



Rules



# TWO PATHS

Bluffing game for two players aged 8 years and up, by Steffen Mühlhäuser

## GAME MATERIALS

• 6 pawns: 2 hedgehogs



2 hares



2 foxes



• 2 red discs



• 1 black counter



• 1 game board

## OBJECT

The hare, fox and hedgehog want to cross the clearing to reach the forest on the far side. However, they only arrive at their destination, if they are successful at hiding their intention to turn right or left at the next crossroads. The winner is the player whose three animals all arrive at the forest on the other side.

## THE PATH NETWORK

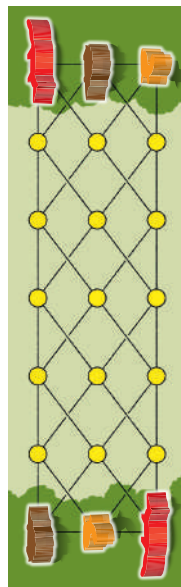
Before you start your first game, study the lines on the board. Two paths lead from each circular space towards the opposite side. They end in two different spaces on the next row. Two more paths leave each of these spaces, etc. With every turn, one of the two paths is blocked. There is always a 50:50 Chance of getting ahead.

## PREPARATION

Each player gets one fox, one hare, one hedgehog and one red disc.

Set out the board lengthways between players and line up your pawns, in any order, on the starting line. Place the black counter alongside the game field.

The least conniving liar is allowed to begin.



## GAMEPLAY

When it's your move, you take three turns, one after the other. You have three chances to advance one of your animals. With every turn, you are free to choose which animal you would like to move. Your opponent will attempt to block the selected animal. Each of your three moves is a perfect game of bluff, which goes as follows::

### Bluff

On your turn, you must hide the red disc in one of your hands, under the table. Next, place both closed fists on each side of the board. The hidden disc indicates the direction that you intend to move one of your animals – either right or left – depending on which side of the board you placed the hand with the disc.

Next, you announce which animal you would like to move. For example, you can say: “**I’m moving my fox.**”

### Blockade

Your opponent now tries to guess your intention and puts the black counter on one of the two spaces that your fox can reach. Now, you must show your true colours and open both hands. That clearly indicates which direction your fox intends to move.

### Resolution

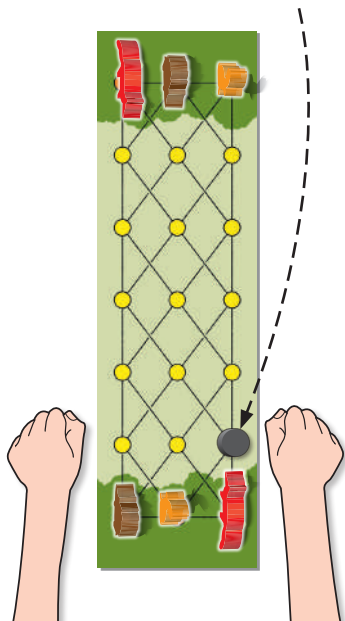
Now there are two possibilities:

- If your opponent is **wrong** and has put the black counter on the wrong space, you are allowed to move your fox, as planned, to the next row (occasionally, even several rows – see below: “giant leaps”).
- If your opponent used the black counter to block the space that you intended to move to, you are **not** allowed to move your fox. Instead, **your opponent** is allowed to move **his fox** to the next free space, in the direction you originally aimed to move.  
*(NB: if your opponent successfully blocked an animal, he/she is only allowed to move the same one of his/her own animals.)*

Example for a first move:

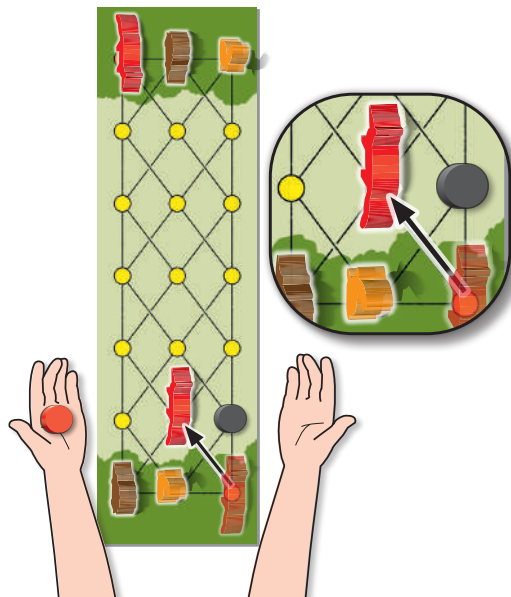
**1** Paul places his hands next to the game field and announces: **“I’m moving with my fox.”**

Lisa puts down the black counter



**2** Paul opens his hands; he had hidden the red disc in his left hand.

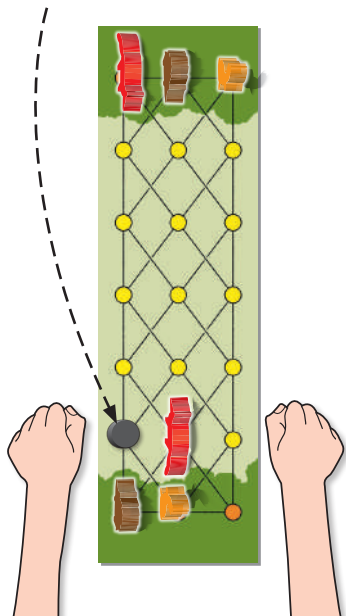
Lisa put the black counter on the wrong space, so Paul is allowed to move his fox.



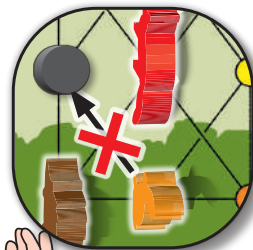
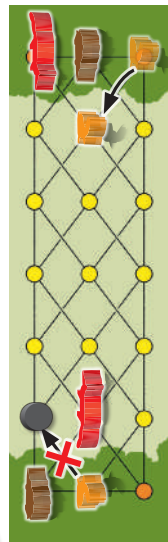
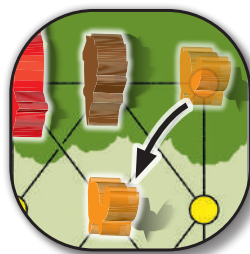
The black counter is removed from the game board and it's your turn again. You hide the red disc again in one hand under the table, place your hands alongside the game board and say aloud which animal you would like to move this time. Example for a second move:

**3** Paul places his hands next to the game field again and announces: "I'm now moving my hare."

Lisa puts down the black counter again.



