

adapt3

Un juego estratégico para 3 jugadores, diseñado por **Néstor Romeral Andrés**.

Traducido por Javier Palacios

INTRODUCCION

Adapt3 es una variante de **Adaptoid** para 3 jugadores. En **Adaptoid**, Negro era a la vez la presa y el cazador de Blanco. ¡En **Adapt3**, los roles se separan!

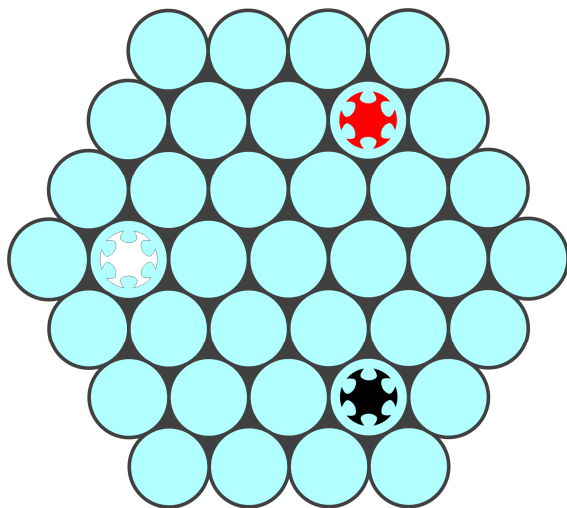
MATERIAL

Esto es lo que necesitas para jugar a **Adapt3**:

- El juego **Adaptoid**.
- La expansión **Adapt3**, compuesta de 12 **adaptoids** rojos, 12 patas rojas, 12 pinzas rojas, 5 fichas blancas, 5 fichas negras y 10 fichas rojas.

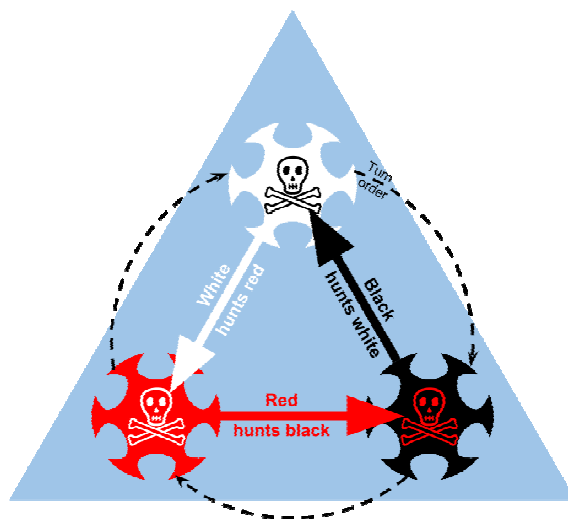
PREPARACION DEL JUEGO

Asigna un color al azar a cada jugador (negro, rojo o blanco), y coloca el tablero en mitad de la mesa. Cada jugador coge sus piezas (**adaptoids**, patas y pinzas). Finalmente, cada jugador coloca uno de sus **adaptoids** (sin patas ni pinzas) como se ve en la ilustración de abajo. Se permiten otras posiciones iniciales si los jugadores están de acuerdo.



El juego puede comenzar ya. El jugador blanco juega primero. El orden de turnos es Blanco-Negro-Rojo.

Aunque cada jugador tiene dos oponentes, sólo uno de ellos es su presa: Blanco caza al Rojo. Rojo caza al Negro. Negro caza al Blanco. Esto significa que el siguiente jugador en el orden de turnos es tu cazador.



REGLAS DEL JUEGO

Se aplican las mismas reglas de juego que en **Adaptoid**, con las siguientes aclaraciones:

Cuando capturas por falta de alimento, **todos** los adaptoids enemigos que no estén alimentados son eliminados, sin importar si pertenecen a tu cazador o a tu presa. Esto nos puede llevar a un 'caso aislado' que explicamos más abajo.

Ejemplo: Turno Negro. Negro mueve un adaptoid que hace que un adaptoid blanco y dos rojos estén rodeados por menos espacios vacíos que partes tienen. El adaptoid blanco y los dos rojos son eliminados.

FIN DEL JUEGO

El juego acaba cuando son eliminados al menos **8** adaptoids del mismo color. El propietario de dichos adaptoids pierde el juego y gana su cazador.

Ejemplo: Es eliminado un octavo adaptoid rojo. Gana el jugador Blanco.

Observa que aunque puedes eliminar adaptoids de tu cazador, éstos cuentan como puntos para tu presa!

Notas:

- Usa las fichas para llevar la cuenta de los adaptoids eliminados.
- Recuerda que cuando un adaptoid ataca a otro adaptoid con el mismo número de pinzas, ambos se eliminan al mismo tiempo. Esto también puede llevarnos al 'caso aislado' de abajo.

Caso Aislado: Si dos de los colores pierden al mismo tiempo, vencerá el tercer jugador.

VARIANTE

Si quieres un juego más agresivo, invierte el orden de turnos a Blanco-Rojo-Negro. También puedes acordar una meta a menos (o más) de 8 adaptoids.