

xats

Un juego para dos o tres personas de
Néstor Romeral Andrés

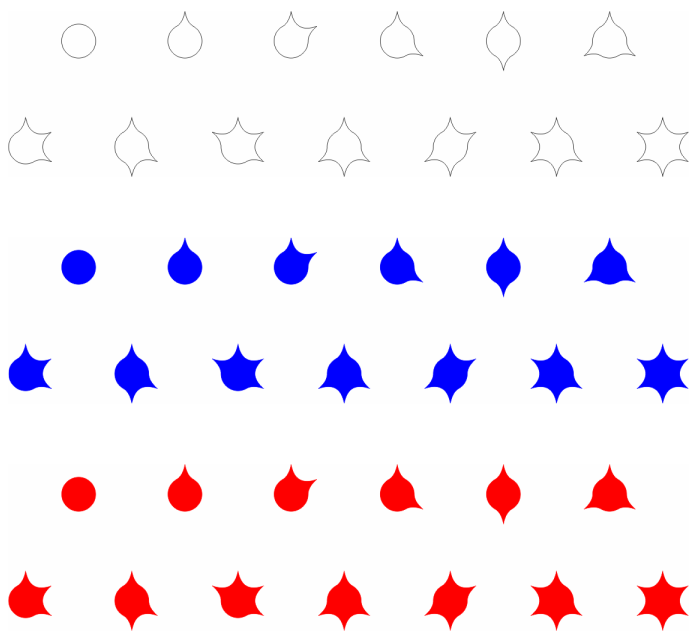
INTRODUCCIÓN

XATS es un juego que utiliza las piezas sobrantes generadas al fabricar el juego STAX (*Cameron Browne - 2011*). Decidí 'reciclar' estas piezas diseñando un juego para ellas. **XATS** es un juego sin tablero donde 2 o 3 jugadores crean y destruyen torres mientras intentan hacer coincidir el número de piezas de su reserva con el número de puntas de las piezas superiores de las torres.

XATS es sencillo de aprender, pero lo suficientemente profundo como para satisfacer a los jugadores más exigentes.

MATERIAL

Cada jugador tiene 13 piezas del mismo color; cada una con una distribución de puntas diferente. Hay 3 colores (blanco, azul y rojo).



Observa que la 8ª pieza es asimétrica y puede colocarse boca arriba o boca abajo.

CÓMO JUGAR

Se recomienda agrupar las piezas de cada jugador en grupos de 5, para que pueda verse claramente la cantidad de piezas que tiene cada uno en cada momento, sin tener que contarlas.

Blanco comienza colocando una pieza cualquiera de su color en el centro de la mesa (donde van a construirse las torres).

Los jugadores se turnarán en sentido contrario a las agujas del reloj hasta que uno de ellos alcance la condición de victoria.

En tu turno, debes **jugar** una pieza o **destruir** una torre:

a. **JUGAR** una pieza de tu color:

a.1. La pieza **debe** colocarse sobre otra pieza ya colocada (que puede estar en lo alto de una torre) de forma que:

a.1.1. La nueva pieza **debe** tener menos **puntas** que la pieza sobre la que se coloca.

a.1.2. Todas las puntas de la nueva pieza **deben** coincidir con puntas de la pieza sobre la que se coloca.

a.2. Si la opción a.1 (arriba) no es posible, entonces la nueva pieza debe colocarse sobre la mesa, comenzando de esta forma una nueva torre.

...o...

b. **DESTRUIR** una torre gastando una pieza de tu reserva:

b.1. Selecciona la torre que quieres destruir.

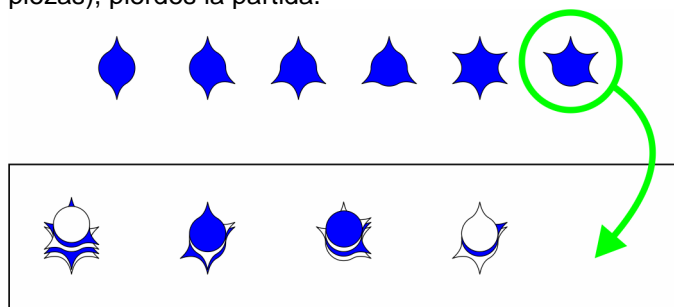
b.2. Descarta una pieza de tu reserva que tenga tantas **puntas** como **piezas** tenga la torre que quieres destruir. Esa pieza se deja en la bolsa y ya no se usa más durante la partida. Ejemplo: Destruye una torre de 3 piezas con una pieza de 3 puntas.

b.3. Cada jugador toma las piezas de su color de la torre destruida y las devuelve a su reserva.

FIN DE LA PARTIDA

Al final de tu turno, cuenta el número total de **puntas** de las piezas superiores de las torres de tu color. Si la cantidad es la misma que el número de **piezas** que tienes en la **reserva** ganas la partida.

Si no se alcanza la situación arriba expuesta y no puedes hacer un movimiento legal (porque no te quedan piezas), pierdes la partida.



Ejemplo: Es el turno de Azul. La pieza superior con más puntas sólo tiene una punta. No hay ninguna pieza en la reserva de Azul con menos de una punta, por lo que Azul puede jugar una pieza en la mesa. Azul juega una pieza con 4 puntas. Ahora hay 5 piezas en la reserva de azul y hay 5 puntas en total en las piezas azules de lo alto de las torres (1 + 0 + 4 = 5). Azul gana la partida.