nestorgames

UNITY

(Unidad)

Un juego para dos o tres personas
de **Néstor Romeral Andrés**

INTRODUCCION

UNITY es un juego para dos o tres personas, en el que cada jugador intenta unir todas sus piezas a toda costa. Sacrificando las piezas correctas en cada momento puedes romper los grupos de tu oponente conforme se crean, o eliminar grupos de tu color que han quedado aislados.

En **UNITY**, cada jugador comienza con sus fichas esparcidas por el tablero. Tu objetivo es crear un solo grupo de piezas conectadas de tu color.

UNITY fue diseñado inicialmente para dos jugadores, con las piezas neutrales actuando como simples obstáculos, pero más tarde se adaptó para acomodar a un tercer jugador.

Este manual detalla las reglas para la **Edición Deluxe**. Las reglas para la **Edición Básica** son las mismas, pero con una excepción: El tamaño del tablero para la **Edición Básica** es de 5 hexágonos de lado.

MATERIAL

Esto es lo que necesitas para jugar a **UNITY.**

Edición Deluxe:

- Un tablero con 91 casillas hexagonales y 240 ranuras (en los lados de los hexágonos).
- 108 paredes rectangulares que encajan en las ranuras.
- 30 ‘anillos’ de cada color (morado, naranja y verde).

- 30 ‘estrellas’ de cada color.

- Un disco de cada color para saber cuál corresponde a cada jugador.
- Una maleta.

Edición Básica:

- Un tablero con 61 casillas hexagonales.
- 54 paredes rectangulares.
- 10 ‘anillos’ de cada color.
- 10 ‘estrellas’ de cada color.
- Un disco de cada color para saber cuál corresponde a cada jugador.
- Un estuche.

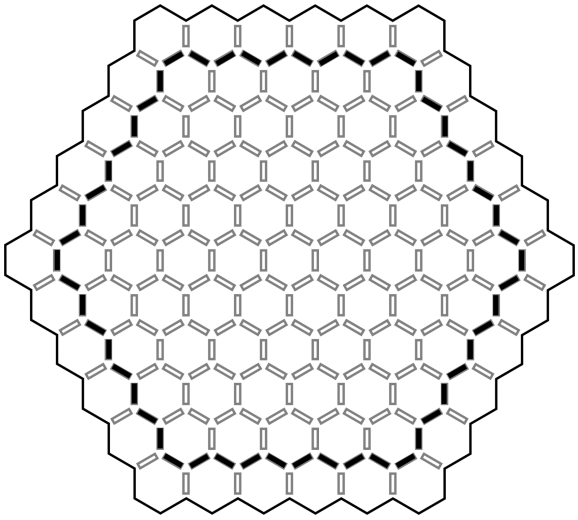
Expansión para la Edición Básica:

- 10 ‘anillos’ de cada color.
- 10 ‘estrellas’ de cada color.

PREPARACIÓN

Preparación del tablero

Elige el tamaño del tablero (5 o 6 hexágonos de lado). Si has elegido 5, crea un muro con las paredes según la figura:



Preparación para un tablero de 5 hexágonos de lado

Cuando hayas jugado varias veces puedes probar otros contornos distintos.

Preparación de las piezas

Uno de los jugadores (jugador A) coloca las piezas de todos los colores en el tablero. Para una partida de tamaño 5, usa 20 piezas de cada color. Para una de tamaño 6, usa 30 de cada color. Las piezas pueden ser todas estrellas, todas anillos o una mezcla de ambas. Se recomienda que todos los equipos tengan las mismas piezas, pero se puede jugar también con equipos desiguales. Obsérvese que siempre quedará un espacio vacío (que no tiene por qué estar en el centro).

Nota: La Edición Básica tiene sólo 10 anillos y 10 estrellas de cada color, por lo que siempre tendrás una única configuración (mitad anillos y mitad estrellas). Puedes adquirir piezas adicionales si lo deseas, para probar otras configuraciones.

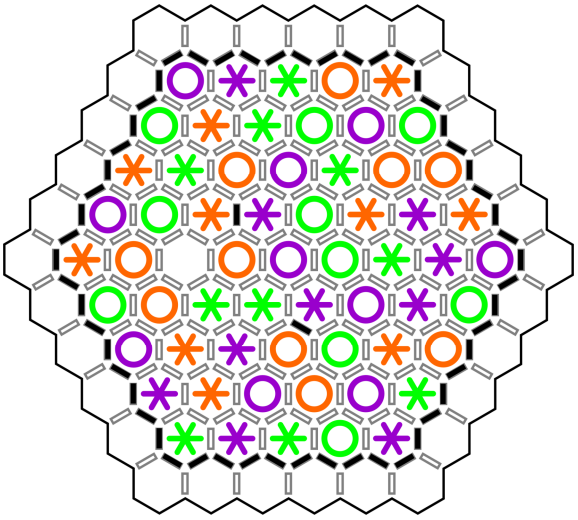
El mismo jugador (A) coloca unas cuantas paredes en las ranuras. A más paredes más larga es la partida. Recomiendo no más de 5 paredes para principiantes.