**4** Paul opens his hands. He hid the red disc in his left hand again. This time, Lisa guessed his intention and put the black counter on the correct space. Paul's hare has to stay where it is. Instead, Lisa is now allowed to move her hare (in the direction that Paul actually intended to).



### **Which direction?**

Your left is your opponent's right, and sometimes, a path also leads straight on. Confused? Forget the directions right and left. Instead, your orientation guide is the hand with the hidden disc. Your own animals – and your opponent's – always move in the direction of the side of the hand with the hidden disc. (So, it is recommended to keep in place the hand with the disc, until the end of the turn.)

### **ROLE CHANGE**

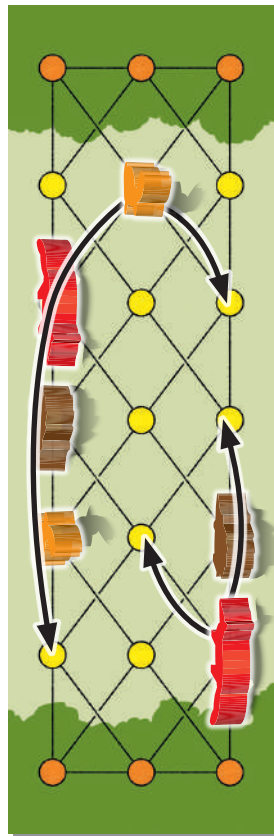
At the end of your three moves, it's your opponent's turn but only if he/she succeeds in blocking your **last move**. If you get ahead with your **third** move, you are allowed to continue to play until the moment when your opponent successfully blocks you. At the latest, you then change roles. Now, your opponent has (at least) three consecutive moves and you attempt to stop his/her animals.

### **BIG LEAPS**

Even if the paths out of a space always lead only to the next row, an animal can sometimes leap over several rows at once in one of the two directions.

If one or more other animals stand on the moving pawn's way, it is allowed to leap over them to advance to the next free space.

*Example:  
In this play situation,  
the fox can leap over  
one animal and the  
hare can even leap  
over three animals.*



## SUCCESS!

If an animal arrives at the opponent's starting line, it has reached its destination and is removed from the game. The opponent's animals are also jumped over here.

*NB: Only when **all** your animals have left their starting positions, are they allowed to access the spaces on the finishing line in the woodland on the far side.*

## GAME END

The winner is the player who reaches the far side of the board with all three animals.

Please refer to the FAQs overleaf to resolve any questions arising during the game.



### **Pawn orientation**

*Your animals and your opponent's have identical colours and will mingle together on the game board. To make it obvious which animal belongs to which player, you should always place them so that their head points towards your target line.*

## FAQ

### **Leap around a corner ...?!**

If an animal jumps from one of the middle spaces over a figure at the edge, this leap isn't in a straight line but around a corner. (See sketch for **Giant leaps**.) That is correct.

### **Successful blockade – but ...?!**

If one of your animals, e.g. the hare, arrived at its destination and, as play continues, you block your opponent's hare, you cannot use this success for another move, because your hare is no longer on the game field.

### **Black counter in the way ...?!**

It may happen that you are allowed to move one of your animals after a successful blockade, but the black counter is still in the way. In this case, the black counter is immediately removed from the game field.

### **Blocking the finishing line ...?!**

Yes – the black counter can also be placed on the orange spaces of the finishing line.

If one of your opponent's animals is still on one of these spaces, you simply place the counter behind it and, in doing so, block any leap over the animal.



Gestaltung:  
Steffen Mühlhäuser

Grafische Arbeiten:  
Bernhard Kümmelmann

Regellayout:  
Christof Tisch

Spielmaterial: Ludofact  
Fertigung: Ludofact

© 2022 by **Steffen-Spiele**  
Zum Spielplatz 2  
56288 Krastel



[www.steffen-spiele.de](http://www.steffen-spiele.de)  
[post@steffen-spiele.de](mailto:post@steffen-spiele.de)



Spielregeln



# ZWEI WEGE

Bluffspiel für zwei Personen ab 8 Jahren, Spieldauer 10 Minuten, Autor: Steffen Mühlhäuser

## SPIELMATERIAL

- 6 Spielfiguren: 2 Igel  2 Hasen  2 Füchse 
- 2 rote Scheiben 
- 1 schwarzer Blockadestein 
- 1 Spielplan

## SPIELZIEL

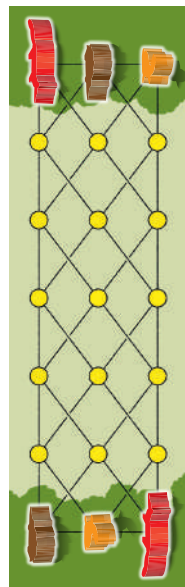
Hase, Fuchs und Igel wollen über die Lichtung zum Wald auf der anderen Seite laufen. Sie erreichen ihr Ziel aber nur, wenn es ihnen gelingt, gut zu verbergen ob sie an der nächsten Kreuzung nach rechts oder links abbiegen wollen. Wer als Erster mit allen drei Tieren auf der gegenüberliegenden Seite ankommt, gewinnt die Partie.

## DAS WEGENETZ

Betrachtet vor der ersten Partie zunächst die Linien des Spielplans. Von jedem kreisförmigen Feld führen zwei Wege zu zwei neuen Feldern in der nächsten Reihe. Von jedem dieser Felder gehen wiederum zwei Wege ab. Und so weiter bis zur gegenüberliegenden Seite. In jedem Spielzug wird einer der beiden Wege blockiert. Die Chance auf ein Weiterkommen ist also stets 50 : 50.

## SPIELVORBEREITUNG

Jede\*r von Euch nimmt sich einen Fuchs, einen Hasen, einen Igel und eine rote Scheibe. Legt den Spielplan der Länge nach zwischen Euch und stellt eure Figuren in beliebiger Anordnung auf die drei Felder eurer Startlinie. Der Blockadestein wird neben das Spielfeld gelegt. Wer von euch schlechter lügen kann, darf beginnen.



