



REGLA DE JUEGO

Laurent Escoffier



# 27

Autor: Laurent Escoffier

Un juego de estrategia para 2 jugadores a partir de 9 años

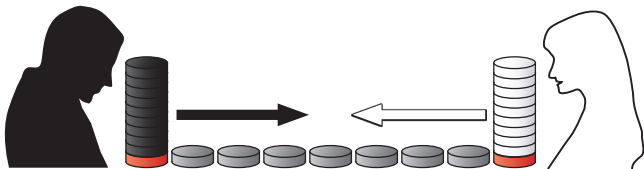
Duración 10-20 minutos

## COMPONENTES

27 discos (9 x negros / 9 x blancos / 7 x grises / 2 x rojos)

## PREPARACIÓN DEL JUEGO

Disponer los discos grises en una línea recta entre ambos jugadores. Añadir un disco rojo a ambos extremos de la línea. Cada jugador coge los nueve discos de su color y los apila encima del disco rojo frente a él. Escoger un primer jugador.



## OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo es conseguir la pila más alta posible encima del disco rojo situado en el lado opuesto de la línea.

## CÓMO SE JUEGA

En su turno, el jugador cuenta el número de sus apilamientos, es decir, los apilamientos con discos de su color encima de la pila (**nota:** en el primer turno, este número será inevitablemente 1).

Ahora el jugador deberá mover uno de sus apilamientos, entero o parte de él, y avanzarlo exactamente esa cantidad de casillas. Su oponente hará lo mismo en su turno.

**Nota:** incluso un disco en solitario cuenta como apilamiento.

### Importante

- No está permitido mover hacia atrás.
- Si en la casilla a la que se mueve el jugador hubiera otros discos, los discos recién movidos se apilarán encima.
- Si el apilamiento a mover contiene discos del oponente, está permitido moverlos junto con los propios.

- Se debe llegar al disco rojo con la cantidad exacta de movimientos. Si un apilamiento debiera moverse más allá del disco rojo, no podrá mover.

## EJEMPLO

*Negro mueve hacia adelante* →



Es el turno del **jugador negro**. Hay 2 apilamientos negros, por lo que el jugador deberá avanzar 2 casillas.



*El jugador negro decide mover su segundo apilamiento.*

## EJEMPLO



Turno del *jugador blanco*. Hay 3 apilamientos blancos, por lo tanto, el jugador deberá avanzar la pila 1 o la pila 2 (o parte de ellas), ya que la cantidad de casillas para avanzar la pila 3 iría más allá del disco rojo.



El *jugador blanco* decide mover parte de su segundo apilamiento encima de su tercer apilamiento.

Si un jugador no pudiera mover, su oponente podrá seguir moviendo mientras pueda. Si posteriormente, el jugador bloqueado viera una nueva oportunidad de mover, podrá hacerlo de la manera habitual.

## FINAL DE LA PARTIDA

El juego termina en el momento en que ninguno de los 2 jugadores pueda mover. Comparar la altura de los apilamientos encima de los correspondientes discos rojos. El jugador con la pila más alta será el ganador.

## VARIANTES

### Nivel avanzado

El disco gris al fondo de una pila podrá considerarse parte de un apilamiento y moverse hacia adelante junto con el resto de los discos encima suyo. Esto provocará que el recorrido sea más corto.

El objetivo del juego y el resto de reglas, permanecen sin cambios. A la hora de calcular la puntuación, los discos grises en un apilamiento cuentan como cualquier otro.



*El jugador negro mueve su apilamiento y decide llevarse el disco gris con él. Esto reduce el recorrido a 8 casillas.*

## ¿Aún más difícil?

No solo podrán moverse los discos grises, sino que ahora también los discos rojos finales podrás formar parte de un apilamiento al mover. El objetivo, igual que antes, es conseguir el apilamiento más alto al final de la línea, solo que ahora, no necesariamente el disco final será rojo.



© 2017 by Steffen Spiele  
Autor: Laurent Escoffier