

CAMINOS

Regras do xogo

Número de xogadores: 2 ou 4

Idade: 10 anos

Duración: 15 - 25 minutos

Obxectivo do xogo

Caminos é un xogo de estratexia tridimensional para dous xogadores ou catro xogadores repartidos en dous equipos. Os xogadores tratan de comunicar os lados opostos da cuadrícula do taboleiro de xogo coas súas propias fichas. Dependendo da cuadrícula escollida para xogar, varía tanto o número de lados que se poden comunicar como a forma dos bordos (en liña recta ou zigzag)

Material de xogo

2 taboleiros de xogo de dobre cara (para un total de 4 cuadrículas de xogo)

28 fichas (2 xogos de cor de 14 fichas con 4 formas diferentes)

2 fichas neutrais en azul (só para a variante)

Xogo básico

Preparación

Para 2 xogadores, cada xogador recibe todas as fichas dunha cor. Para 4 xogadores, os que sentan un enfronte do outro forman un equipo. As fichas dunha mesma cor divídense en 2 xogos idénticos e entréganse a cada xogador do equipo. Escólllese unha cuadrícula e colócase entre os xogadores. Recoméndase elixir a cuadrícula cadrada para xogar a vosa primeira partida.

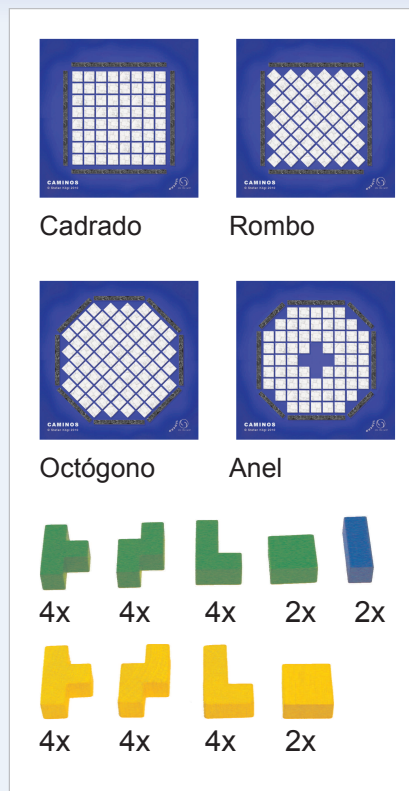


Fig. 1

Como xogar unha partida

Os xogadores alternanse colocando as súas fichas sobre a cuadrícula seguindo estas regras:

- No se poden crear espazos **baixo** as fichas (véxase Fig. 2)
- As fichas pódense colocar libremente ou tocando outras fichas. Tamén poden cubrir outras fichas. En todos os casos as fichas deben tocar o taboleiro de xogo. Isto significa que a altura máxima edificable é de 3 cubos estándar (véxase Fig. 3)

Os xogadores intentan comunicar os 2 lados opostos da cuadrícula mediante un camiño continuo coas súas fichas. Isto significa que intentan construír unha secuencia de caras da mesma cor desde un lado da cuadrícula de xogo ao lado contrario que **se ve desde o alto do taboleiro de xogo**. As casas das esquinas do taboleiro pertencen a cada un dos lados que se tocan. Todo camiño continuo debe cumprir as seguintes condicións:

- Debe ser capaz de avanzar casa a casa (cara a cara) seguindo unha cor desde un lado da cuadrícula ao outro. Non son válidas as conexións só a través de esquinas ou bordos verticais (véxase Fig. 4)
- As caras da mesma cor deben ser contiguas cando se vexan desde a parte superior e débense comunicar de forma vertical. Na Fig. 5 a cor amarela non gañou aínda xa que malia que haxa unha secuencia de caras amarelas dun lado ao outro, hai un punto (véxase a cruz vermella) no que a secuencia amarela viuse interrompida por unha conexión vertical amarela que falta.
- O camiño comeza e remata coa cara contigua ao bordo do taboleiro vista desde arriba. Non é preciso que toque fisicamente o bordo da cuadrícula de xogo. Na Fig. 6 a cor amarela gaña coa conexión mostrada con puntos brancos (un campo da conexión non se ve, véxase a frecha).

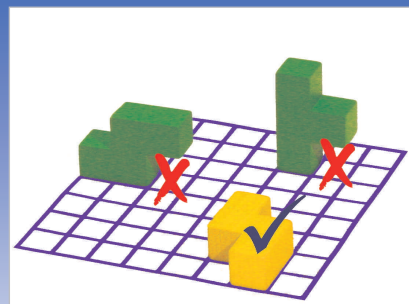


Fig. 2

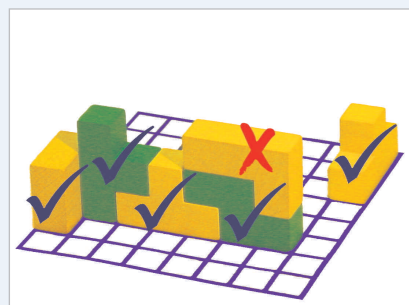


Fig. 3

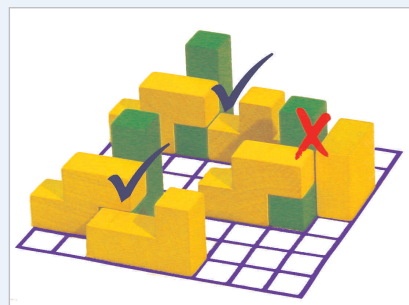


Fig. 4

Fin da partida

A partida pode acabar dunha destas tres formas: cando un xogador/equipo comunique 2 lados opostos da cuadrícula; cando se coloquen todas a fichas; ou cando non se poidan colocar máis fichas.

