

CAMINOS

Regles del joc

Nombre de jugadors: 2 o 4

Edat: + 10 anys

Durada: 15 - 25 minuts

Objectiu del joc

Caminos és un joc d'estratègia tridimensional per a dos jugadors o quatre jugadors repartits en dos equips. Els jugadors han d'intentar comunicar els costats oposats de la quadrícula del tauler de joc amb les seves pròpies fitxes. Segons la quadrícula escollida per jugar-hi, varia tant el nombre de costats que es poden comunicar com la forma de les vores (en línia recta o ziga-zaga).

Material de joc

2 taulers de joc de doble cara (per a un total de 4 quadrícules de joc)

28 fitxes (2 jocs de color de 14 fitxes amb 4 formes diferents)

2 fitxes neutrals en blau (només per a la variant)

Joc bàsic

Preparació

Per a 2 jugadors, cada jugador rep totes les fitxes d'un color. Per a 4 jugadors, els que s'asseuen un davant l'altre formen un equip. Les fitxes d'un mateix color es divideixen en 2 jocs idèntics i es reparteixen a cada jugador de l'equip. Es tria una quadrícula i es col·loca entre els jugadors. Es recomana triar la quadrícula quadrada per jugar la primera partida.

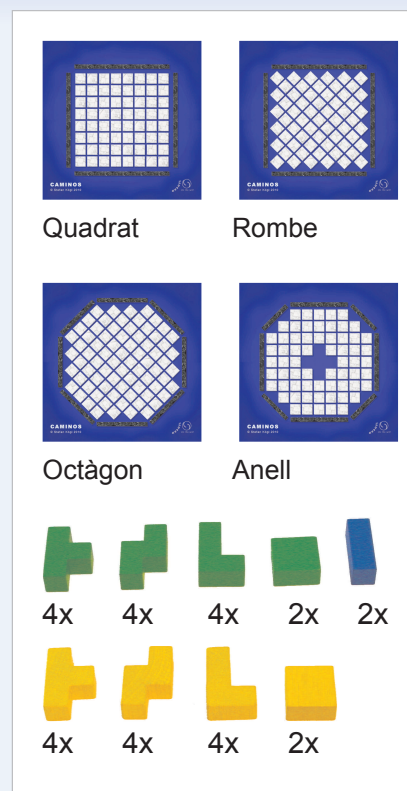


Fig. 1

Com jugar una partida

Els jugadors fan torns i col·loquen les seves fitxes damunt la quadrícula d'acord amb aquestes regles:

- No es poden crear espais **sota** les fitxes (vegeu la fig. 2).
- Les fitxes es poden col·locar lliurement o tocant altres fitxes. També poden tapar altres fitxes. En tots els casos les fitxes han de tocar el tauler de joc. Això significa que l'altura màxima edificable és de 3 cubs estàndard (vegeu la fig. 3).

Els jugadors intenten comunicar els 2 costats oposats de la quadrícula mitjançant un camí continu amb les seves fitxes. És a dir, intenten construir una seqüència de cares del mateix color des d'un costat de la quadrícula del joc al costat contrari que **es veu des de dalt del tauler de joc**. Les caselles de les cantonades del tauler pertanyen a cada un dels dos costats que es toquen.

Tot camí continu ha de complir les condicions següents:

- S'ha de poder avançar casella a casella (cara a cara) seguint un color des d'un costat de la quadrícula a l'altre. No són vàlides les connexions només a través de les cantonades o vores verticals (vegeu la fig. 4).
- Les cares del mateix color han de ser contigües si es veuen des de la part superior i s'han de comunicar de manera vertical. A la figura 5, el color groc no ha guanyat encara perquè, tot i que hi ha una seqüència de cares grogues d'un costat a l'altre, hi ha un punt (vegeu la creu vermella) en què la seqüència groga ha estat interrompuda atès que hi manca una connexió vertical groga.
- El camí comença i acaba amb la cara contigua a la vora del tauler vista des de dalt. No cal que toqui físicament la vora de la quadrícula de joc. A la figura 6 el color groc guanya amb la connexió assenyalada amb punts blancs (un camp de la connexió no es veu, vegeu la fletxa).

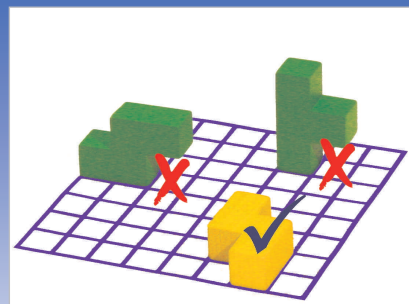


Fig. 2

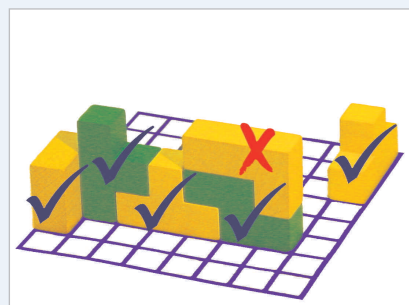


Fig. 3

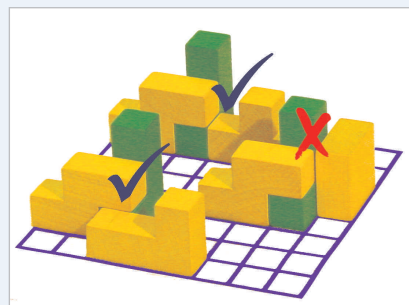


Fig. 4

Fi de la partida

La partida pot acabar d'una d'aquestes tres maneres: quan un jugador/equip ha comunicat els dos costats oposats de la quadrícula; quan s'han col·locat totes les fitxes, o quan no es puguin col·locar més fitxes.

