

LOT

Un juego para dos personas de
Néstor Romeral Andrés

INTRODUCCIÓN

LOT se juega en un tablero cuadrado de 7x7 casillas. Dos jugadores, blanco y negro, se enfrentarán para crear una línea de tres 'torres' consecutivas en cualquier dirección (horizontal, vertical o diagonal).

El nombre **LOT** proviene del inglés 'Line Of Three' (línea de tres).

MATERIAL

- Un tablero de 7 x 7 (ajedrezado para mayor claridad).
- 45 discos negros y 45 blancos.
- Estuche

PREPARACIÓN

Coloca el tablero en la mesa. Cada jugador tiene asignado un color y toma todos los discos correspondientes.

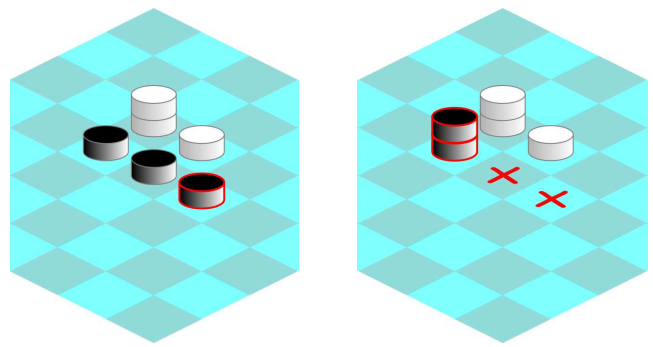
CÓMO JUGAR

Comienza Blanco. Tras el primer movimiento de Blanco, Negro puede optar por intercambiar los colores (regla del pastel).

Los jugadores alternan su turno durante la partida hasta que uno de ellos alcanza la condición de victoria.

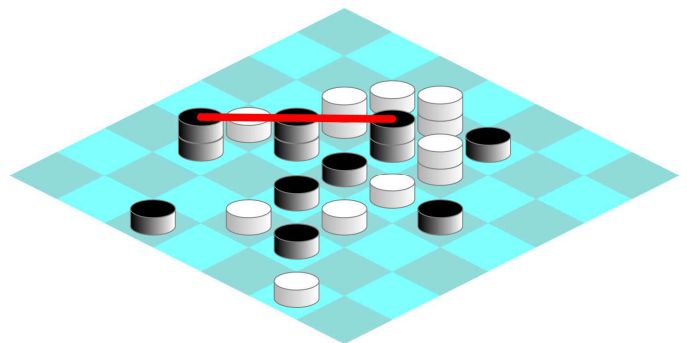
En tu turno, haz lo siguiente en orden:

1. **Coloca un disco** en una casilla libre del tablero.
2. **Si** al colocarla se ha creado al menos una línea de **tres discos consecutivos de tu color** en cualquier dirección (horizontal, vertical o diagonal), entonces haz esto en orden:
 - a. Elige **una** de las líneas que se han creado y retira **dos cualesquiera** de sus discos, **dejando** el tercero donde estaba.
 - b. Coloca un disco de tu color sobre el que has dejado en el tablero, formando de esta manera una '**torre**' de dos discos de altura.



Ejemplo: Negro coloca un disco (indicado en rojo) que crea una línea de 3. Entonces retira dos discos y coloca otro sobre el tercero, creado una torre.

Si, al final de tu turno, se ha creado **al menos una línea de 3 torres de tu color**, ganas la partida. Si el tablero se llena antes de que esto ocurra la partida acaba en empate.



Ejemplo: Negro gana con una línea de 3 torres.

ESTRATEGIA

Las 9 casillas centrales son muy poderosas. Si juegas con Negras y tu oponente coloca su primer disco en una de esas casillas, quizá deberías realizar el cambio de color (con lo que tu oponente jugaría ahora con negras y sería de nuevo su turno).

Fuerza a tu oponente a crear una línea de 3 'no deseada', ya que estará obligado a retirar dos de los discos, dejándote espacio libre para tu siguiente movimiento.

No hagas torres demasiado pronto, ya que dejarás mucho espacio libre a tu oponente.

NOTAS DEL DISEÑADOR

La cantidad de discos en el tablero aumenta cada vez que se añade uno, pero disminuye cada vez que se crea una torre. Por tanto un turno en el que se crea una línea que se convierte en torre, no modifica la cantidad de discos en el tablero pero aumenta la cantidad de casillas libres. Esto quiere decir que, por ejemplo, en el caso hipotético de que pudieras llenar todo el tablero de torres, necesitarías $7 \times 7 \times 3 = 147$ turnos (pero no puedes, por lo que la cantidad de turnos para llenarlo lo máximo posible es ligeramente menor). Esto te da una idea de la profundidad del juego. Date cuenta también que necesitas al menos 9 turnos para ganar.