## SPIELWEISE

Wenn die Reihe an dir ist, bist du dreimal hintereinander am Zug. Du hast also drei Chancen, eines deiner Tiere weiterzubewegen. In jedem Zug kannst du frei wählen, welches Tier Du bewegen möchtest. Dein Gegenüber wird versuchen, das entsprechende Tier aufzuhalten. Jeder der drei Züge ist somit ein kleines, in sich abgeschlossenes, Bluff Duell, das folgendermaßen abläuft:

### Bluffen

Du nimmst die rote Scheibe unter dem Tisch in eine Hand und legst anschließend beide Hände als geschlossene Fäuste rechts und links neben den Spielplan ab. Mit der verborgenen Scheibe legst du insgeheim die Richtung fest, in die du eines deiner Tiere bewegen willst. Wenn deine Hand mit der Scheibe links neben dem Plan liegt, möchtest du das Tier in diese Richtung zum nächsten freien Feld bewegen, wenn sie rechts neben dem Spielfeld liegt, willst du in die andere Richtung ziehen. Liegen deine beiden Hände neben dem Spielplan, verkündest du laut, welches Tier du bewegen möchtest. Du sagst zum Beispiel, „**Ich gehe mit meinem Fuchs**“.

### Blockversuch

Dein Gegenüber versucht nun deine Absicht zu erraten und platziert den schwarzen Blockadestein auf eines der beiden Felder, die dein Fuchs erreichen kann.

Nun musst du Farbe bekennen und beide Hände öffnen. Damit wird klar, in welche Richtung dein Fuchs laufen will.

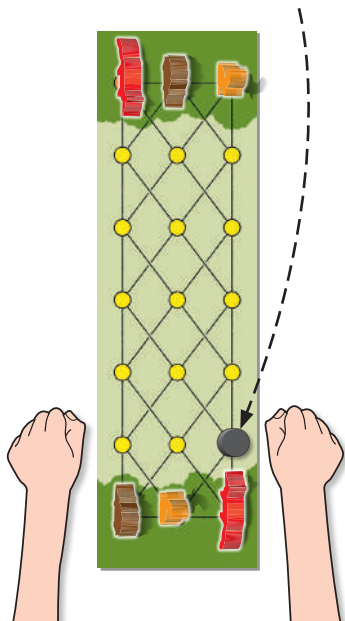
### Auflösung

Nun gibt es zwei Möglichkeiten:

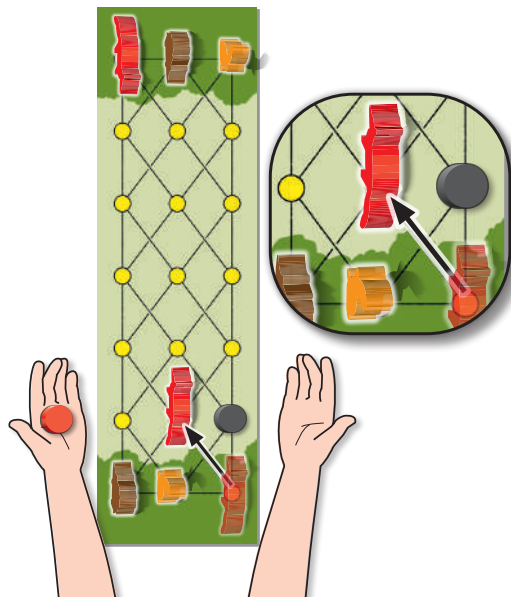
- Hat sich dein Gegenüber **geirrt** und den Blockadestein auf das falsche Feld gesetzt, darfst du deinen Fuchs wie geplant eine Reihe weiterbewegen (manchmal sogar mehrere Reihen – siehe weiter unten: „Große Sprünge“).
- Hat dein Gegenüber mit dem Blockadestein das Feld versperrt, auf das du ziehen wolltest, darfst Du deinen Fuchs **nicht** bewegen. Stattdessen kann dein **Gegenüber den eigenen** Fuchs in die ursprünglich von dir beabsichtigte Richtung auf das nächste freie Feld ziehen. *(Wichtig: Nach der erfolgreichen Blockade eines Tiers darf dein Gegenüber nur das gleiche seiner Tiere weiterbewegen.)*

Beispiel für einen ersten Zug:

- 1** Paul legt die Hände neben das Spielfeld und verkündet: „**Ich gehe mit meinem Fuchs.**“  
Lisa platziert den Blockadestein.



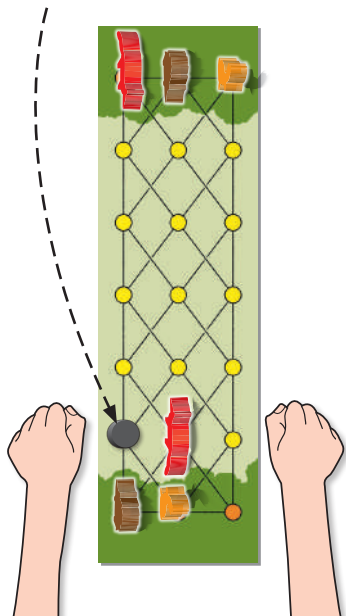
- 2** Paul öffnet die Hände, er hatte die Scheibe in der linken Hand verborgen.  
Lisa hat den Blockadestein auf das falsche Feld gesetzt, also darf Paul seinen Fuchs ziehen.



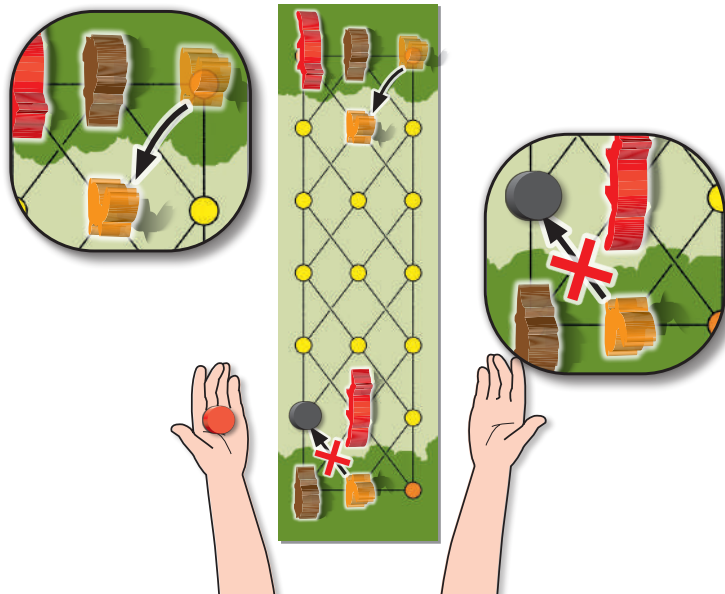
Der Blockadestein wird vom Spielplan genommen und Du bist erneut am Zug. Du versteckst wieder die Scheibe in einer Hand unter dem Tisch, legst deine Hände neben das Spielfeld und verkündest laut, welches Tier Du diesmal bewegen möchtest. Beispiel für einen zweiten Zug:

**3** Paul legt die Hände wieder neben das Spielfeld und verkündet: „Jetzt gehe ich mit meinem Hasen.“

Lisa platziert erneut den Blockadestein.



