

blue

(AZUL)

Un juego para 3 personas con una variante para 2 de
Néstor Romeral Andrés

INTRODUCCION

BLUE es un juego de colocación de losetas para 3 jugadores. Es una mezcla entre RED y HONG, del mismo diseñador.

Se juega con tres colores: blanco, gris y azul. Cada jugador lleva un color. Hay tres tipos de losetas:



Como puedes ver, cada loseta tiene un tramo alargado que la cruza de lado a lado (segmento) y dos extremos semicirculares, uno a cada lado y de diferente color. Hay 3 combinaciones en total.

Una cadena es una línea de uno o varios segmentos alineados del mismo color con un extremo de ese color a cada lado. Un círculo está formado por dos extremos del mismo color, pero sin segmentos en medio.



Ejemplos de cadenas blancas



Ejemplo de círculo blanco

Los jugadores colocarán losetas en la mesa intentando crear más cadenas y círculos de su color que los demás.

MATERIAL

- 18 losetas de cada tipo (54 en total)
- 18 discos negros
- 3 discos (blanco, gris y azul)
- Estuche

CÓMO JUGAR

Junta las losetas boca arriba en un lado de la mesa, dejando sitio para jugar.

Cada jugador elige un color y toma el disco de ese color (sirven para saber quién tiene cada color). El orden de juego es blanco-gris-azul. Los jugadores por turno toman la loseta **que quieran** del montón y la colocan en la zona de juego según estas reglas:

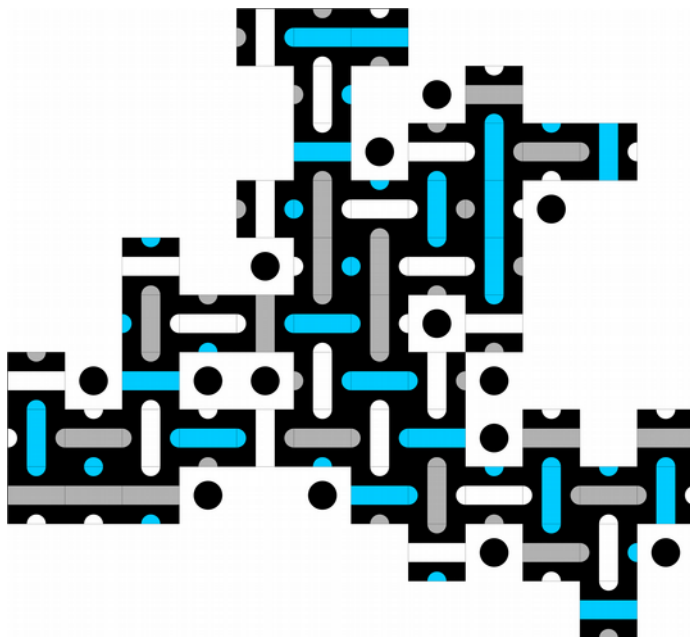
- Las losetas deben colocarse de forma que estén alineadas en una cuadrícula imaginaria y tocando al menos una loseta ya colocada (en vertical u horizontal), con la excepción de la primera loseta, obviamente.
- Los colores de los lados de la loseta deben coincidir con los de las losetas a las que toquen.

Tan pronto haya un espacio en el que no se pueda colocar legalmente una loseta, pon un disco negro en él (como ayuda visual). Observa que esto ocurre cuando dos losetas hacen esquina en un hueco y ambas tienen el mismo color en el lado que queda hacia este hueco.

La partida termina cuando se han jugado todas las losetas.

PUNTUACIÓN

Las cadenas valen 10 puntos (da igual lo largas que sean). Los círculos valen un punto. El jugador con más puntos gana.



Ejemplo:

Blanco tiene 9 cadenas y ningún círculo = 90 puntos
Gris tiene 8 cadenas y un círculo = 81 puntos
Azul tiene 7 cadenas y 3 círculos = 73 puntos
Blanco gana la partida.

VARIANTES

Las fichas del montón se dejan boca abajo. Así no sabes qué ficha te va a tocar.

Si quieres una partida más corta retira 5 losetas de cada tipo antes de empezar.

PARA DOS JUGADORES

Se juega igual, pero uno de los colores no cuenta.