



MASTER MOVE™

Juego de mesa · Reglamento oficial

Autor y creador	Bruni Raffaele
Versión	1.1
Fecha	15 de octubre de 2026
Web	mastermove.it
Email	info@mastermove.it

Este documento es una traducción del reglamento oficial del juego de mesa «**Master Move™**», obra original creada por **Bruni Raffaele**. El original italiano, que prevalece, se envió por correo electrónico certificado (PEC) para acreditar la autoría y la fecha. Todos los derechos reservados. Prohibida la reproducción, incluso parcial, sin autorización del autor.

1. El campo de juego

El campo es un tablero de **9 filas (A-I) × 16 columnas (1-16)**, dividido por la mitad por una línea central. Cada casilla se nombra con letra y número (p. ej. E8). En cada extremo hay una portería de tres casillas (D, E, F): la portería amarilla en la columna 1, la azul en la columna 16. Delante de cada portería está el área blanca.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
A	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8	A9	A10	A11	A12	A13	A14	A15	A16
B	B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7	B8	B9	B10	B11	B12	B13	B14	B15	B16
C	C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	C8	C9	C10	C11	C12	C13	C14	C15	C16
D	D1	D2	D3	D4	D5	D6	D7	D8	D9	D10	D11	D12	D13	D14	D15	D16
E	E1	E2	E3	E4	E5	E6	E7	E8	E9	E10	E11	E12	E13	E14	E15	E16
F	F1	F2	F3	F4	F5	F6	F7	F8	F9	F10	F11	F12	F13	F14	F15	F16
G	G1	G2	G3	G4	G5	G6	G7	G8	G9	G10	G11	G12	G13	G14	G15	G16
H	H1	H2	H3	H4	H5	H6	H7	H8	H9	H10	H11	H12	H13	H14	H15	H16
I	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I11	I12	I13	I14	I15	I16

 césped (casillas claras y oscuras alternas)  área blanca: nadie se detiene  portería amarilla  portería azul

Área blanca

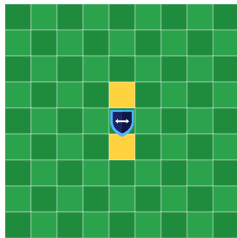
Ninguna ficha puede detenerse en las casillas del área blanca. Las fichas que se deslizan (extremo, medio, comodín) pueden atravesarla si su movimiento las lleva más allá.

Las porterías

En la portería solo puede estar el propio portero, que se mueve entre sus tres casillas. Las demás fichas entran en la portería contraria solo para marcar.

2. Las fichas

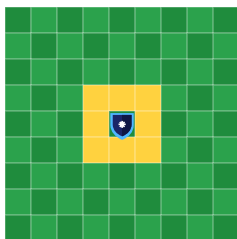
Cada equipo tiene **11 fichas** en forma de escudo, en dos colores (amarillo y azul noche). El símbolo del escudo indica cómo se mueve la ficha; la punta del escudo señala la portería que hay que atacar. En los diagramas las casillas amarillas son las que se alcanzan en una jugada (sin obstáculos).



Portero

1 por
equipo

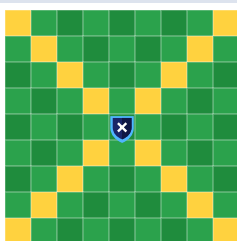
1 casilla a lo largo de la línea de portería, siempre dentro de sus tres casillas de portería.



Defensa

2 por
equipo

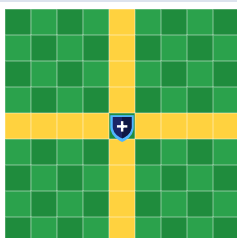
1 casilla en cualquier dirección (horizontal, vertical, diagonal).



Extremo

3 por
equipo

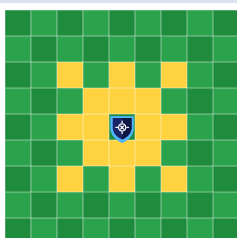
En diagonal, hasta 4 casillas. Se queda siempre en el color de césped en el que empieza.