**4** Paul öffnet die Hände. Er hat die Scheibe wieder in der linken Hand versteckt. Diesmal hat Lisa Pauls Absicht durchschaut und den Blockadestein auf das richtige Feld gesetzt. Pauls Hase muss sitzen bleiben, stattdessen darf Lisa jetzt mit ihrem Hasen ziehen (in die Richtung in die Paul eigentlich ziehen wollte).



**Orientierungshilfe:** Was für dich links ist, ist für dein Gegenüber rechts und manchmal geht ein Weg auch geradeaus. Verwirrung? Vergesst rechts und links und orientiert Euch stattdessen an der Hand mit der versteckten Scheibe. Eigene und gegnerische Tiere ziehen stets in die Richtung der Seite, auf der sich die Hand mit der versteckten Scheibe befindet. (Deshalb empfiehlt es sich, die Hand mit der Scheibe liegenzulassen, bis der Zug vollständig beendet ist.)

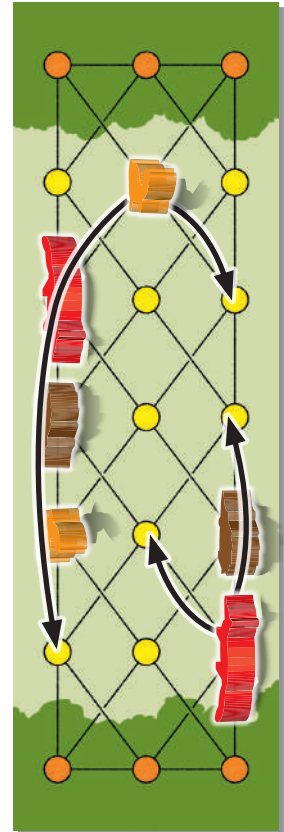
### ROLLENWECHSEL

Nach deinen drei Zügen ist dein Gegenüber an der Reihe, allerdings nur, wenn es ihm/ihr gelingt, dich im letzten der drei Züge zu blockieren. Wenn Du mit dem **dritten** Zug weiterkommst, darfst Du so lange weiterspielen, bis es deinem Gegenüber irgendwann gelingt, dich zu blockieren. Spätestens dann wechselt ihr die Rollen. Nun ist dein Gegenüber (mindestens) dreimal am Zug und du versuchst seine/ihre Tiere aufzuhalten.

### GROSSE SPRÜNGE

Da auf jedem Feld immer nur ein Tier stehen darf, kann es vorkommen, dass ein Tier ein oder mehrere besetzte Felder überspringen und bis zum nächsten freien Feld weiterziehen kann. Das Tier muss auch bei einem Sprung stets in Richtung der Seite ziehen, auf der sich die Hand mit der versteckten Scheibe befindet.

*Beispiel: In dieser Spielsituation kann der Fuchs ein Tier, der Hase sogar drei Tiere überspringen.*



## **GESCHAFFT**

Kommt ein Tier auf der gegnerischen Startlinie an, hat es sein Ziel erreicht und wird aus dem Spiel genommen. Gegnerische Tiere werden auch hier übersprungen.

**Wichtig:** Erst wenn **alle** deine Tiere ihre Startfelder verlassen haben, dürfen sie die Felder der Ziellinie im gegenüberliegenden Wald betreten.

## **SPIELENDE**

Wer als erster mit allen drei Tieren die gegnerische Seite erreicht, hat gewonnen.

Wenn im Spiel Unklarheiten entstehen, lest die FAA auf der nächsten Seite.



**Richtungsanzeiger:** Eure Tiere haben die gleichen Farben und werden sich auf dem Spielplan vermischen. Damit gut zu sehen ist, zu wem das jeweilige Tier gehört, solltet ihr sie immer so stellen, dass sie vorwärts in Richtung eurer Ziellinie zeigen.



## FAA

Fragen aller Art

### **Abknickender Sprung ...?!**

Wenn ein Tier von einem der mittleren Felder über eine Figur springt die am Rand sitzt, geht der Sprung nicht in gerader Richtung, sondern knickt ab. (Siehe Skizze **Große Sprünge**) Das ist korrekt so.

### **Erfolgreiche Blockade – aber ...?!**

Wenn eines deiner Tiere, z. B. der Hase, am Ziel angekommen ist und du im weiteren Verlauf den Hasen deines Gegenübers blockierst, kannst Du den Erfolg nicht für einen eigenen Zug nutzen, weil dein Hase nicht mehr auf dem Feld ist.

### **Blockadestein im Weg ...?!**

Es kann geschehen, dass du nach einer erfolgreichen Blockade eines deiner Tiere bewegen darfst, der Weg aber noch durch den Blockadestein versperrt ist.

In diesem Fall wird der Blockadestein direkt vom Feld genommen.

### **Die Ziellinie blockieren ...?!**

Ja – der Blockadestein darf auch auf die orangene Felder der Ziellinie gestellt werden.

Wenn auf einem dieser Felder noch ein Tier deines Gegenübers steht, stellst Du den Stein einfach dahinter und blockierst damit den Sprung über das Tier.

Gestaltung:  
Steffen Mühlhäuser

Grafische Arbeiten:  
Bernhard Kümmelmann

Regellayout:  
Christof Tisch

Spielmaterial: Ludofact  
Fertigung: Ludofact

© 2022 by **Steffen-Spiele**

Zum Spielplatz 2  
56288 Krastel



[www.steffen-spiele.de](http://www.steffen-spiele.de)  
[post@steffen-spiele.de](mailto:post@steffen-spiele.de)





Règle



# ZWEI WEGE – DEUX CHEMINS

Jeu de bluff pour deux joueurs âgés de 8 ans et plus, par Steffen Mühlhäuser

## SPIELMATERIAL

- 6 pions : 2 lièvres  2 hérissons  2 renards 
- 2 disques rouges  1 disque de blocage noir 
- 1 plateau de jeu

## PRINCIPE

Le lièvre, le renard et le hérisson veulent traverser la clairière pour en atteindre l'autre côté. Ils ne l'atteindront cependant que s'ils parviennent à cacher leur intention de prendre à droite ou à gauche aux prochaines intersections. Le vainqueur est le joueur dont les trois animaux arrivent à la lisière opposée du bois.

