

Un juego de estrategia para 2 a 4 personas de  
**Néstor Romeral Andrés**

## INTRODUCCION

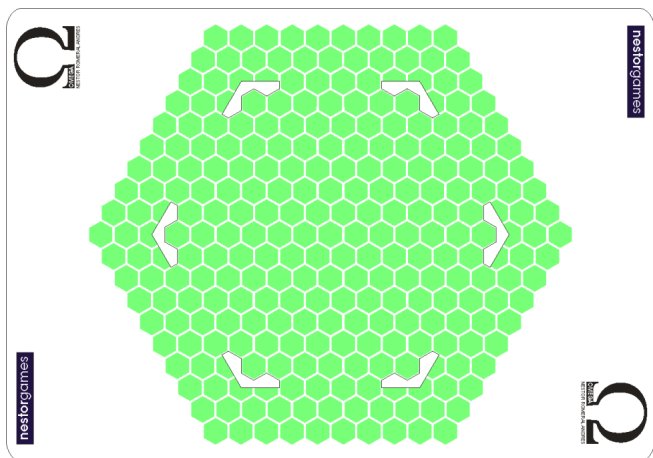
En **OMEGA**, los jugadores intentan crear grupos de su color colocando fichas en una rejilla hexagonal, para conseguir la mayor puntuación posible. La puntuación final de cada color se obtiene multiplicando los tamaños de los diversos grupos de ese color.

## MATERIAL

- Un tablero de **OMEGA** board (rejilla hexagonal de 10 hexágonos de lado)
- 6 'esquinas'.
- 136 fichas blancas (jugador A)
- 136 fichas negras (jugador B)
- 91 fichas rojas (jugador C)
- 68 fichas azules (jugador D)

## PREPARACION

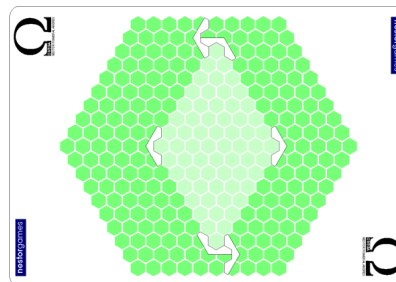
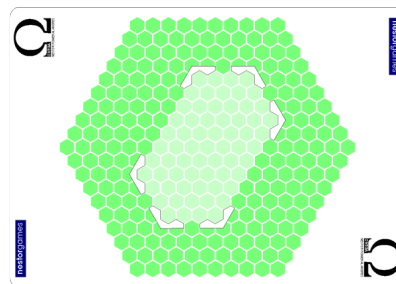
Determina el número de jugadores (2 a 4) y el tamaño de la rejilla para la partida (de lado 5 hasta lado 10). Coloca las 6 'esquinas' en el tablero de acuerdo al tamaño elegido.



Colocación para tamaño 7

Como **variante**, otras formas pueden usarse.

Ejemplos:



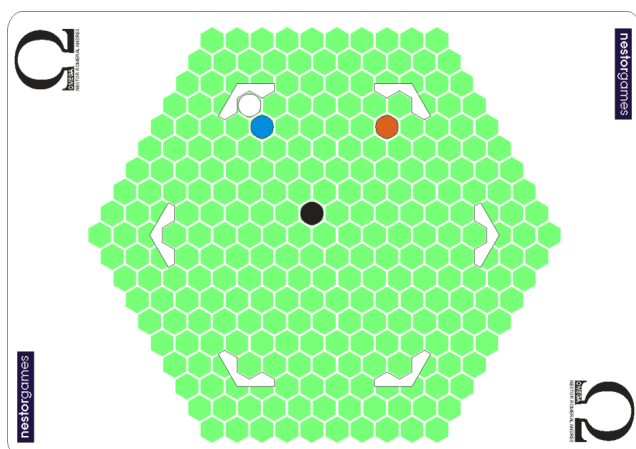
Para una partida de 2 jugadores se utilizan las fichas blancas y negras. Un tercer jugador utilizaría las rojas y un cuarto jugador las azules.

Cada jugador tiene un color asignado. Toma una ficha de tu color y colócala frente a ti. Este es tu '**marcador de color**' y no se utiliza durante la partida.

## COMO JUGAR

Se juega por turno comenzando por el blanco y en el orden de color: blanco, negro, rojo, azul.

En su turno, el jugador debe colocar una ficha de cada color en cualesquiera espacios libres del tablero. Esto es, en una partida de 2 jugadores, el jugador de turno debe colocar una ficha blanca y otra negra; para 3 jugadores, una blanca, una negra y una roja; y para 4 jugadores, una blanca, una negra, una roja y una azul.

