

HIPOPÓTAMOS Y COCODRILOS

Diseñador: Néstor Romeral Andrés / Año: 2009

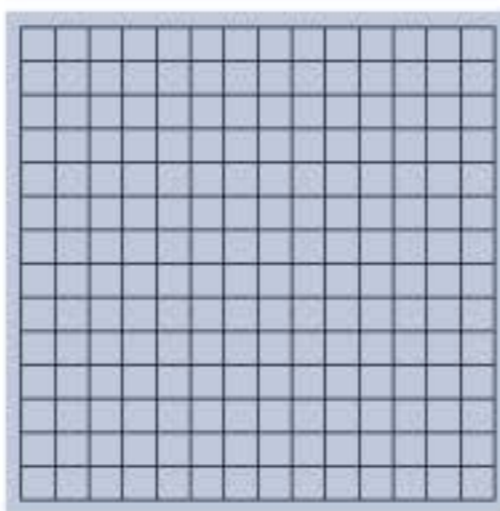
REGLAS DE JUEGO

OBJETIVO:

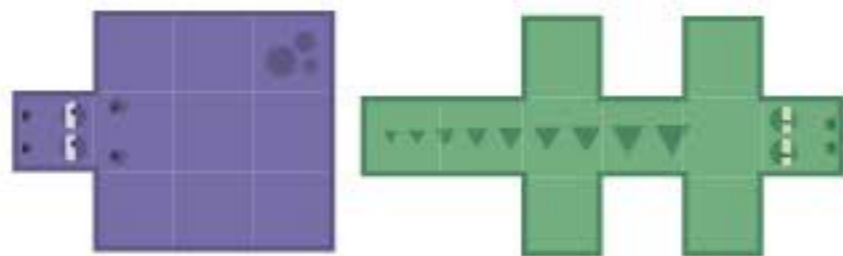
Llenar el lago con hipopótamos y cocodrilos. Si un jugador no puede colocar una pieza en el tablero, pierde.

ELEMENTOS:

- Un tablero (Lago) de 14x14



- 8 hipopótamos y 8 cocodrilos



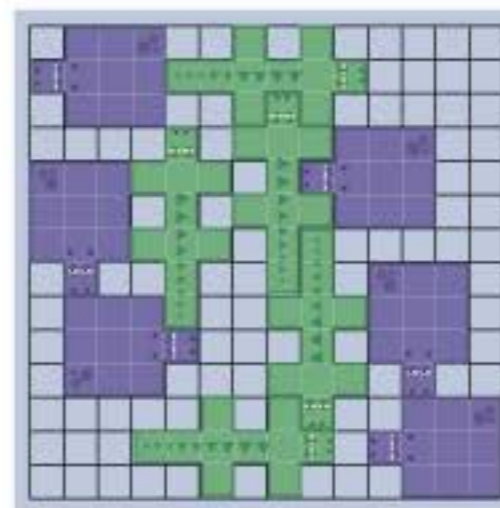
DESARROLLO:

Determinar al azar quién comienza. El jugador inicial elige si jugar con los hipopótamos o los cocodrilos.

En su turno, cada jugador DEBE colocar uno de sus animales en cualquier lugar del lago, encajándolo perfectamente en la grilla.

No se puede colocar un animal encima de otro ni moverlos una vez que ya fueron colocados.

El juego termina cuando un jugador no puede colocar uno de sus animales, y por lo tanto pierde.



*Ejemplo de fin de juego:
Los Cocodrilos pierden.*

GREENER

Diseñador: Néstor Romeral Andrés / Año: 2017

REGLAS DE JUEGO

OBJETIVO:

Acumular la mayor cantidad de fichas verdes.

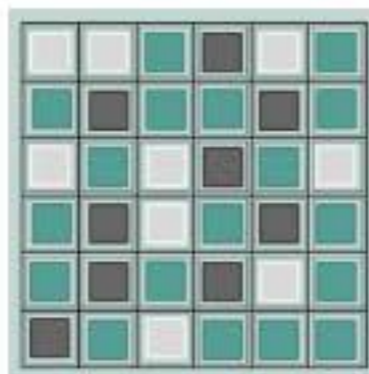
ELEMENTOS:

- Un tablero de 6x6
- 9 fichas negras
- 9 fichas blancas
- 18 fichas verdes



PREPARACIÓN:

Coloca aleatoriamente las fichas sobre el tablero, una en cada casilla.



Ejemplo de preparación.

DESARROLLO:

Cada jugador tiene un color (Blanco o Negro). Verde es el color neutral.

En su turno, cada jugador DEBE hacer una captura si es posible. Si no es posible entonces pasa su turno. Los jugadores alternan turnos hasta que ambos pasan en la misma ronda.

Las fichas capturan otras fichas que haya en la misma fila o columna y sin otras fichas de por medio, colocándose sobre ellas. Puedes capturar una ficha de cualquier color (incluso del tuyo).

El juego termina cuando todos los jugadores pasan en la misma ronda. El jugador que tenga más fichas verdes capturadas gana la partida.

AVVERSO

Diseñador: Henrik Morast / Año: 2008

REGLAS DE JUEGO

OBJETIVO:

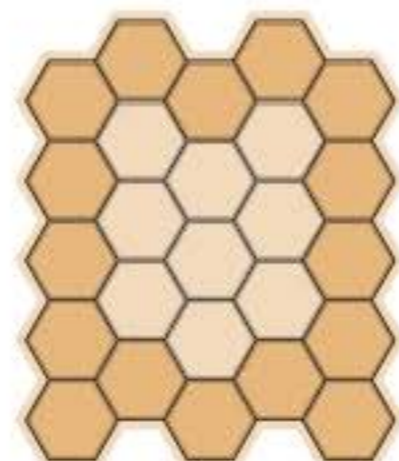
Conectar tus dos secciones del tablero por una cadena ininterrumpida de fichas de tu color, **moviendo las fichas de tu oponente.**

ELEMENTOS:

- Un tablero de 25 hexágonos
- 12 fichas anaranjadas
- 12 fichas blancas

DESARROLLO:

En su turno cada jugador tiene que deslizar una de las fichas de su oponente en alguno de los 16 hexágonos exteriores.



Hexágonos exteriores.

Puede que cuando haga esta movida sea necesario desplazar una o más fichas hacia el interior del tablero, para hacerle lugar.

Cada fila de fichas solo puede ser desplazada en el sentido en el que la nueva ficha entra. Cada ficha se desplaza solo si es necesario para hacerle lugar a una nueva ficha o a otra que está siendo empujada.

NO SE PUEDE EMPUJAR UNA FICHA FUERA DEL TABLERO.

Un jugador gana cuando conecta con una cadena ininterrumpida de fichas de su color un lado con el otro del tablero.



Ejemplo de fin de juego:
El Blanco gana.