

PILUS

Un juego de 45 minutos para 2 a 4 personas

de Kris J Wolff

En PILUS, los jugadores colocan en la mesa losetas de colores para crear regiones del mismo color. Las regiones más grandes y más elevadas valen más puntos. Los jugadores también pueden usar sus piezas para proteger sus regiones. Cuando se ha colocado todas las losetas, el jugador con más puntos gana la partida.

Material

- 30 losetas de 4 colores cada una
- 4 fichas
- Estuche de transporte

Preparación

Mezcla las losetas y colócalas en varias pilas boca abajo a un lado de la mesa. Toma una loseta de una de las pilas y colócala boca arriba en el centro de la mesa como loseta inicial. Cada jugador toma su ficha y la coloca frente a él. Después cada jugador toma 3 losetas de la parte superior de las pilas, formando su 'mano', sin que el resto de los jugadores puedan verlas.

Para asegurar que cada jugador dispone del mismo número de turnos, retira del juego tantas losetas como indica esta tabla:

- Para partidas de **2 jugadores**, retira **1 loseta**.
- Para partidas de **3 jugadores**, retira **2 losetas**.
- Para partidas de **4 jugadores**, retira **1 loseta**.

Partida

Determina aleatoriamente el jugador inicial. Se juega por turnos en sentido de las agujas del reloj. En su turno, cada jugador hace lo siguiente por orden:

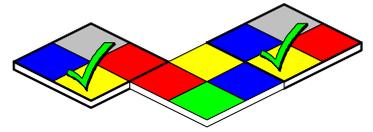
- Coloca una loseta
- Mueve su peón (opcional)
- Puntúa

Colocar una loseta (obligatorio)

El jugador elige una loseta de su mano y la coloca boca arriba. Las losetas pueden colocarse en la mesa o sobre otras losetas:

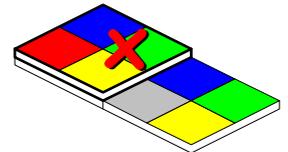
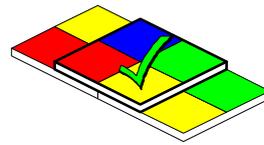
Cuando se juegan en la mesa...

Las losetas se colocan junto a otras, con al menos uno de los cuadrados de la nueva loseta en contacto con un cuadrado de una loseta ya colocada. La nueva loseta puede colocarse junto a cualquier otra, independientemente de la altura o los colores de las losetas.

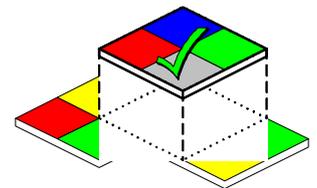
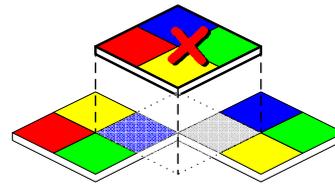


Cuando se juegan sobre otras losetas...

- La loseta debe descansar sobre al menos 2 losetas. La nueva loseta no puede colocarse sobre una única loseta.

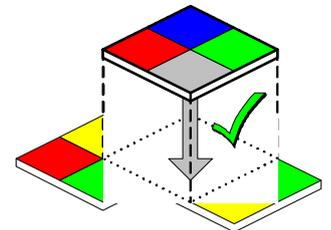


- Al menos 3 de los cuadrados de la nueva loseta deben descansar sobre otras losetas. Es decir, puede quedar 1 espacio vacío bajo la nueva loseta como máximo.



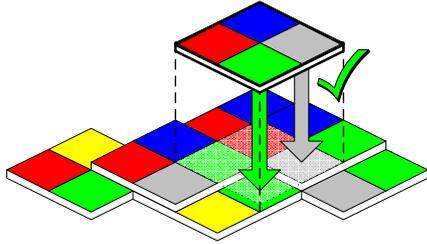
No está permitido que la loseta descance sobre 2 o más huecos.

- La loseta no puede colocarse sobre una ficha de un oponente ni sobre un cuadrado protegido por una ficha de un oponente (ver 'FICHAS' mas abajo).
- Para colocar una loseta en el segundo nivel (sobre losetas del nivel 1) **al menos 1** de los cuadrados debe colocarse sobre otro del mismo color. Para colocar la loseta en el nivel 3, al menos 2 cuadrados deben coincidir. Para colocarla en el nivel 4, 3 cuadrados deben coincidir. Para colocarla en el nivel 5, los 4 cuadrados deben coincidir. No está permitido colocar una loseta en el 6º nivel.



