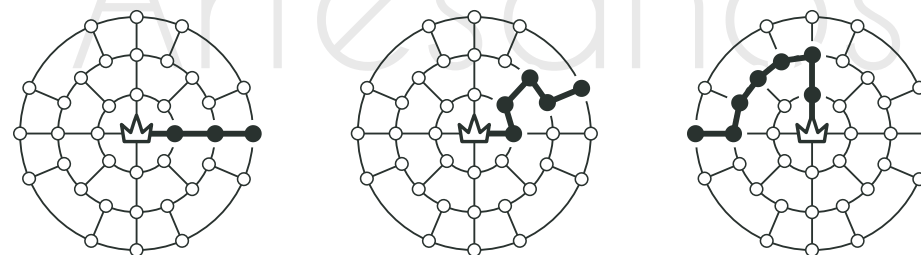
¡Cuidado el rey es hostil!

Si una pieza está pegada al rey, y la encierras poniendo una pieza tuya, una pieza rival y el rey, la pieza rival es eliminada (ver ejemplo).



La ficha negra captura la blanca.

Ejemplo para conectar el rey y ganar la partida:





Primera fase del juego: Colocación del resto de las fichas:

Se hace una cuenta gota, poniendo piezas alternativamente de una en una donde se quiera en una intersección del tablero. Durante esta fase, ya se puede capturar (ver sección Capturas).

Empieza el jugador con las fichas blancas.

Durante la fase de colocación, no se pueden mover ni desplazar ninguna fichas.

Cuando ambos jugadores han colocado sus fichas, entramos en la segunda fase del juego y podemos empezar a mover.

Segunda fase: Desplazamientos:

Alternativamente cada jugador se mueve siguiendo las líneas del tablero. Solo se puede mover de uno en uno, es decir, en una intersección adyacente (que no este ocupada),

Nota: el Rey es fijo, no se puede mover de ninguna manera.

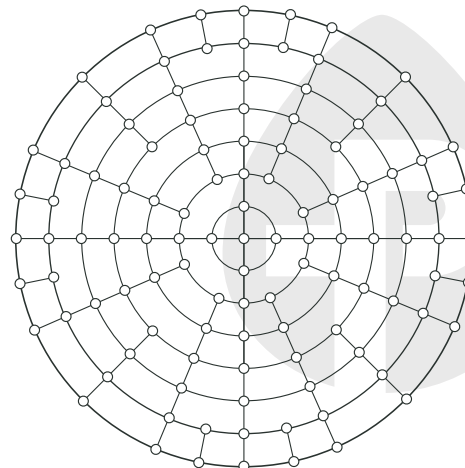
¿Cómo capturar?

Para capturar, hay que encerrar una pieza enemiga entre dos piezas tuyas siguiendo las líneas del tablero (como un tres en línea, pero con la ficha enemiga en medio). Se puede realizar capturas múltiples.

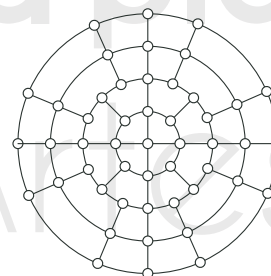
Tableros:

Existen 3 variaciones conocidas de tableros:

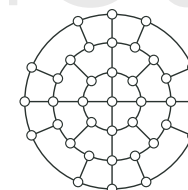
7 Aros con 27 fichas por jugadores



5 Aros con 12 fichas por jugadores



3 Aros con 9 fichas por jugadores





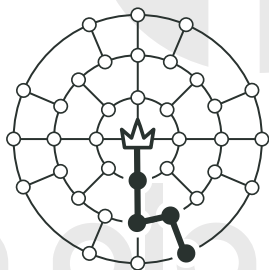
No importa que tipo de tablero tengas, los objetivos y dinámica de juego es la misma. Lo único que cambia es la colocación de las fichas al principio de la partida.

Objetivo del juego:

Existen 2 variantes posibles:

Objetivo variante A:

El primer jugador que consigue conectar sus fichas con la pieza del centro (el rey) y el exterior (pasando por todos los aros) gana la partida.



Ejemplo:
las fichas negras han
conectado el rey con
el aro exterior.

Objetivo variante B:

El jugador blanco debe conectar sus fichas con la pieza del centro (el rey) y el exterior (pasando por todos los aros) para ganar la partida.

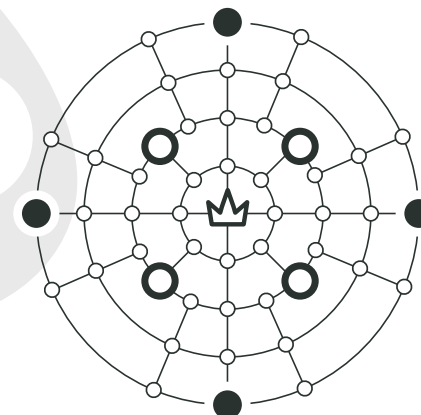
El jugador de las negras, para ganar, debe impedirlo. Tiene que capturar fichas enemigas. Cuando no quedan suficientes fichas blancas para que se pueda conectar el rey con el exterior, entonces gana el jugador de las fichas negras.

Preparación del juego

Según el tablero que tengas, se colocan las fichas (4 por jugadores): de la siguiente manera:

5 Aros con 12 fichas por jugadores

- Fichas de color blanca.
- Fichas de color negra.
- ♔ Rey (con un color distinto).



3 Aros con 9 fichas por jugadores

- Fichas de color blanca.
- Fichas de color negra.
- ♔ Rey (con un color distinto).

