nestorgames

GAUSS

Un duelo magnético para 2 jugadores de
Susumu Kawasaki

INTRODUCCION

En **GAUSS**, cada jugador tiene 15 fichas: 10 de su color y 5 del color contrario. Los jugadores se turnan colocando una ficha en el tablero.

Como polos de un imán, las fichas del mismo color se repelen, y las de distinto color se atraen.

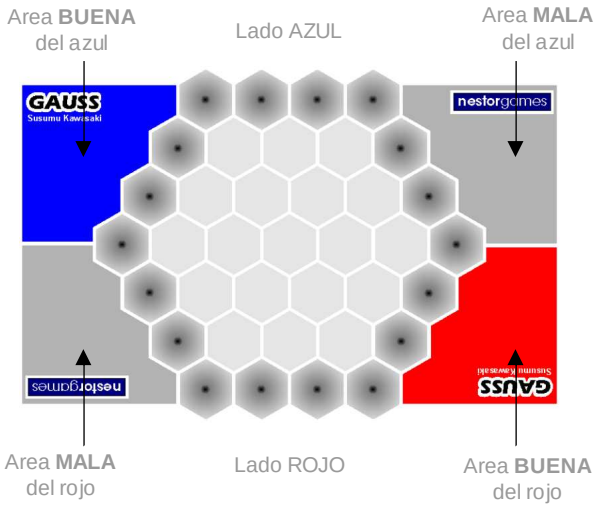
Cada vez que se conectan 4 o mas fichas del mismo color, su propietario gana puntos. El jugador con más puntos al final de la partida es el ganador.

MATERIAL

- Un tablero de **GAUSS**.
- 15 fichas rojas y 15 azules.
- Estuche de transporte.

PREPARACION

Cada jugador tiene un color asignado (rojo o azul). El jugador inicial se determina aleatoriamente El tablero se coloca sobre la mesa de forma que las áreas coloreadas correspondan a los colores de los jugadores



Las áreas grandes coloreadas se llaman 'Áreas **BUENAS**' y las grises 'Áreas **MALAS**'

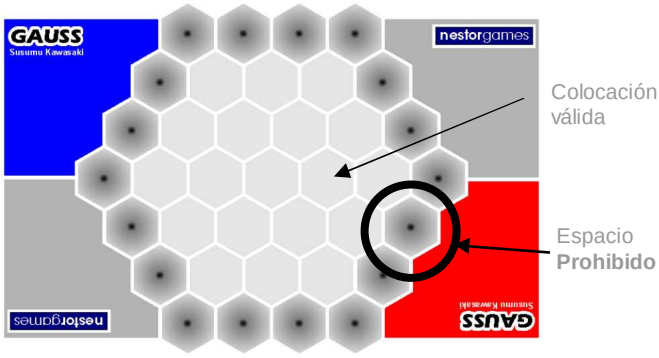
Cada jugador toma 10 fichas de su color y 5 del contrario y las coloca frente a él de forma que se vean claramente durante la partida.

REGLAS

Se juega por turnos.

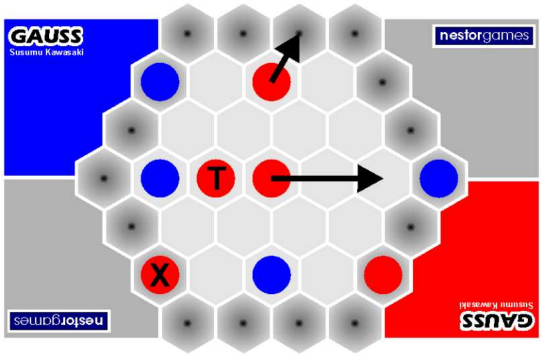
En su turno, los jugadores deben hacer lo siguiente en orden:

1. Colocar una ficha en un hexágono gris libre. Esta ficha es el **'detonador'**. No está permitido colocar una ficha en un espacio **'Prohibido'** (anillo exterior).

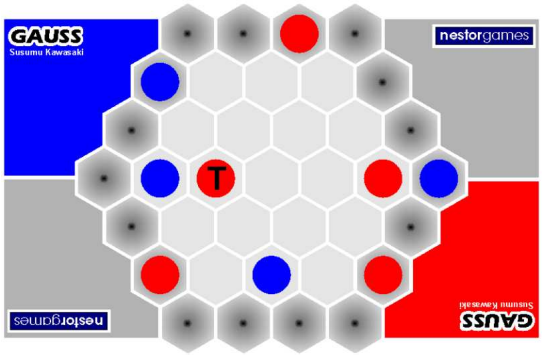


2. El **detonador** afecta a **la ficha más cercana** en cada una de las 6 direcciones. Las fichas afectadas se mueven de acuerdo a estas reglas:

   a. **Repulsión:** La ficha más cercana del mismo color en cada una de las 6 direcciones es **repelida**. Para ello mueve la ficha repelida alejándola del **detonador** hasta que alcance a otra ficha (se detiene en el espacio anterior) o llegue a un espacio **prohibido** (se detiene en él)



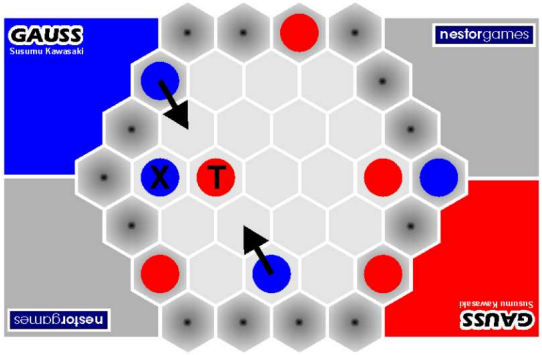
El detonador (T) afecta a 3 fichas.



