

QUERNI

Un juego para 2 jugadores de
Enrique Fernández Alcázar

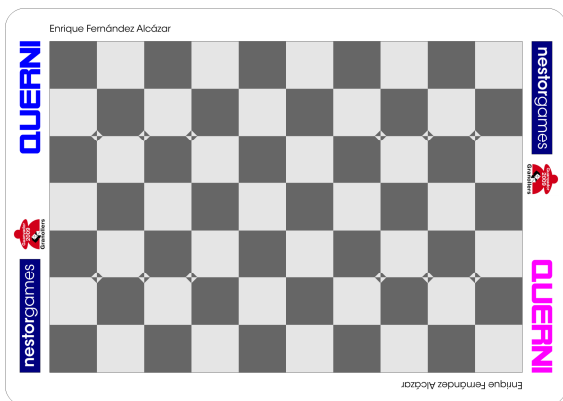
QUERNI es el ganador de concurso de diseño de juegos "Ciutat de Granollers" 2009.

El objetivo en **QUERNI** es retirar del tablero las 16 fichas del color propio, formando cadenas de números consecutivos de tu color.

MATERIAL

Esto es lo que necesitas para jugar:

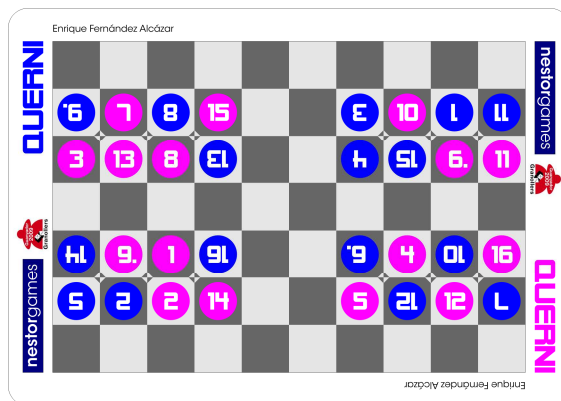
- Un tablero de QUERNI:



- 16 fichas azules numeradas de 1 a 16.
- 16 fichas rosas numeradas de 1 a 16.

SETUP

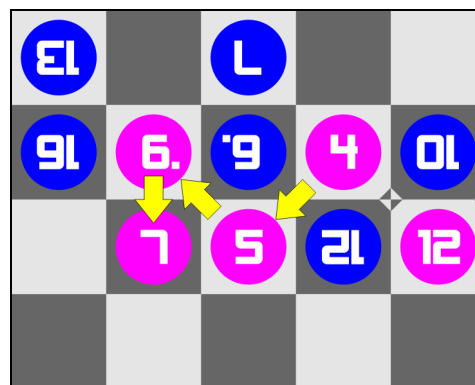
Cada jugador dispone de 16 fichas numeradas, de un color diferente al de su oponente, que se colocan aleatoriamente en unas posiciones iniciales fijas (escaques que rodean a los vértices marcados) sobre un tablero de 10x7 escaques ajedrezados.



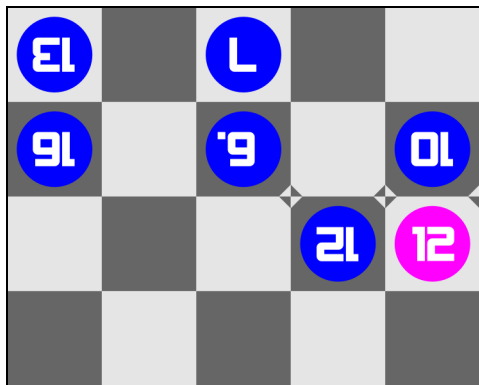
Ejemplo de posición inicial.

El **objetivo** es retirar del tablero las 16 fichas del color propio. Gana el primer jugador que lo consiga.

Se podrán retirar las fichas cuando formen una cadena. Las cadenas están formadas por un mínimo de 3 fichas de numeración consecutiva, que estén en casillas contiguas, ya sea tocándose por un lado o por un vértice. Cada ficha debe ser adyacente a la del número que la precede, excepto la que inicia la cadena.



Se ha formado una cadena...



... y se retira del tablero.

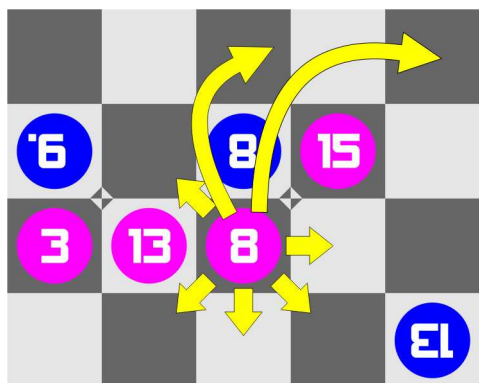
DESARROLLO DEL JUEGO

En cada turno un jugador puede:

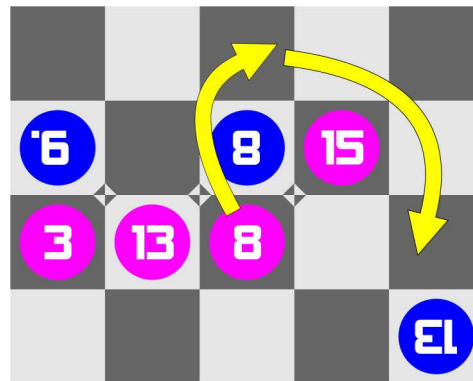
- Mover una ficha, o
- Retirar una cadena (y sólo una), o
- Las dos cosas, en ese orden.

El **movimiento** puede ser de dos tipos:

- Desplazamiento a cualquier casilla vacía que esté contigua a la suya (sea por un lado o por un vértice). En este movimiento la ficha sólo puede desplazarse una casilla.
- Salto por encima de otra ficha (de cualquier color) a una casilla vacía. Sólo se puede saltar por encima de una ficha en cada salto, y en línea recta, sea lateral o diagonal a la casilla. Si la disposición de las fichas lo permite pueden enlazarse varios saltos consecutivos en una misma jugada, pudiendo cambiar de dirección en cada salto.



Movimientos posibles para el 8 rosa.



Múltiples saltos

En cada turno sólo puede realizarse un tipo de movimiento, desplazamiento o salto. No se puede pasar dos veces por la misma casilla durante una jugada. Si un jugador no puede mover ninguna ficha por estar bloqueado, ni retirar ninguna cadena, pierde su turno.

No es obligatorio retirar una cadena en la misma jugada en que se forma, ni retirar todas las fichas que están formando una cadena (siempre que se retire un mínimo de 3 fichas con numeración consecutiva).

FINAL DE LA PARTIDA

El juego termina cuando se da una de las siguientes situaciones:

- Un jugador retira todas sus fichas del tablero (gana la partida).
- Ninguno de los dos jugadores tiene posibilidad de formar más cadenas, porque se hayan dejado fichas aisladas. La partida queda en empate.
- Pasan 30 turnos sin que ningún jugador retire una cadena. La partida queda en empate.

¡Puedes descargar las reglas de más QUERNIJUEGOS en la web de NESTORGAMES!