Medio

2 por
equipo

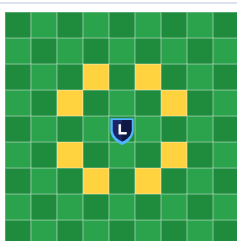
En horizontal o en vertical, hasta 4 casillas.



Comodín

1 por
equipo

En cualquier dirección, hasta 2 casillas.



Delantero

2 por
equipo

En L, como el caballo del ajedrez (2 casillas en una dirección y 1 de lado). Es la única ficha que salta por encima de las demás.

Alineación: 1 portero, 2 defensas, 3 extremos, 2 medios, 1 comodín, 2 delanteros.

Nombres originales italianos: Portiere (portero), Difensore (defensa), Ala (extremo), Mediano (medio), Jolly (comodín), Incursore (delantero). Nombres internacionales: Keeper, Defender, Winger, Runner, Joker, Raider.

3. Reglamento

Objetivo del juego

Llevar una de tus fichas a la portería contraria. Cada vez que lo consigues marcas un **Move!**, el punto de Master Move. Gana la partida quien llega primero a **3 Move gana la partida**.

El turno

- Se mueve una ficha por turno, por turnos alternos.
- Las fichas no se comen: una casilla ocupada está cerrada para todos.
- Ninguna ficha salta por encima de las demás; solo el delantero salta.
- Un extremo se queda siempre en el color de césped en el que empieza.

El Move (el punto)

- Marca Move la ficha que entra en una casilla **libre** de la portería contraria, respetando su propio movimiento.
- No se puede marcar Move en la casilla donde está el portero.
- El portero no puede marcar Move.

Alineación

- Al empezar cada jugador coloca sus fichas como quiere en su mitad del campo (el portero en la portería, ninguna ficha en el área blanca).

Después de un Move

- Las fichas vuelven a la alineación del último saque inicial.
- Cada equipo puede cambiar de sitio **una sola** ficha (movimiento libre, no ligado al movimiento de la ficha).
- Los cambios se suman de reanudación en reanudación: como máximo 4 por partida (con 2-2).
- Reanuda el juego quien ha encajado el Move.

Regla anti-bloqueo

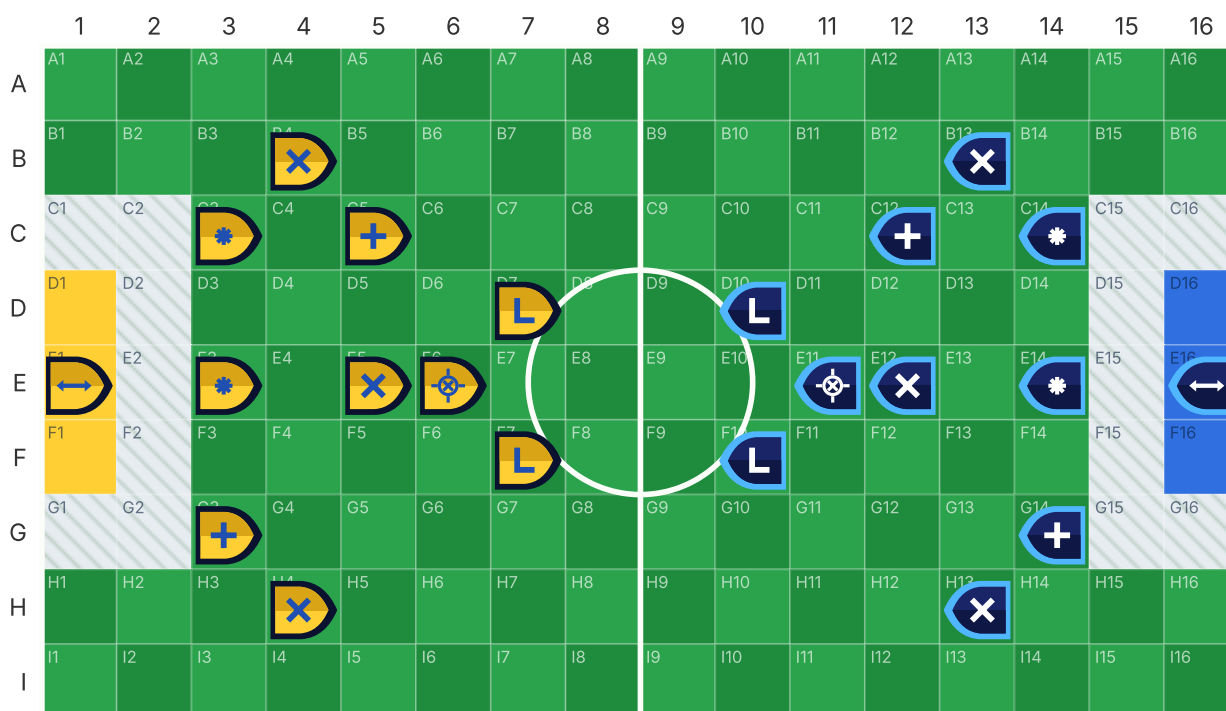
- Entre un saque inicial y el siguiente, una ficha puede ir y volver entre las mismas dos casillas como máximo **2 veces**: la tercera ida no está permitida.
- El portero no está sujeto a esta regla.

