nestorgames

red

(rojo)

Un juego para 3 personas de **Néstor Romeral Andrés**

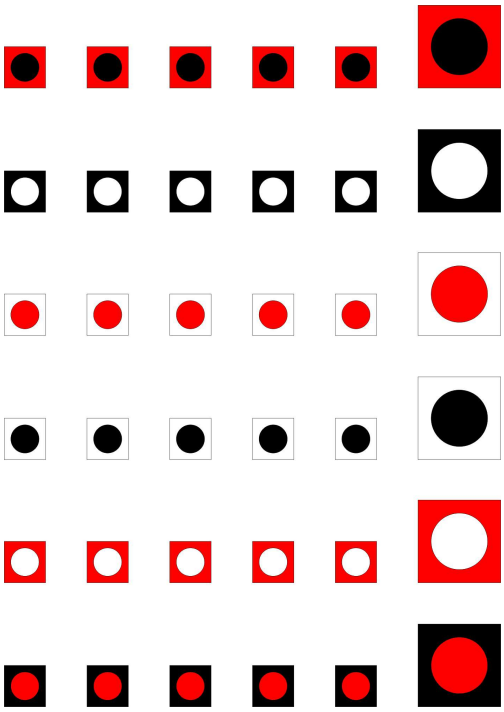
INTRODUCCION

RED es un juego de losetas de 3 colores para 3 jugadores. Los tres colores son blanco, negro y rojo y cada jugador tendrá asignado un color. Cada loseta tiene un color de fondo y un círculo interior de un color distinto.

Los jugadores colocarán las losetas en la mesa intentando crear grupos con el mismo color de fondo y grupos con el mismo color de círculo.

COMPONENTES

El juego utiliza este conjunto de losetas de 12 tipos:



(El dorso de las losetas coincide con su color de fondo)

… y una ficha de cada color.

REGLAS

Coloca todas las losetas boca arriba a un lado de la mesa, dejando sitio para la partida (*Variante: coloca las losetas del montón boca abajo*).

Cada jugador tiene asignado uno de los 3 colores y toma la ficha redonda de su color; las fichas son ara indicar qué color tiene cada jugador. El orden de juego es Blanco, Negro y Rojo. Los jugadores, por turno, toman una loseta del montón y la colocan en la mesa según lo siguiente:

- Las losetas deben colocarse alineadas como si estuvieran encajadas en una cuadrícula imaginaria del tamaño de las losetas pequeñas.
- Blanco no puede colocar una loseta grande en su primer turno.
- Excepto obviamente la primera loseta, cada nueva loseta debe estar colocada junto a una loseta pequeña (tocando). Las esquinas no cuentan.
- Una loseta grande no puede tocar a otra loseta grande (excepto por las esquinas).

La partida termina cuando no hay movimientos posibles.

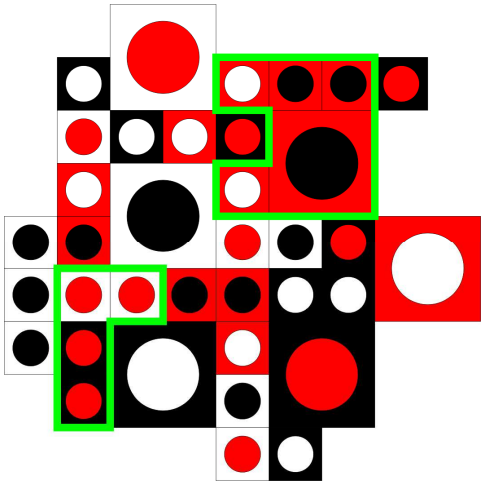
Variante: si al principio de tu turno ves una loseta que está colocada de forma ilegal ganas directamente la partida.

PUNTUACIÓN

Las losetas pequeñas valen 1 punto y las grandes 2 puntos.

Encuentra el grupo de losetas conectadas con el borde de tu color más grande. Haz lo mismo con las losetas con el círculo de tu color. Multiplica los puntos de ambos grupos para obtener tu puntuación.

Ejemplo: Hay 5 losetas de fondo rojo conectadas, pero una cuenta doble, así que valor del grupo es 6. Hay 4 losetas de círculo rojo conectadas. Rojo consigue 6x4=24 puntos.
(Blanco consigue 9 × 4 = 36; Negro consigue 6 × 8 = 48.)



El jugador con más puntos gana. En caso de empate, el jugador no empatado gana. En caso de triple empate, juega otra vez.

VARIANTE PARA DOS JUGADORES

Juega con todas las losetas, pero un jugador es Blanco y el otro Rojo (por ejemplo). El tercer color será útil para bloquear al contrario. En esta variante está prohibido jugar el mismo tipo de loseta que la que acaba de jugar tu oponente, si es posible.

RED reglas, diseño y manual © Néstor Romeral Andrés 2011