La nueva loseta se coloca en el nivel 2, y el cuadrado gris coincide con el inferior.

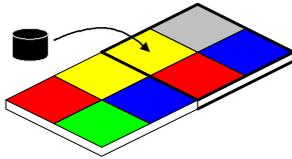
Otro ejemplo



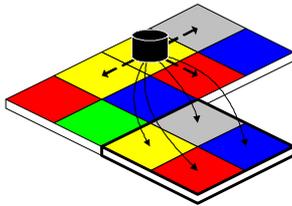
Colocamos la loseta en el nivel 3 y coinciden 2 colores (verde y gris) incluso si uno de ellos está mas abajo (en el nivel 1).

Mover una ficha (opcional)

En su primer turno, el jugador coloca su ficha en uno de los cuadrados de la loseta que ha añadido.

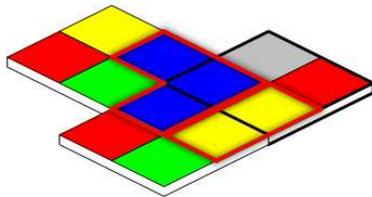


En sus siguientes turnos, tras colocar una loseta, el jugador puede mover su ficha a cualquier cuadrado de esa loseta, o a cualquier cuadrado adyacente al que se encuentra el peón. Las fichas no pueden moverse a una región protegida por otra (ver 'FICHAS' mas abajo).



Puntuación

Tras colocar una loseta (y opcionalmente mover una ficha) el jugador recibe puntos según las regiones coloreadas que se forman. Cualquier grupo de 2 o mas cuadrados conectados del mismo color que incluyan un cuadrado de la loseta recién colocada constituye una 'región puntuable'. Cada 'región puntuable' da al jugador 1 punto por cada cuadrado si la loseta se ha colocado directamente sobre la mesa (nivel 1).



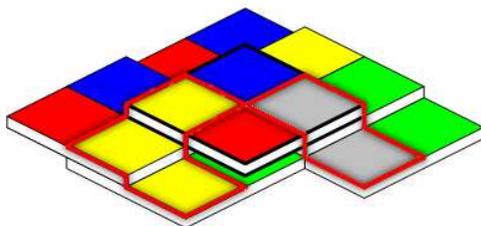
The new tile created a blue region for 3 points, and a yellow region for 2 points

La región vale 2 puntos si la loseta está en el nivel 2. Vale 3 si está en el nivel 3, etc...

La nueva loseta ha creado una región amarilla y una gris (5 puntos en total).

La nueva loseta está en el nivel 3,

así que el jugador recibe $3 \times 5 = 15$ puntos.

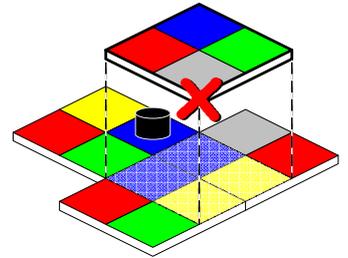


Fichas

Una ficha protege la región en la que se encuentra. Si la ficha de un jugador está en una región, se aplican las siguientes reglas:

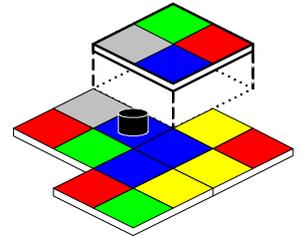
- Ninguno de sus oponentes puede cubrir ningún cuadrado de esa región con una loseta.

El jugador con la ficha triangular no puede colocar aquí su loseta, ya que cubriría parte de la región protegida por la ficha redonda



- Si otro jugador hace mas grande dicha región, no recibe puntos por ella.

El jugador con la ficha triangular puede colocar la loseta aquí, y recibir 2 puntos por la región gris. Pero no recibirá puntos por la región azul, ya que está protegida por la ficha redonda.



NOTA: Las acciones de un jugador no están afectadas por su propia ficha. Un jugador puede incluso colocar una loseta sobre su propia ficha (retirándola previamente para colocar la loseta, y colocando la ficha de nuevo en el tablero después).

Al final de su turno el jugador roba otra loseta de una pila si quedan.

Fin de la partida

Cuando no quedan más losetas para robar y todos los jugadores se han quedado sin losetas la partida termina. El jugador con más puntos gana.

Aclaraciones

- No es válido colocar una loseta de forma que unas dos o más regiones protegidas por fichas.