En una partda de **dos jugadores**, El otro jugador (B) elige un color y entonces el jugador A elige otro color de entre los dos restantes. El color que queda sin elegir se considera neutral. Se recomienda jugar con morado y naranja, dejando el verde como neutral.

En una partida de tres jugadores, un jugador al azar (B) que no sea (A) elige un color. El tercer jugador (C) elige otr color y por último (A) se queda con el restante.

El jugador A es siempre el último en elegir un color.

Reglas e ilustraciones © 2012 NÉSTOR ROMERAL ANDRÉS – Dedicado a mi familia



Ejemplo de preparación

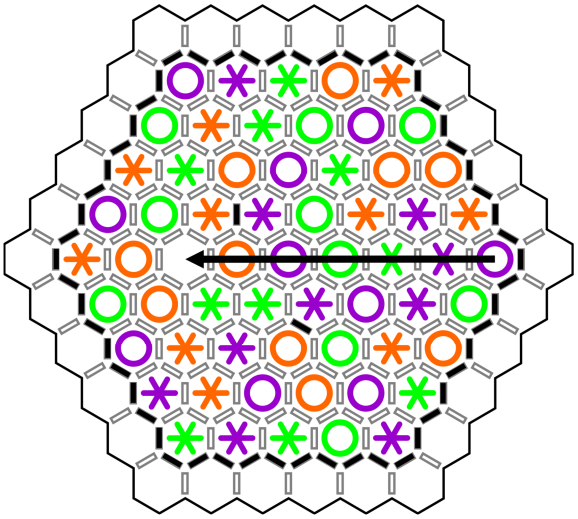
CÓMO JUGAR

Comienza el Morado. Si el morado es el color neutral entonces comienza Naranja. El orden de turno para 3 jugadores es morado-naranja-verde. Observa que el jugador A no tiene por qué ser el primero.

Los jugadores pueden hablar durante la partida.

En tu turno, haz **una sola** de estas acciones:

a) **Mueve** una de tus piezas a un espacio vacío en una de las 6 direcciones. Puedes saltar sobre otras piezas, pero no sobre paredes.

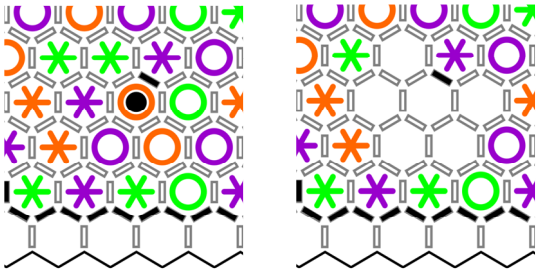


Ejemplo de primer movimiento de Morado

b) **Colocar pared(es)**: En partidas de **2 jugadores**, coloca **una pared** en una ranura cualquiera entre dos espacios. En partidas de **3 jugadores**, coloca **2 paredes** (no es necesario que estén juntas). Las paredes bloquean movimientos y capturas. Una pared puede también partir un grupo en dos. No puedes colocar paredes si no quedan suficientes. Una vez puestas, las paredes no se pueden mover.

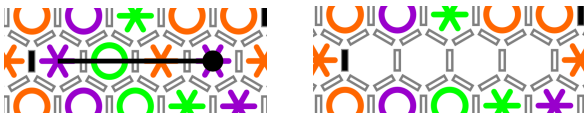
c) **Capturar** piezas usando un anillo o una estrella de tu color:

Los anillos capturan a todas las piezas que les rodean (incluso amigas y neutrales). Se retiran todas ellas junto con la propia pieza que produjo la captura. Las paredes bloquean capturas.



Ej: El anillo naranja marcado con un punto captura a todas las fichas adyacentes, excepto a la estrella que está tras la pared. El anillo naranja que provocó la captura también se retira.

Las estrellas capturan a **todas las piezas en una de las 6 direcciones**. Se retiran todas ellas junto con la estrella que provocó la captura. Las paredes bloquean capturas. Imagina los brazos de la estrella como cañones que disparan en una de las 6 direcciones.