Abandono

Quien abandona una partida la pierde **0-3 por abandono**.

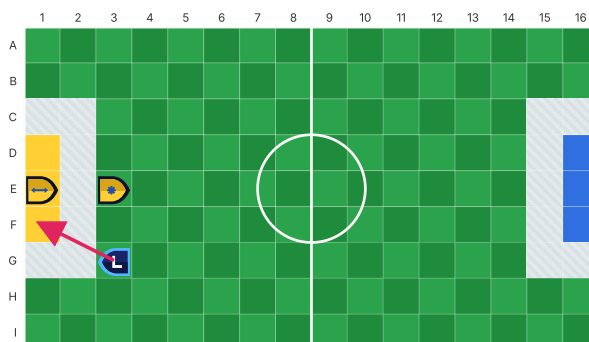
4. Alineación de ejemplo

Una posible alineación inicial para los dos equipos (cada uno es libre de colocarse de otra manera en su mitad del campo).



Ejemplo de Move

El delantero azul en G3 se mueve en L y entra en F1, casilla libre de la portería amarilla: es un **Move!**



5. Reglas de torneo

- Se juega con este reglamento; gana la partida quien marca primero 3 Move.
- **Camisetas:** si los dos equipos tienen los mismos colores, el equipo que juega **fuera de casa se pone la camiseta blanca**.
- Si el equipo local ya va de blanco, el visitante mantiene sus colores; si también estos son blancos o claros y pueden confundir, el visitante juega **de negro**.
- Quien abandona una partida la pierde 0-3 por abandono.
- Formatos previstos: **liga** (victoria 3 puntos; a igualdad de puntos cuentan la diferencia de Move y después los Move marcados), **eliminación directa**, **liga con final** entre los dos primeros clasificados.

6. Versión digital

Master Move existe también como juego digital 3D para navegador, publicado en **mastermove.it**, con estadio, público y sonido. Se juega:

- contra el rival artificial «**The Master**», en cuatro niveles (**Kid, Base, Over, Top**): quien vence a The Master en el nivel Top se convierte en *Master Move*;
- dos jugadores en el mismo dispositivo;
- **a distancia contra un amigo** («Desafía a un amigo»), mediante un enlace para compartir, con chat y revancha;
- en **torneos entre amigos** de 3 a 8 jugadores, con el formato elegido por quien organiza.

El juego se puede instalar en la pantalla de inicio del móvil como aplicación.