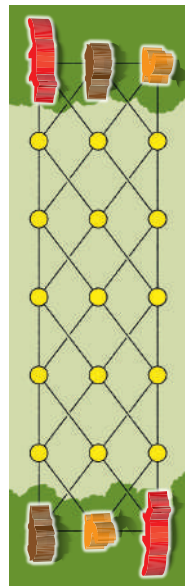
## LE RÉSEAU DE CHEMINS

Avant votre première partie, observez bien les lignes du plateau. Deux chemins quittent chaque case pour atteindre deux autres cases de la ligne suivante. Deux chemins quittent à leur tour chacune de ces cases, et ainsi de suite, jusqu'à la lisière opposée. Pour chaque déplacement, l'un des deux chemins est bloqué. Il existe toujours 50 % de chance d'avancer.

## PRÉPARATION

Chaque joueur prend un lièvre, un hérisson et un renard, ainsi qu'un disque rouge.

Placez le plateau entre les joueurs, dans le sens de la longueur et alignez aléatoirement vos pions sur votre ligne de départ. Posez le disque de blocage à côté du plateau. Le meilleur menteur commence.



## DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

À votre tour, vous disposez de trois chances ou plus d'avancer l'un de vos animaux. À chaque déplacement, vous êtes libre de choisir l'animal que vous souhaitez déplacer. Votre adversaire tentera de bloquer l'animal choisi. Chacun de vos trois déplacements est un coup de bluff parfait, qui se déroule comme suit :

### Bluff

Sous la table, prenez votre disque rouge dans l'une de vos mains. Fermez alors vos mains et placez-les de part et d'autre du plateau de jeu. Le disque caché indique secrètement votre intention de déplacer l'un de vos animaux dans une direction. Si le disque se trouve dans la main située à gauche du plateau, vous espérez déplacer l'animal dans cette direction jusqu'à la case libre suivante. S'il se trouve dans la main située à droite du plateau, vous espérez effectuer un déplacement dans l'autre direction. Une fois que vos deux mains sont autour du plateau, annoncez à haute voix l'animal que vous souhaitez déplacer. Par exemple, vous pouvez dire : « **Je déplace mon renard.** »

### Blocage

Votre adversaire essaie alors de deviner votre intention et place le disque de blocage sur l'une des deux cases que peut atteindre votre animal. Vous devez maintenant révé-

ler vos intentions en ouvrant les deux mains. Le disque indique alors clairement la direction que vous souhaitez faire prendre à votre animal.

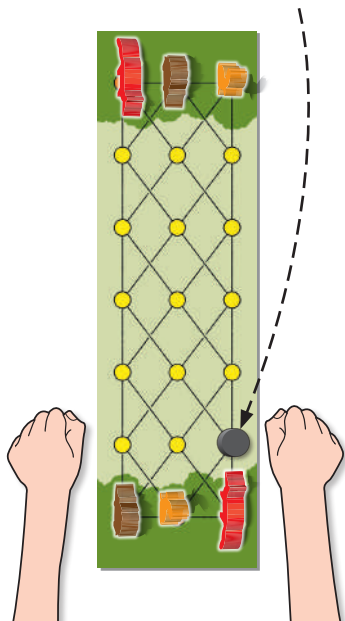
### Résolution

Deux cas de figure sont possibles :

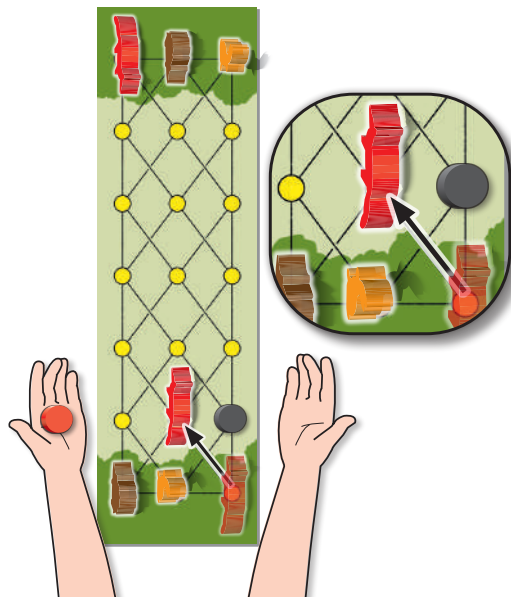
- Si votre adversaire **s'est trompé** et a posé le disque de blocage sur la mauvaise case, vous pouvez déplacer le pion que vous aviez choisi, comme prévu, jusqu'à la ligne suivante (et parfois même l'avancer de plusieurs lignes – voir plus loin : « Grands sauts »).
- Si votre adversaire a bloqué la case sur laquelle vous prévoyiez d'aller, et vous **ne pouvez donc pas** déplacer le pion choisi. À la place, c'est **votre adversaire** qui peut déplacer **son pion correspondant** sur la case libre suivante, vers le côté où se trouve votre disque rouge. *(NB : si votre adversaire a bien bloqué un animal, il ne peut déplacer que son animal du même type.)*

Exemple de premier déplacement :

- 1** Paul place ses mains de part et d'autre du plateau et annonce : « **Je déplace mon renard.** »  
Lisa pose le disque de blocage.

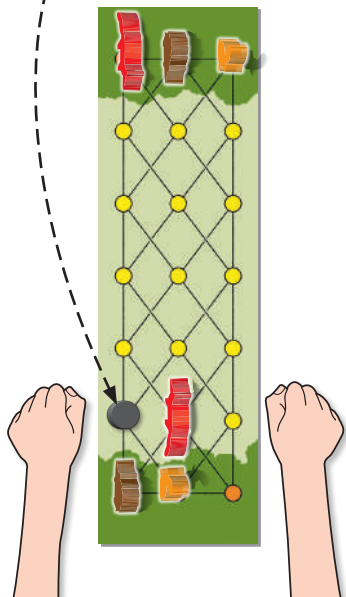


- 2** Paul ouvre ses mains ; il avait caché le disque dans sa main gauche.  
Lisa a posé le disque de blocage sur la mauvaise case, Paul peut donc déplacer son renard.