Un jugador/equip guanya d'immediat si completa un camí que comuniqui 2 costats oposats de la quadrícula de joc.

Si cap jugador o equip aconsegueix comunicar cap dels costats oposats, la partida finalitza amb empat després de col·locar l'última fitxa. Si un jugador no pot col·locar una fitxa, el joc acaba per a aquest jugador i el seu equip, tot i que teòricament podria col·locar peces més endavant. L'altre jugador o jugadors han de continuar fins que guanyin o no puguin col·locar més fitxes.

Variants

Fitxes neutrals

En aquesta variant del joc, cada jugador (o cada equip) rep una fitxa neutral a més de les seves altres fitxes. Al començament de la partida, els jugadors (o equips) col·loquen una fitxa neutral a qualsevol lloc del tauler. Després, la partida continua com està establert. Les fitxes neutrals són obstacles. Quan es col·loquen de manera horitzontal, es poden tapar com qualsevol altra fitxa del joc.

Puntuació

Quan es juga més d'una partida, és possible que es vulgui guardar la puntuació. **Només el guanyador** rep punts, tal com s'indica a continuació:

- Si s'han comunicat els costats oposats, el nombre de **cares** verticals i horitzontals que formen el camí es compten utilitz-

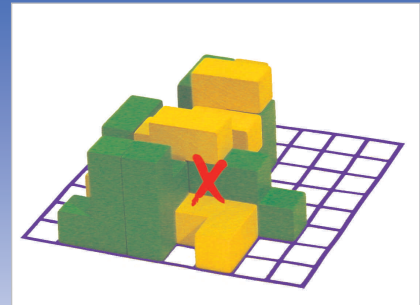


Fig. 5

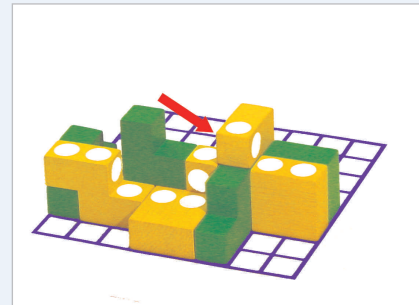


Fig. 6

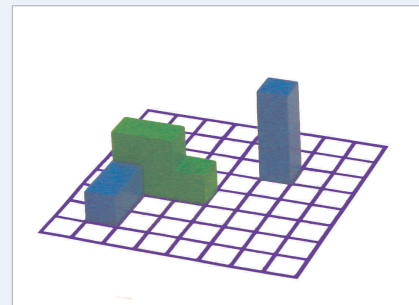


Fig. 7

ant el camí més curt entre aquests costats. A la figura 6 el color groc aconsegueix 13 punts.

- En el cas que la partida finalitzi sense haver comunicat els costats oposats, guanya el jugador o equip que tingui el menor nombre de fitxes que toquin les vores exteriors de la quadrícula. Reben 1 punt per cada una de les **fitxes del seu oponent (no superfícies)** que toquen les vores exteriors de la quadrícula de joc. En cas d'**empat** ningú rep punts.

La figura 8 mostra una posició final en la qual (d'acord amb el que es veu des de l'angle en què es va fer la foto) el color verd té 4 fitxes i el groc 3 fitxes que toquen les vores de la quadrícula que són rellevants per a la puntuació. Les fitxes verdes i grogues marcades amb una creu no són rellevants perquè no toquen les vores de la quadrícula.

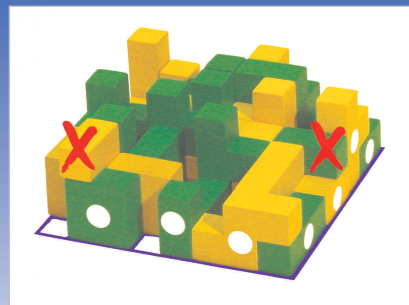


Fig. 8

Quadrícules de joc octagonals

Quan es juga amb quadrícules octagonals (octàgon i tor), també són vàlides les connexions quan es comunica un costat amb el costat contigu del costat oposat (vegeu la fig. 9, comunicació A amb C).

Quan es puntuï, aquesta connexió es compta com de costum. Tanmateix, quan es pot establir una connexió entre costats exactament oposats (vegeu la fig. 9, comunicació A amb B), es puntua doble.



Fig. 9

© Stefan Kögl, 2010

Murmel Spielwerkstatt und Verlag

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

V 1.0