

9

(nueve)

Un juego para dos a cuatro personas de Adam Kaluza

INTRODUCCION

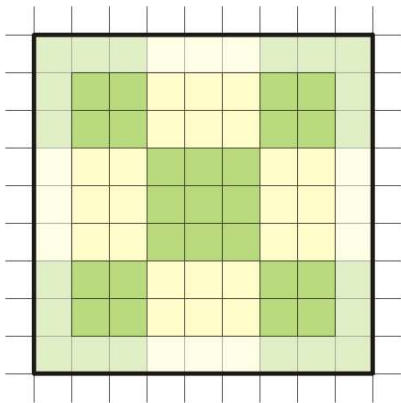
En '9', los jugadores mueven sus fichas a lo largo de las columnas y filas del tablero para 'conquistar' sus 9 secciones. Las fichas se mueven hasta que encuentran un obstáculo.

COMPONENTES

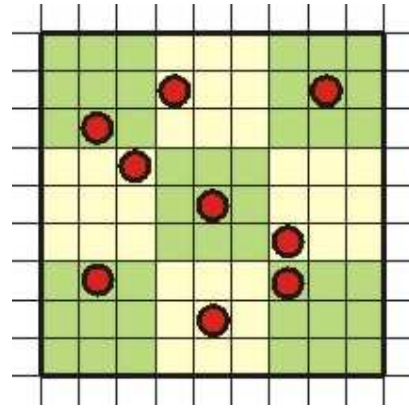
- Tablero
- 9 fichas rojas
- 18 fichas amarillas, 18 fichas azules, 12 fichas naranjas, 9 fichas verdes
- Estuche

PREPARACIÓN

El tablero está dividido en 9 secciones de 3x3 cuadrados cada una. En la fase de preparación, los jugadores se alternan colocando una ficha roja (neutral) en cada sección. Las fichas rojas no pueden colocarse en las casillas del borde del tablero.



Las fichas rojas no pueden colocarse en las casillas marcadas en gris.



Ejemplo de preparación

Cada jugador tiene un color y una cantidad de fichas de ese color de acuerdo a esta tabla:

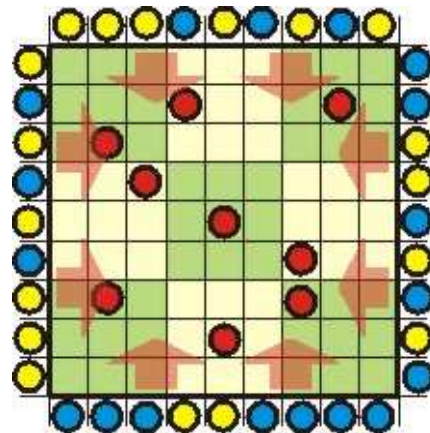
Jug.	Color	Fichas por jugador		
		Juego para 2 personas	Juego para 2 personas	Juego para 2 personas
1	Amarillo	18	12	9
2	Azul	18	12	9
3	Naranja	-	12	9
4	Verde	-	-	9

COMO JUGAR

La partida se desarrolla en 2 fases – colocación y movimiento.

Fase de colocación

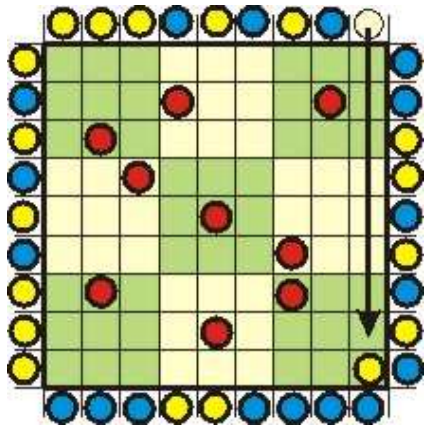
Durante esta fase los jugadores se alternan en sentido de las agujas del reloj colocando sus fichas en las casillas exteriores del tablero hasta que se han llenado por completo.



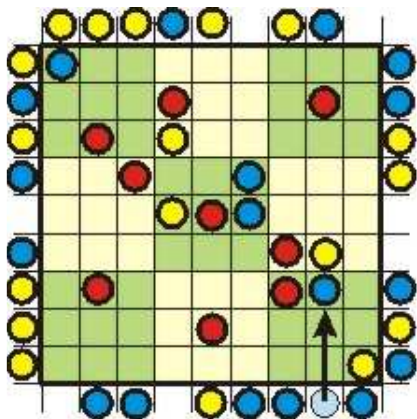
Ejemplo de colocación para dos jugadores. Las flechas indican la dirección del movimiento de la fase siguiente

Fase de movimiento

Durante la fase de movimiento los jugadores por turno mueven una de sus fichas situada en una casilla exterior, desplazándola a lo largo de la fila o columna correspondiente hasta que encuentra un obstáculo y se detiene.



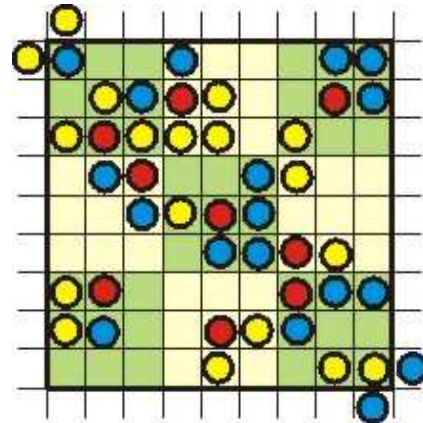
Ejemplo: Amarillo mueve su fichas hasta el extreme del tablero, donde se detiene. Ahora esta ficha bloquea a dos azules



Ejemplo: Azul mueve su ficha y se detiene junto a una amarilla

Si un jugador no puede mover entonces pasa el turno.

FIN DE LA PARTIDA

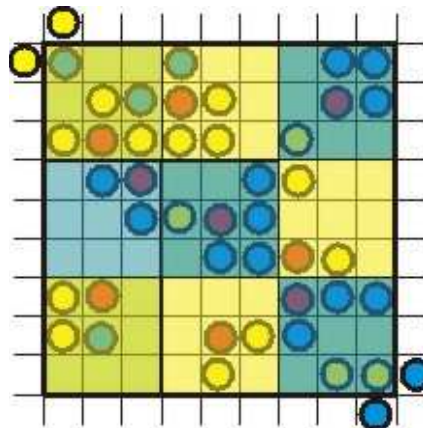


Ejemplo: Nadie puede mover

Cuando no quedan movimientos posibles la partida termina. Cada jugador recibe un punto por cada sección que ha conquistado. Una sección es conquistada por el jugador que mas fichas tenga en ella. En caso de empate nadie la conquista.

El jugador con más puntos gana. En caso de empate, el jugador que iba último en el turno (de entre aquellos que han empatado) gana la partida.

Ejemplo: Si dos jugadores empatan, gana el Segundo.



Ejemplo de fin de partida

En la imagen de arriba, 5 secciones han sido conquistadas por Amarillo y 4 por Azul. Gana Amarillo.

TORNEO A 2 JUGADORES

En un torneo a 2 jugadores se juega dos veces, una con cada color. Se suman las puntuaciones de cada partida y el que tenga la mayor gana.