

CAMINOS

Reglas del juego

Número de jugadores: 2 ó 4
Edad: +10 años
Duración: 15 - 25 minutos

Objetivo del juego

Camino es un juego de estrategia tridimensional para dos jugadores o cuatro jugadores repartidos en dos equipos. Los jugadores tratan de comunicar los lados opuestos de la cuadrícula del tablero de juego con sus propias fichas. Dependiendo de la cuadrícula escogida para jugar, varía tanto el número de lados que se pueden comunicar como la forma de los bordes (en línea recta o zigzag).

Material de juego

2 tableros de juego de doble cara (para un total de 4 cuadrículas de juego)

28 fichas (2 juegos de color de 14 fichas con 4 formas diferentes)

2 fichas neutrales en azul (sólo para la variante)

Juego básico

Preparación

Para 2 jugadores; cada jugador recibe todas las fichas del mismo color. Para 4 jugadores; los que se sientan uno enfrente del otro forman un equipo. Las fichas de un mismo color se dividen en 2 juegos idénticos y se entregan a cada jugador del equipo. Se escoge una cuadrícula y se coloca entre los jugadores. Se recomienda elegir la cuadrícula cuadrada para jugar vuestra primera partida.



Fig. 1

Cómo jugar una partida

Los jugadores se turnan colocando sus fichas sobre la cuadrícula siguiendo estas reglas:

- No se pueden crear espacios **vacíos bajo** las fichas (véase Fig. 2).
- Las fichas se pueden colocar libremente o tocando otras fichas y también pueden cubrir otras fichas. En todos los casos las fichas deben tocar el tablero de juego. Esto significa que la altura máxima edificable es de 3 cubos estándar (véase Fig. 3).

Los jugadores intentan comunicar los 2 lados opuestos de la cuadrícula mediante un camino continuo con sus fichas. Hay que construir una secuencia de caras del mismo color desde un lado de la cuadrícula del juego al lado contrario **que sea visible desde los alto del tablero**. Las casillas de las esquinas del tablero pertenecen a cada uno de los lados que se tocan. Todo camino continuo debe cumplir las siguientes condiciones:

- Debe ser capaz de avanzar casilla a casilla (cara a cara) siguiendo un color desde un lado de la cuadrícula al otro. No son válidas las conexiones sólo a través de esquinas o bordes verticales (véase Fig. 4).
- Las caras del mismo color deben ser contiguas si se ven desde la parte superior y se deben comunicar de forma vertical. En la Fig. 5 el color amarillo no ha ganado todavía ya que a pesar de que hay una secuencia de caras amarillas de un lado a otro, hay un punto (véase la cruz roja) en el que la secuencia amarilla se ha visto interrumpida por una conexión vertical amarilla que falta.
- El camino empieza y acaba con la cara contigua al borde del tablero vista desde arriba. No es necesario que toque físicamente el borde de la cuadrícula de juego. En la Fig. 6 el color amarillo gana con la conexión mostrada con puntos blancos (un campo de la conexión no se ve, véase la flecha).

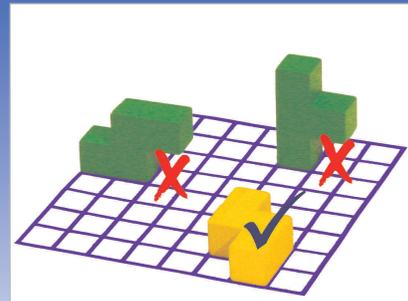


Fig. 2

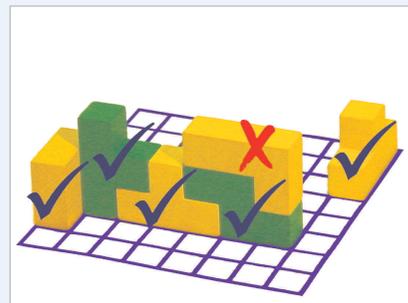


Fig. 3

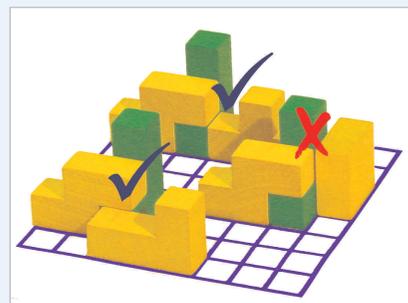


Fig. 4

Fin de la partida

La partida puede acabar de una de estas tres formas: cuando un jugador/equipo haya comunicado 2 lados opuestos de la cuadrícula; cuando se hayan colocado todas las fichas; o cuando no se puedan colocar más fichas.

Un jugador/equipo gana de inmediato si completan un camino que comunique dos lados opuestos de la cuadrícula de juego.

