

ASTERION

Un juego para dos a cuatro personas
de **Néstor Romeral Andrés**



INTRODUCCION

Asterión, el minotauro, aguarda en el centro del laberinto, donde se esconden tesoros y alas arrancadas de anteriores víctimas. Consigue que los prisioneros de tu color escapen del laberinto con la mayor cantidad de tesoros que puedan.

MATERIAL

El juego contiene 68 cartas cuadradas de laberinto, una carta de minotauro y unas cuantas fichas negras.

PREPARACIÓN

Cada jugador (de 2 a 4) elige un color y toma las 17 cartas que tengan prisioneros de ese color.

Cada jugador mezcla sus cartas y coloca el mazo boca abajo junto a él. Después roba la carta superior de su mazo y la mira sin enseñarla al resto.

La carta del minotauro se coloca en el centro de la mesa.



El jugador que tenga cuernos empieza. Si ninguno (o varios) tiene cuernos entonces se decide quién empieza mediante cualquier método pacífico.

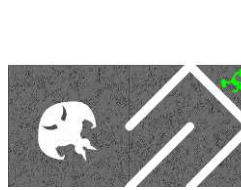
CÓMO JUGAR

Se juega por turnos en sentido contrario a las agujas del reloj.

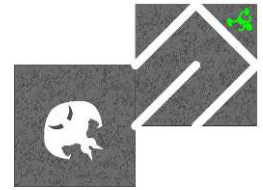
En su turno, los jugadores colocan la carta que tienen en la mano sobre la mesa de forma que:

- a. Esté alineada con el resto en una cuadrícula imaginaria y al lado de al menos una carta ya colocada.

- b. Asterión tenga al menos un camino que le conecte con el exterior del laberinto (la mesa de juego).

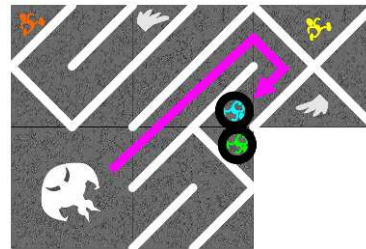


Correcto



Incorrecto

Si, tras colocar la carta, uno o varios prisioneros están conectados al minotauro a través de un camino, coloca una ficha negra sobre cada uno de ellos. ¡Los prisioneros han sido capturados por Asterion!



Ejemplo: el jugador Amarillo coloca una carta que conecta a un prisionero azul y uno verde con el minotauro y son capturados.

Al final de tu turno roba una carta de tu mazo (si quedan).

FIN DE LA PARTIDA

La partida termina cuando se ha jugado la última carta. Para calcular tu puntuación haz lo siguiente:

- Los prisioneros capturados no reciben puntos.
- Cada prisionero que esté conectado al menos a una moneda y además al exterior del laberinto (la mesa) recibe un punto por cada moneda.
- Cada prisionero que esté conectado al menos a una moneda y además a al menos dos alas recibe un punto por cada moneda (porque escapa volando).

Suma los puntos de todos tus prisioneros. El jugador con más puntos gana la partida. En caso de empate gana el jugador que tenga más prisioneros que escapen, incluso si no tienen monedas.



Ejemplo de fin de partida de 4 jugadores:

Asterión ha capturado 22 prisioneros.
 Hay dos monedas conectadas al exterior (derecha) y otras dos conectadas a al menos dos alas (abajo). Estas monedas darán puntos ya que no están conectadas a Asterión.

Amarillo recibe $1 + 1 + 4 + 4 = 10$ puntos
 Azul recibe $1 + 1 + 3 + 3 = 8$ puntos
 Rojo recibe $4 + 4 = 8$ puntos
 Verde recibe $5 + 5 = 10$ puntos
 Amarillo y verde empatan, pero gana Amarillo porque tiene 5 prisioneros que escapan, y Verde sólo 4.