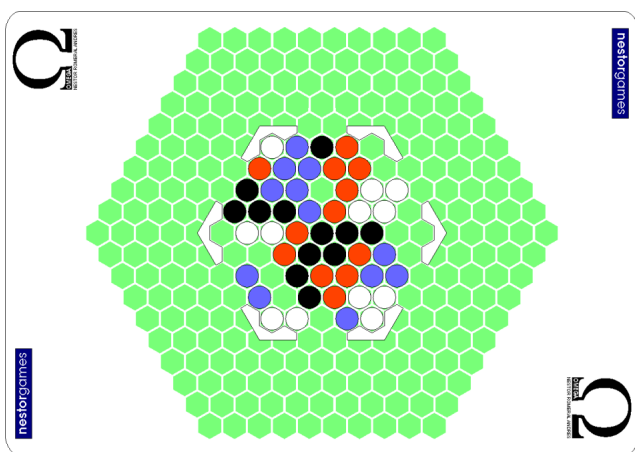


Ejemplo: Primer turno del Blanco en una partida de 4

## FIN DE LA PARTIDA

La partida termina cuando, justo antes de que el Blanco empiece su turno, no es posible realizar una ronda completa (todos los jugadores). Para 2 jugadores hacen falta al menos 4 espacios libres para realizar una ronda completa; para 3 jugadores hacen falta 9; para 4 jugadores hacen falta 16. Al acabar la partida quedarán algunos espacios libres.

Se han creado varios grupos de fichas conectadas del mismo color. El 'valor' de un grupo es el número de fichas que lo forman. Para calcular los puntos de cada color multiplica los valores de todos sus grupos. El jugador con mayor puntuación gana la partida. En caso de empate gana el que ha jugado en último lugar, de entre los empatados.



Ejemplo de fin de partida (tamaño 5, 4 jugadores). Es el turno del blanco y no es posible realizar una ronda completa (se necesitan 16, y hay sólo 13 libres), así que la partida termina.

Blanco  $1 \times 2 \times 2 \times 4 \times 3 = 48$ .

Negro  $1 \times 4 \times 7 = 28$ .

Rojo  $1 \times 5 \times 2 \times 4 = 40$ .

Azul  $6 \times 2 \times 3 \times 1 = 36$ .

¡Blanco gana!

## REGLA DEL PASTEL

De común acuerdo, puede aplicarse la 'regla del pastel', para equilibrar una potencial ventaja de los primeros jugadores.

Así funciona. El primer jugador juega normalmente. Entonces, cada jugador por turno empezando por el segundo puede...

- **JUGAR** normalmente colocando piezas o ...
- **CAMBIAR** los colores con uno cualquiera de los jugadores anteriores (intercambiando sus 'marcadores de color').

...hasta que el último jugador ha '**jugado**' o '**cambiado**'.

Entonces el juego continúa normalmente comenzando con el jugador del n-ésimo color, siendo 'n' el número de jugadores que han 'jugado' más 1. Si n es más grande que el número de jugadores entonces continúa el Blanco.

### Ejemplo:

4 jugadores. Orden de color: Blanco, Negro, Rojo, Azul.

Jug. A (blanco) coloca 4 fichas (una de cada color).

Jug. B (negro) cambia colores con A. Ahora A es negro y B es blanco.

Jug. C (rojo) coloca 4 fichas (una de cada color).

Jug. D (azul) cambia colores con B (blanco). Ahora D es blanco y B es azul.

La primera ronda acaba así:

A es negro y ha **jugado**.

B es azul y ha **cambiado**.

C es rojo y ha **jugado**.

D es blanco y ha **cambiado**.

$N = 2$  (jugado) + 1. Así que es el turno del rojo ('C').

## REGLAS DE TORNEO PARA 2 JUGADORES

En un torneo debe jugarse 2 veces; una con Blanco y otra con Negro. Cada jugador suma sus puntos como Negro y como Blanco. El jugador con mayor puntuación gana

No puede aplicarse la regla del pastel en torneo.

## NOTAS Y ESTRATEGIA

**OMEGA** nació como un experimento sobre complejidad y cálculo intuitivo. Ambos conceptos se unieron para crear este pequeño monstruo.

Pronto descubrirás que no es necesario calcular tus puntos durante la partida, sino utilizar una estrategia intuitiva. ¿Cómo? Eso debes descubrirlo tú.

Observa además que, cuando la partida termina, quedan espacios libres. ¡Estos espacios son muy importantes!

Las partidas de 2 jugadores de tamaño 8 o mayor sólo se recomiendan a jugadores expertos, y las puntuaciones suelen ser gigantescas.