Si ningún jugador o equipo llegara a comunicar alguno de los lados opuestos, la partida finaliza con un empate después de colocar la última ficha.

Si un jugador no puede colocar una ficha, el juego acaba para ellos, aunque teóricamente podría colocar piezas más adelante en la partida. El otro jugador(es) debe(n) continuar hasta que gane(n), o no pueda(n) colocar más fichas.

Variantes

Fichas neutrales

En esta variante del juego, cada jugador (o cada equipo) recibe una ficha neutral además de sus otras fichas. Al comienzo de la partida, los jugadores (o equipos) colocan una ficha neutral en cualquier lugar del tablero. Después, la partida continúa como está establecido. Las fichas neutrales son obstáculos. Cuando se colocan de forma horizontal, se pueden cubrir como cualquier otra ficha del juego.

Puntuación

Cuando se juega más de una partida, es posible que quiera guardar la puntuación. **Sólo el ganador** recibe puntos de la forma siguiente:

- Si se comunicaron los lados opuestos, el número de **caras** verticales y horizontales que componen el camino se cuentan utilizando el camino más corto entre estos lados. En la

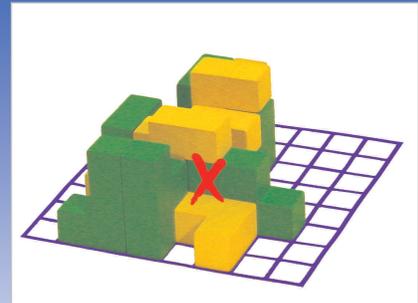


Fig. 5

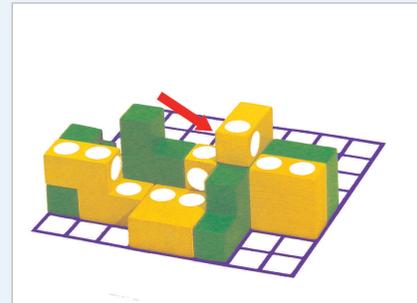


Fig. 6

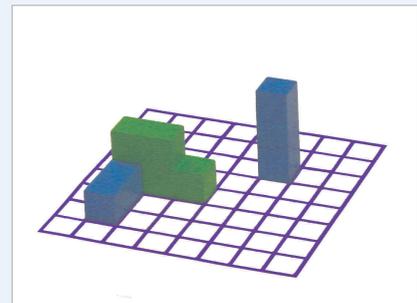


Fig. 7

Fig. 6 el color amarillo recibe 13 puntos.

- En el caso de que la partida finalice sin comunicar los lados opuestos, gana el jugador o equipo que tenga el menor número de fichas que toquen los bordes exteriores de la cuadrícula. Reciben un punto por cada una de **las fichas de su oponente (no superficies)** que tocan los bordes exteriores de la cuadrícula de juego. En caso de **empate** ninguno recibe puntos.

La Fig. 8 muestra una posición final, en la que (por lo que se ve desde el ángulo en que se tomó la foto) el color verde tiene 4 y el amarillo 3 fichas que tocan los bordes de la cuadrícula que son relevantes para la puntuación. Las fichas verdes y amarillas marcadas con una cruz no son relevantes porque no tocan los bordes de la cuadrícula.

Cuadrículas de juego octagonales

Cuando se juega con cuadrículas octagonales (octágono y toro), también son válidas las conexiones cuando comunicas un lado al lado contiguo del lado opuesto (véase Fig. 9, comunicación A con C).

Cuando se puntúa, dicha conexión se cuenta como de costumbre. Sin embargo, cuando se puede establecer una conexión entre lados exactamente opuestos (véase Fig. 9, comunicación A con B), se puntúa doble.

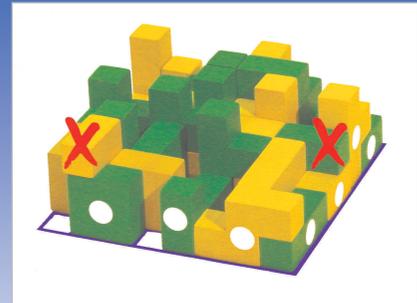


Fig. 8

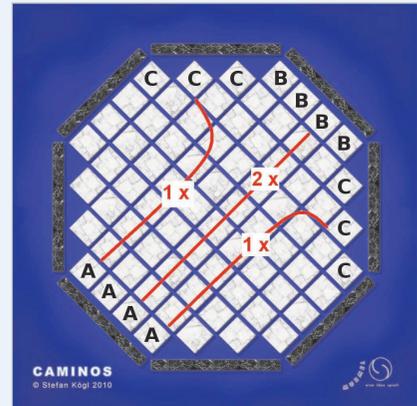


Fig. 9

© Stefan Kögl, 2010

Murmel Spielwerkstatt und Verlag

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

V 1.0