7. Nombre y logotipo



Logotipo oficial

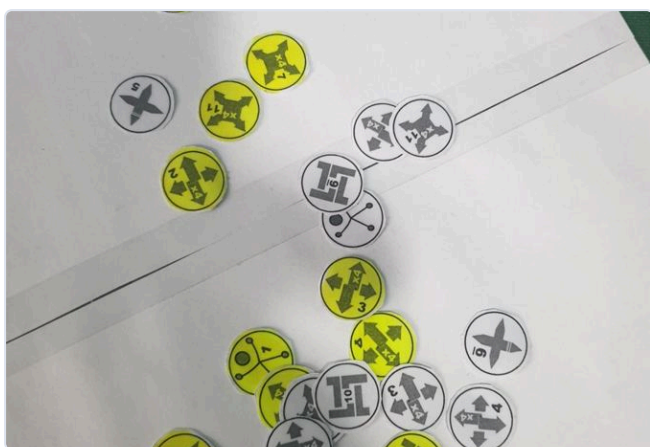


Icono: las dos M a los lados del escudo del equipo

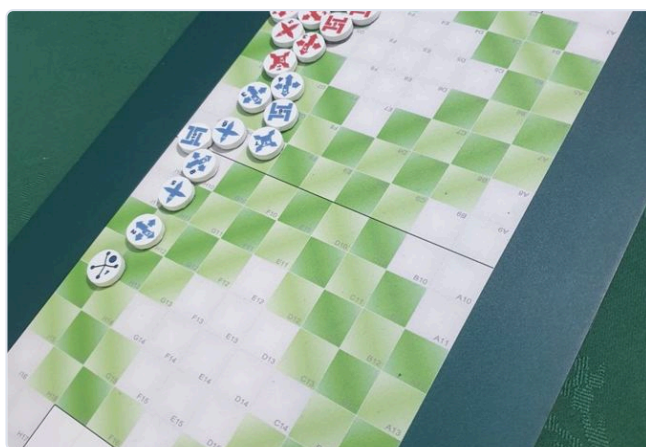
8. Orígenes y prototipos

Master Move fue creado por Bruni Raffaele en **2019**, con el objetivo de crear un juego de habilidad y no de suerte, sin dados ni cartas y sin límite de tiempo por jugada: un poco fútbol y un poco ajedrez.

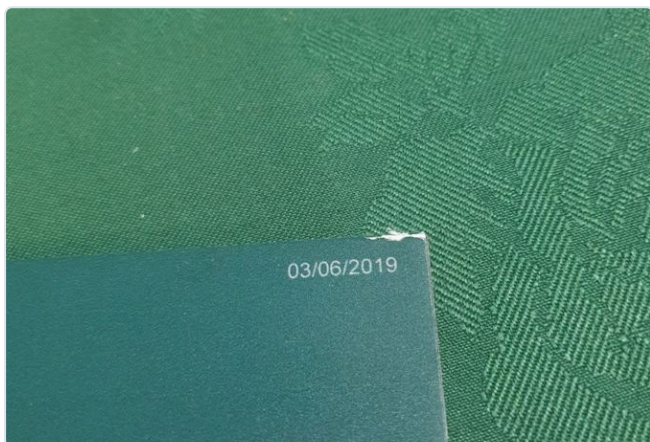
- Mayo de 2019** Primer prototipo: campo impreso en color en una hoja A4, fichas recortadas a mano.
- 3 de junio de 2019** Tablero magnético impreso en color con fichas magnéticas, campo de 9 × 18 casillas (fecha impresa en la esquina del tablero).
- 2019 – 2025** Pruebas de juego y ajuste de las reglas; reducción del campo a 9 × 16 casillas.
- Octubre de 2026** Versión digital 3D, marca, logotipo y web mastermove.it.



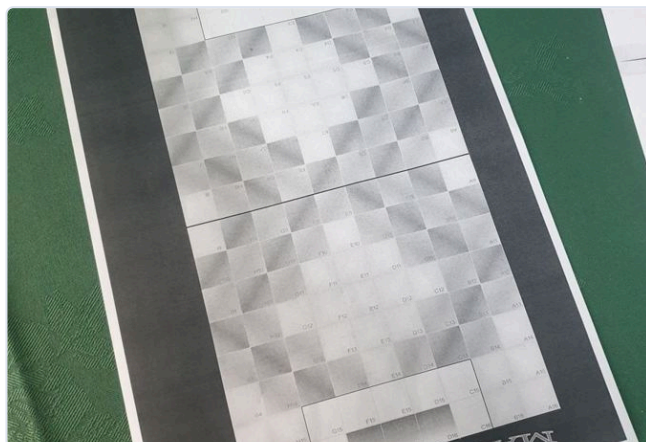
Mayo de 2019: las primeras fichas de papel



El tablero magnético con el campo de 9 × 18



La fecha 03/06/2019 impresa en el tablero



Impresión de prueba del campo de 9 × 16