Ejemplo: La estrella morada marcada con un punto captura a todas las piezas de su izquierda (incluso la estrella morada del final), excepto aquellas que están tras la pared. La estrella morada que provocó la captura también se retira.

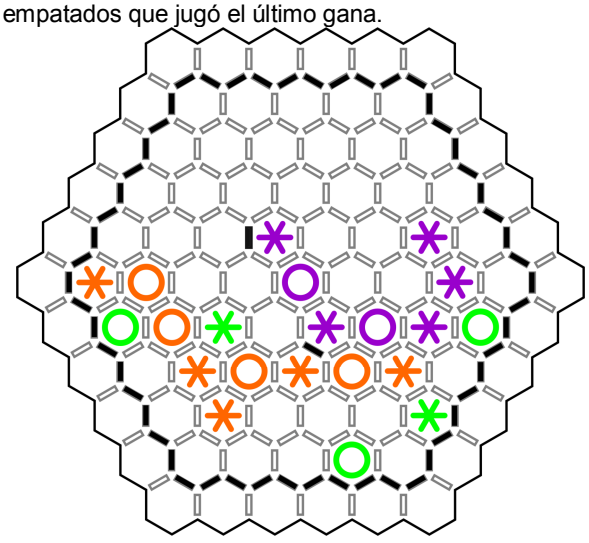
Observa que una pieza puede realizar una captura tal que sólo ella es retirada (como por ejemplo un anillo sin piezas alrededor, o una estrella sin piezas a la vista en una de las 6 direcciones).

No está permitido realizar una captura que elimine todas las piezas restantes de un jugador.

FIN DE LA PARTIDA

La partida termina cuando, tras acabar el turno de un jugador, al menos uno de los jugadores tiene todas sus piezas restantes conectadas formando un solo grupo (no es necesario que sea el jugador que acaba de mover). El grupo puede ser tan pequeño como una sola pieza. Recuerda que dos hexágonos separados por un apared no están conectados.

El dueño de ese grupo gana la partida. Si varios jugadores alcanzan la condición de victoria a la vez, el grupo unificado más grande gana. Si persiste el empate, el jugador de entre los empatados que jugó el último gana.



Ej: Naranja gana con un grupo de 9 piezas.

Reglas e ilustraciones © 2012 NÉSTOR ROMERAL ANDRÉS – Dedicado a mi familia

nestorgames

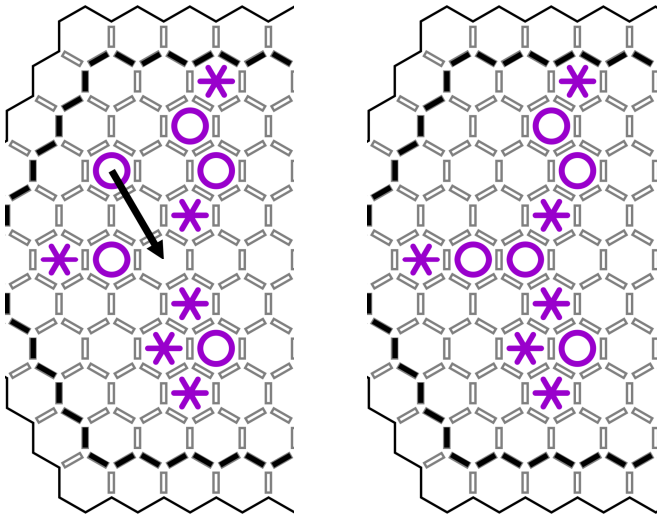
UNITX

GUÍA DE ESTRATEGIA

¡No leas esto si quieres descubrir el juego tú mismo!

¿Cuándo mover?

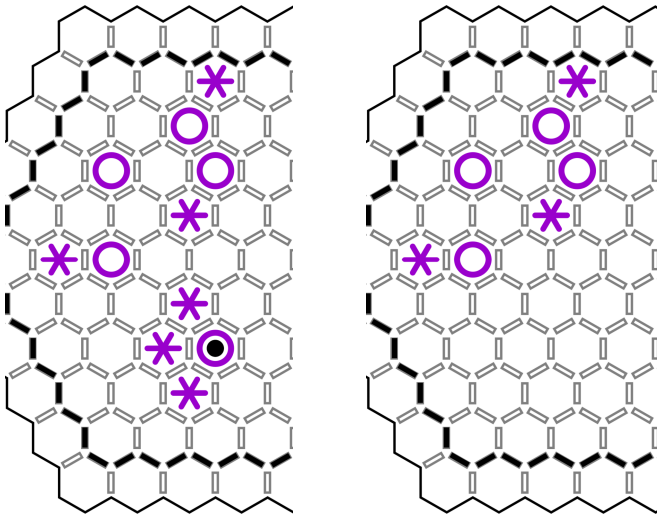
Mueve una pieza para unir tus grupos. En este ejemplo, Morado tiene 4 grupos separados (uno de ellos es sólo una pieza). Moviendo esa pieza, Morado los reúne a todos en uno sólo.