Un xogador/equipo gaña de inmediato se completa(n) un camiño que comunique douros lados opostos da cuadrícula de xogo.

Se ningún xogador ou equipo chegase a comunicar algún dos lados opostos, a partida remata cun empate logo de colocar a última ficha. Se un xogador non pode colocar unha ficha, o xogo remata para este, aínda que teoricamente podería colocar pezas máis adiante na partida. O outro xogador ou xogadores debe(n) continuar ata que gañen, ou non poida(n) colocar máis fichas.

Variantes

Fichas neutrais

Nesta variante do xogo, cada xogador (ou cada equipo) recibe unha ficha neutral ademais das súas outras fichas. Ao comezo da partida, os xogadores (ou equipos) colocan unha ficha neutral en calquera lugar do taboleiro. Despois, a partida continúa como está establecido. As fichas neutras son obstáculos. Cando se colocan de forma horizontal, pódense cubrir como calquera outra ficha do xogo.

Puntuación

Cando se xoga máis dunha partida, é posible que queira gardar a puntuación. **Só o gañador** recibe puntos da forma seguinte:

- Se os lados opostos se comunicaron, o número de **caras**

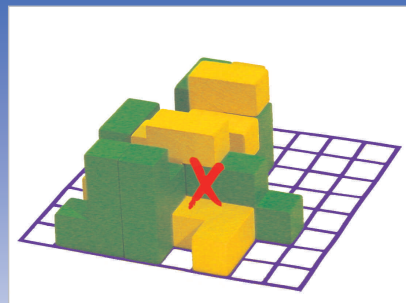


Fig. 5

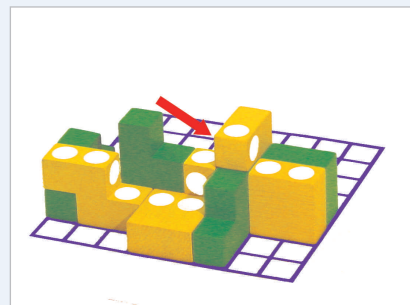


Fig. 6

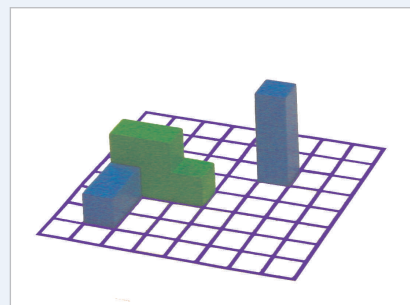


Fig. 7

verticais e horizontais que compón o camiño cóntanse utilizando o camiño máis curto entre estes lados. Na Fig. 6 a cor amarela recibe 13 puntos.

- No caso de que a partida remate sen comunicar os lados opostos, gaña o xogador ou equipo que teña o menor número de fichas que toquen os bordos exteriores da cuadrícula. Reciben un punto por cada unha **das fichas do seu opoñente (non superficies)** que tocan os bordos exteriores da cuadrícula de xogo. En caso de **empate** ningún recibe puntos.

A Fig. 8 mostra unha posición final, na que (polo que se ve desde o ángulo en que se tomou a foto) a cor verde ten 4 e a amarela 3 fichas que tocan os bordos da cuadrícula que son relevantes para a puntuación. As fichas verdes e amarelas marcadas cunha cruz non son relevantes porque non tocan os bordos da cuadrícula.

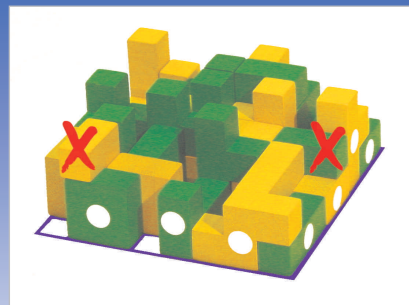


Fig. 8

Cuadrículas de xogo octogonais

Cando se xoga con cuadrículas octogonais (octógono e touro), tamén son válidas as conexións cando comunicas un lado ao lado contiguo do lado oposto (véxase Fig. 9, comunicación A con C).

Cando se puntúe, a devandita conexión cóntase como de costume. Con todo, cando se poida establecer unha conexión entre lados opostos (véxase Fig. 9, comunicación A con B), puntúase dobre.



Fig. 9

© Stefan Kögl, 2010

Murmel Spielwerkstatt und Verlag

Kanonengasse 16
CH-8004 Zürich
murmel@murmel.ch
www.murmel.ch

V 1.0