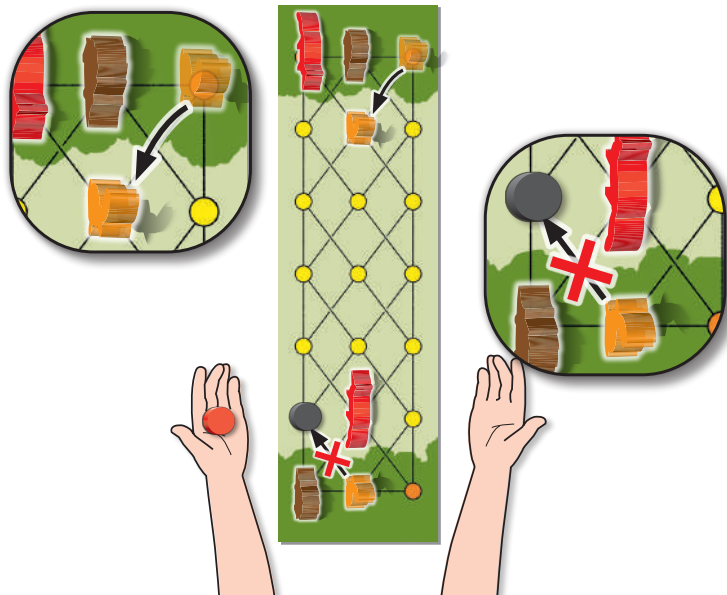


Le disque de blocage est retiré du plateau et c'est à nouveau à vous de jouer. Vous cachez de nouveau le disque dans l'une de vos mains, sous la table, placez vos mains de part et d'autre du plateau et annoncez l'animal que vous souhaitez déplacer cette fois. Exemple de deuxième déplacement :

**3** Au déplacement suivant : Paul place à nouveau ses mains de part et d'autre du plateau et annonce : « Cette fois, je déplace mon lièvre. » Lisa pose une fois de plus le disque de blocage.



**4** Paul ouvre les mains. Il a encore caché le disque dans sa main gauche. Cette fois-ci, Lisa a deviné son intention et placé le disque de blocage sur la bonne case. Le lièvre de Paul ne bouge pas. À la place, Lisa peut déplacer son lièvre (vers le côté où se trouve le disque rouge).



**Quelle direction ?:** *Votre gauche est la droite de votre adversaire et, parfois, un chemin va tout droit. Ceci vous perturbe ? Oubliez la gauche et la droite (comme chacun sait, « selon comment on est tourné, ça change tout »). Pour vous orienter, appuyez-vous plutôt sur la main où se trouve le disque rouge. Les animaux, qu'il s'agisse des vôtres ou de ceux de votre adversaire, se déplacent toujours sur le chemin le plus proche de la main où a été caché le disque. (Il est donc recommandé de laisser la main contenant le disque en place jusqu'à la fin du déplacement.)*

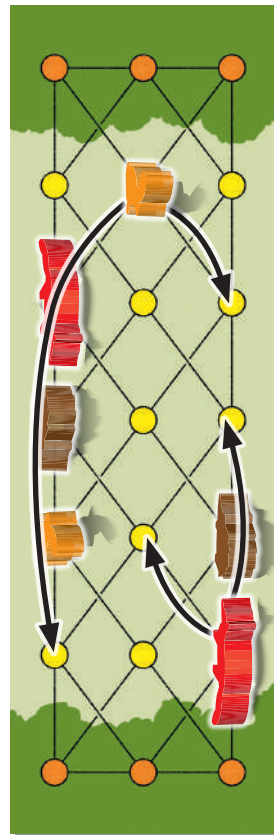
### CHANGEMENT DE RÔLE

À la fin de vos trois déplacements, c'est le tour de votre adversaire, mais seulement s'il a réussi à bloquer votre dernier coup. Si votre **troisième** coup vous permet de vous déplacer, vous pouvez continuer à jouer jusqu'à ce que votre adversaire parvienne à vous bloquer. Vous échangez alors les rôles. Votre adversaire dispose ensuite de trois coups consécutifs (ou plus) et vous essayez d'arrêter ses animaux.

### GRANDS SAUTS

Comme une case ne peut être occupée que par un seul animal, il est possible qu'un animal saute par-dessus une ou plusieurs cases occupées pour atterrir sur la case libre suivante. Lors d'un saut, l'animal doit toujours se déplacer sur le chemin le plus proche de la main où se trouve le disque.

*Exemple :  
Dans cette situation,  
le renard peut sauter  
par-dessus un animal  
et le lièvre par-dessus  
trois animaux.*





## ARRIVÉ !

Si un animal atteint la ligne de départ de l'adversaire, il a atteint sa destination et est retiré du plateau. Tout animal adverse encore présent sur sa ligne de départ est sauté comme d'habitude.

**NB :** *Ce n'est qu'une fois que tous vos animaux ont quitté leur position de départ que vous êtes autorisé à en amener un jusqu'aux cases de la ligne de départ adverse, dans la forêt.*

## FIN DE LA PARTIE

Le joueur qui amène ses trois animaux du côté opposé en premier est le vainqueur.

Si des questions vous viennent en cours de partie, veuillez consulter les Questions fréquentes, à la page suivante.



**Orientation des pions :** *vos animaux ont les mêmes couleurs et vous pourriez les confondre sur le plateau. Pour ne pas vous tromper, posez bien toujours vos pions avec la tête vers leur destination.*

## QUESTIONS FRÉQUENTES

Consultez cette partie si vous avez des questions dont la réponse n'est pas donnée directement dans la règle.

### **Tourner en sautant**

Si un animal partant d'une case du milieu saute par-dessus un autre se trouvant sur un bord, le saut ne se fait pas en ligne droite, mais suit l'angle formé par le chemin. (Voir la figure dans la partie **Grands sauts.**)

### **Blocage sans récompense**

Si l'un de vos animaux, par exemple le lièvre, est arrivé à sa destination et que vous bloquez ultérieurement le lièvre de votre adversaire, vous ne pouvez pas effectuer de déplacement, puisque votre lièvre n'est plus en jeu.

### **Disque de blocage gênant**

Il est possible que vous deviez déplacer l'un de vos animaux après avoir bloqué votre adversaire, mais que le disque de blocage se trouve sur la case où doit arriver celui-ci.

Dans ce cas, le disque de blocage est immédiatement retiré du plateau et vous pouvez déplacer votre animal.

### **Blocage de la ligne d'arrivée**

Le disque de blocage peut également être posé sur les cases orange de la ligne d'arrivée.

Si l'un des animaux de votre adversaire se trouve toujours sur l'une de ces cases, le disque de blocage est simplement placé derrière celui-ci et bloque ainsi tout saut par-dessus l'animal.