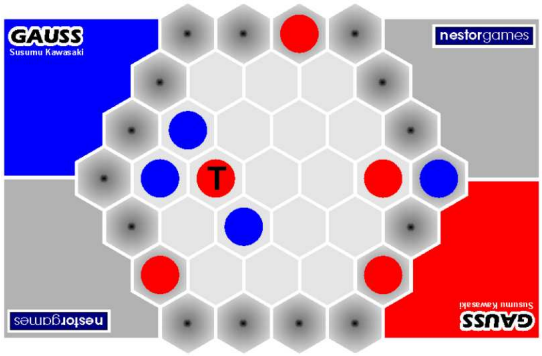
2 de ellas son repelidas hasta alcanzar un espacio prohibido o a otra ficha, y la tercera (marcada con una 'X') no se mueve, ya que estaba en el borde.

Hoja de reglas (c) 2010 Néstor Romeral Andrés. Reglas (c) Japon Brand.

b. **Atracción:** La ficha mas cercana del color contrario al **detonador** en cada una de las 6 direcciones es 'atraída' por él.



El detonador rojo (T) atrae a 3 fichas azules…



… y 2 de ellas se mueven hasta alcanzar el detonador (se detienen en el espacio anterior). La tercera (X) no se mueve porque ya estaba junto al detonador.

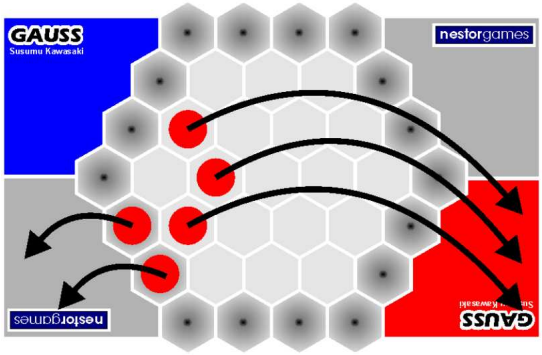
NOTA: las fichas en espacios **prohibidos** también son afectadas.

PUNTUACIÓN

Si, tras mover todas las fichas afectadas, se ha creado un grupo de 4 o mas fichas del mismo color, ese color puntúa. Observa que los jugadores pueden puntuar incluso cuando no es su turno.

Mueve cada disco de ese grupo que esté en un **hexágono gris** al área BUENA de ese color.

Mueve cada disco de ese grupo que esté en un espacio **prohibido** al área MALA del jugador correspondiente.



Se ha creado un grupo de 5 fichas negras. Mueve las fichas de los espacios prohibidos al área MALA de su jugador, y las fichas de las casillas grises al área BUENA de su jugador.

FIN DE LA PARTIDA

Cuando ambos jugadores se quedan sin fichas la partida termina.

Para calcular tus puntos haz lo siguiente:

1. Cuenta las fichas de tu área BUENA. Estos son tus puntos POSITIVOS.

2. Compara el número de fichas en espacios prohibidos.

   a. Si hay más de tu color que del contrario entonces cuenta el número de fichas en tu área MALA y réstalas de tus puntos positivos. Esta es tu puntuación final.

   b. Si no, tus puntos positivos son tu puntuación final.

El jugador con mayor puntuación gana.

En caso de empate, el jugador con menos discos en espacios prohibidos gana.

Si continúa el empate, el jugador con menos fichas en su área MALA es el ganador.

Si, de nuevo, persiste el empate entonces ambos ganan.

Ejemplos:

	ROJO	AZUL	
BUENA	8	9	
MALA	3	2	
PROHIBIDA	2	2	2=2
Puntos positivos	8	9	
Puntuación	8	9	AZUL gana

	ROJO	AZUL	
BUENA	8	9	
MALA	3	1	
PROHIBIDA	2	3	2<3 ; AZUL resta 1
Puntos positivos	8	9	
Puntuación	8	9-1=8	EMPATE
PROHIBIDA	2	3	2<3 ; ROJO gana

	ROJO	AZUL	
BUENA	8	8	
MALA	3	2	
PROHIBIDA	2	2	2=2
Puntos positivos	8	8	
Puntuación	8	8	EMPATE
PROHIBIDA	2	2	EMPATE
MALA	3	2	3>2 ; AZUL gana

Hoja de reglas (c) 2010 Néstor Romeral Andrés. Reglas (c) Japon Brand.