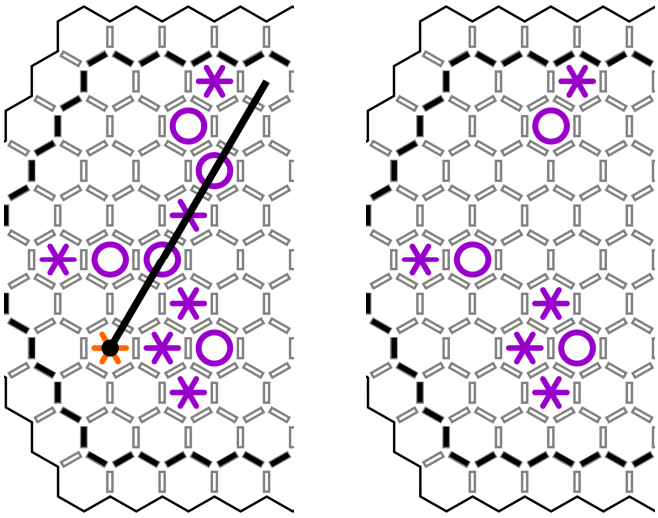
También puedes mover una pieza para situarla de forma que pueda capturar piezas enemigas en el turno siguiente.

¿Cuándo capturar?

Captura tus propias piezas para reducir tu número de grupos. En este ejemplo, Morado captura una de sus grupos con una estrella.

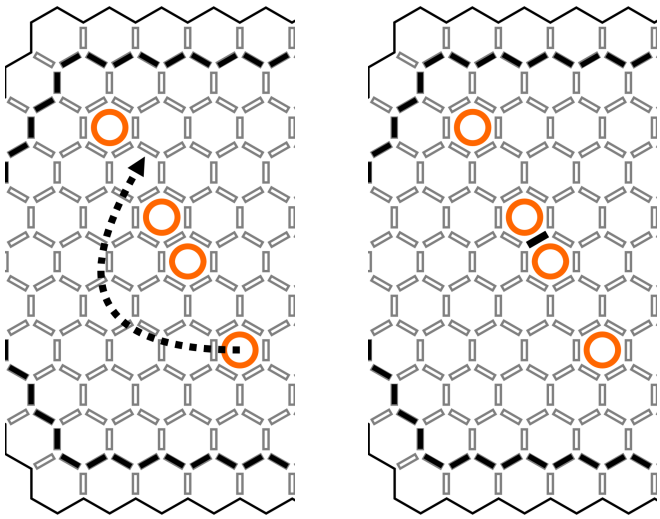


Captura piezas enemigas para romper sus grupos. En este ejemplo, Naranja captura una línea completa con su estrella, rompiendo el grupo morado en 3 grupos más pequeños.

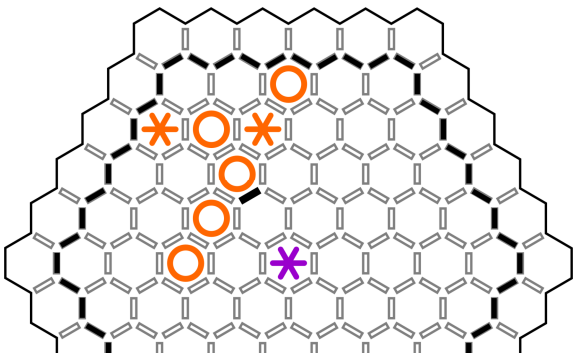


¿Cuándo colocar paredes?

Coloca paredes para romper grupos enemigos. Si las colocas bien, puedes conseguir algo de ventaja cuando tu oponente parece estar a punto de ganar. En este ejemplo, Naranja tiene un movimiento ganador que le permitiría unir sus 3 grupos en uno sólo. Pero Morado coloca una pared entre dos anillos naranjas. ¡Ahora Naranja necesita 3 turnos para ganar!



También puedes colocar paredes para evitar posibles amenazas. En este ejemplo, Naranja coloca una pared para proteger su grupo del ataque de la estrella morada.



Las paredes raramente son útiles, pero cuando los son, son muy poderosas.

Reglas e ilustraciones © 2012 NÉSTOR ROMERAL ANDRÉS – Dedicado a mi familia