Gestaltung:  
Steffen Mühlhäuser

Grafische Arbeiten:  
Bernhard Kümmelmann

Regellayout:  
Christof Tisch

Spielmaterial: Ludofact  
Fertigung: Ludofact

© 2022 by **Steffen-Spiele**

Zum Spielplatz 2  
56288 Krastel



[www.steffen-spiele.de](http://www.steffen-spiele.de)  
[post@steffen-spiele.de](mailto:post@steffen-spiele.de)








Reglas del juego



# ZWEI WEGE – DOS CAMINOS

Un juego de bluff para 2 jugadores a partir de 8 años, por Steffen Mühlhäuser

## MATERIAL DEL JUEGO

- 6 peones: 2 erizo  2 liebres  2 zorros 
- 2 discos rojos  • 1 marcador negro 
- 1 tablero

## OBJETIVO DEL JUEGO

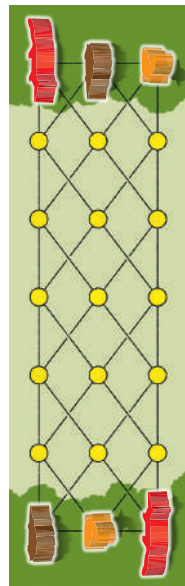
La liebre, el zorro y el erizo quieren cruzar el claro para llegar al bosque situado al otro lado. Sin embargo, solo podrán lograrlo si consiguen ocultar sus intenciones de girar a la izquierda o a la derecha en cada cruce. El ganador será el jugador cuyos tres animales lleguen antes al bosque del lado contrario.

## EL ENTRAMADO DE LOS CAMINOS

Antes de la primera partida os aconsejamos estudiar las líneas del tablero. Desde cada círculo, siempre hay dos caminos que apuntan hacia el lado contrario. Estos siempre terminan en dos espacios diferentes de la siguiente fila. Dos caminos más salen desde estos espacios, etc. En cada turno, uno de estos dos caminos estará bloqueado. Pero siempre habrá una posibilidad del 50% de seguir adelante.

## PREPARACIÓN DEL JUEGO

Cada jugador coge un zorro, una liebre, un erizo y un disco rojo. Colocar el tablero a lo largo entre ambos jugadores. Cada jugador coloca sus tres peones, en cualquier orden, en la línea de salida. Dejar el marcador negro al alcance de los jugadores. El menos maquiavélico de ambos empieza.



## COMO JUGAR

Cuando a un jugador le toca mover, en realidad hará tres turnos, uno detrás de otro. Tendrá tres intentos para avanzar uno de sus animales. En cada turno, podrá escoger el animal que desee. El oponente intentará bloquear al animal seleccionado. Cada uno de estos turnos es un ejercicio de engaño que se resolverá de la siguiente manera:

### Bluff

En su turno, el jugador deberá esconder la ficha roja, debajo de la mesa, en una de sus manos. Después, colocará ambos puños cerrados a cada lado del tablero. El disco oculto indicará hacia donde quiere mover uno de sus animales – izquierda o derecha - dependiendo de en qué mano esté. Finalmente, deberá declarar el animal que quiere mover. Por ejemplo, **“quiero mover a mi zorro”**.

### Bloquear

El oponente intentará adivinar las intenciones del jugador en turno, colocando el marcador negro en uno de los dos espacios donde podría mover el zorro. Ahora, el jugador abrirá las manos mostrando, así, sus intenciones de donde quiere mover al zorro.

### Resolución

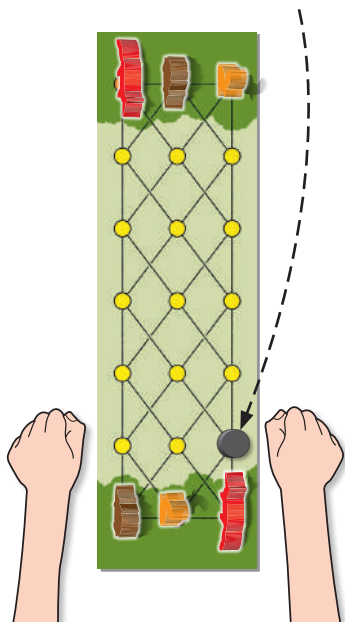
En esta, tenemos dos posibilidades:

- Si el oponente se ha **equivocado**, poniendo el marcador negro en el espacio erróneo, el jugador podrá mover al zorro a la siguiente fila, tal como tenía planeado (a veces, varias filas – ver más abajo: “saltos gigantes”).
- Si el oponente usó el marcador negro para bloquear el espacio al que pensaba mover el jugador en turno, este no podrá mover su zorro. En su lugar, será el oponente quien podrá mover su zorro al siguiente espacio libre en la dirección que el jugador inicial pensaba mover. *(Aclaración: cuando el oponente consigue bloquear un animal, solo podrá mover el mismo animal de su bando)*

Ejemplo de un primer movimiento:

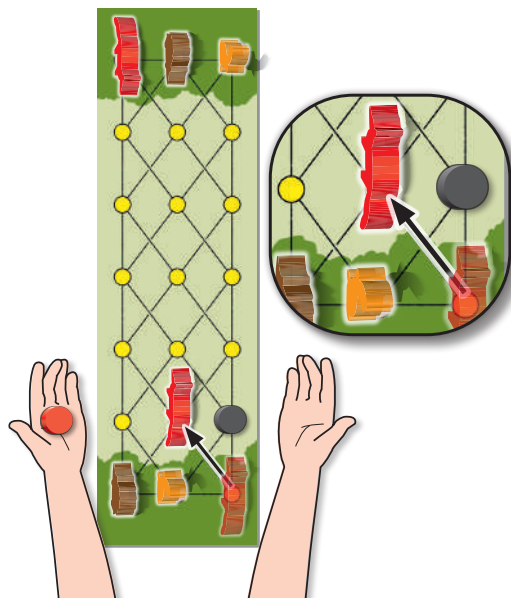
**1** Alfredo sitúa sus manos cerca del tablero y anuncia: **“voy a mover con mi zorro”**

Tania coloca el marcador negro en el tablero.



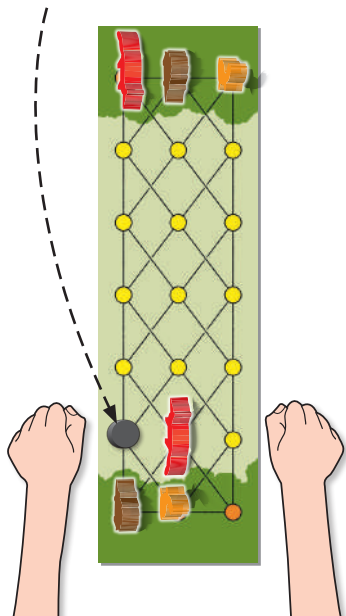
**2** Alfredo, abre las manos y vemos que ha colocado el disco rojo en la izquierda.

Tania colocó el marcador negro en el espacio equivocado por lo que Alfredo puede mover a su zorro.

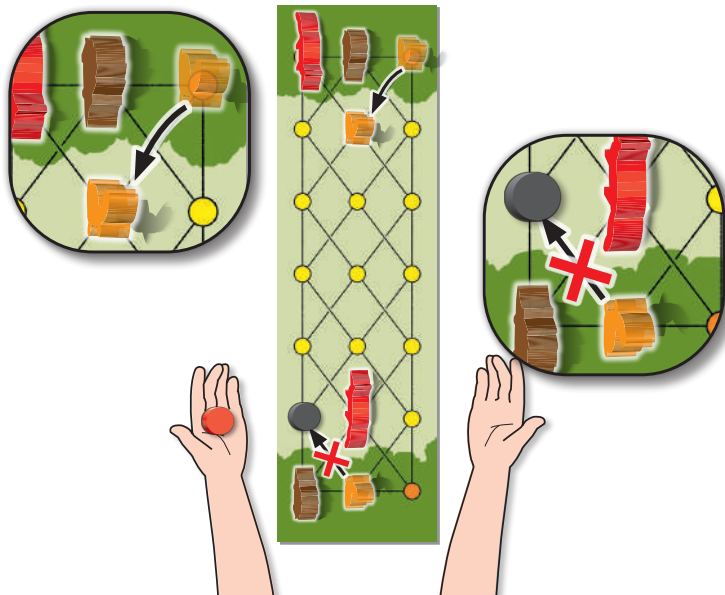


Se retira el marcador negro del tablero y vuelve a ser el turno del jugador. Este volverá a esconder el disco rojo en una mano debajo de la mesa, situará sus manos al lado de tablero y anunciará el animal que quiere mover esta vez. Ejemplo de segundo movimiento:

**3** Alfredo coloca sus manos al lado del tablero y anuncia: “voy a mover a mi liebre”. Tania coloca el marcador negro, una vez más.



**4** Alfredo abre sus manos. Había escondido, otra vez, el disco rojo en su mano izquierda. Tania adivinó la intención y colocó el marcador negro en el espacio correcto. La liebre de Alfredo se queda en su sitio. En su lugar, Tania puede mover ahora a su liebre (en la dirección hacia la que pensaba mover Alfredo).





### *¿En qué dirección?*

*La izquierda de un jugador, es la derecha de su oponente y, a veces, un camino va en línea recta. ¿Confuso? Pues olvidémonos de derechas e izquierdas. En lugar de eso nuestra guía para orientarnos será la mano que oculta el disco. Los animales del jugador en turno (y los del oponente) siempre se moverán hacia el lado del tablero donde está la mano con el disco oculto. (Por lo tanto, se recomienda mantener las manos al lado del tablero hasta el final del turno).*

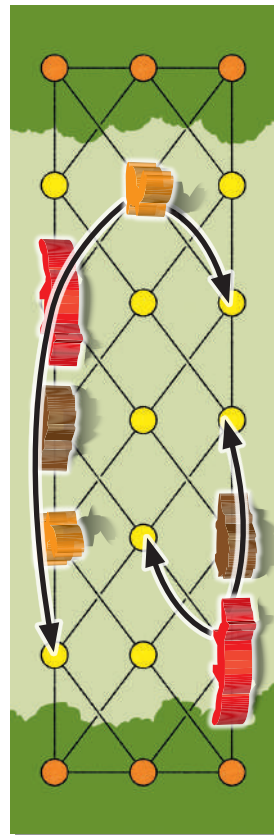
### **CAMBIO DE ROLES**

Al final de los tres turnos de un jugador será el turno de su oponente, pero solo si ha conseguido bloquear su **último movimiento**. Si el jugador consigue mover en su tercer movimiento, podrá seguir jugando hasta que sea finalmente bloqueado. En ese momento se cambian los roles. Ahora será el oponente quien dispondrá (como mínimo) de tres movimientos consecutivos y el otro jugador quien deberá bloquear sus animales.

### **SALTOS GIGANTES**

Aunque los caminos que salen de un espacio llevan solo a la siguiente fila, un animal podrá, a veces, saltar por encima de varias filas en una de las dos direcciones. Si uno o más animales ocupan el espacio al que va a mover un peón este podrá saltar sobre ellos para alcanzar el siguiente espacio libre.

*Ejemplo: en esta situación, el zorro puede saltar sobre un animal y la liebre sobre tres animales.*



## ¡ÉXITO!

Si un animal llega a la línea de salida del oponente, ha llegado a su destino y se retira del juego. Los animales del oponente también se pueden saltar en estas posiciones de salida.

**Aclaración:** solo cuando todos los animales de un jugador hayan dejado su línea de salida, se permitirá entrar en la línea que marca la llegada al bosque del lado opuesto.

## FINAL DE LA PARTIDA

El ganador será el jugador que consiga llegar al otro lado del tablero con sus tres animales.

Por favor, consultar las FAQs en caso de cualquier duda que pueda surgir durante la partida.



**Orientación de los peones:** Los animales de ambos jugadores tienen los mismos colores y se cruzarán en el tablero. Para evitar confusiones, colocar los animales de manera que su cabeza apunte hacia la línea de destino final.

## FAQS

### ¿Saltar en una esquina?

Si un animal salta desde un espacio central sobre una figura en un espacio lateral, este salto no es en línea recta sino “en esquina”. (véase la imagen para “**Salto gigantes**”). Este tipo de saltos están permitidos.

### Bloqueo con éxito, pero ...

Si un animal llega a su destino, por ejemplo, la liebre, y posteriormente ese jugador bloquea con éxito la liebre del contrario, no se podrá aprovechar para otro movimiento ya que nuestra liebre está fuera del juego.

### Marcador negro en el camino ...

Puede ocurrir que un jugador vaya a mover uno de sus animales después de un bloqueo con éxito, pero que el marcador negro esté en el camino de ese animal. En este caso, retirar inmediatamente del tablero el marcador negro.

### ¿Se puede bloquear la línea de llegada?

Sí, el marcador negro puede colocarse en los espacios anaranjados de la línea de llegada. Si en uno de esos espacios hay un animal del oponente, colocar el marcador negro justo detrás para señalar que no se puede saltar sobre ese animal.

Formación:  
Steffen Mühlhäuser

Obra gráfica:  
Bernhard Kümmelmann

Diseño de la regla:  
Christof Tisch

Material del juego: Ludofact  
Fabricación: Ludofact

© 2022 by **Steffen-Spiele**  
Zum Spielplatz 2  
56288 Krastel



[www.steffen-spiele.de](http://www.steffen-spiele.de)  
[post@steffen-spiele.de](mailto:post@steffen-spiele.de)