

22 Manzanas

 11 rojas y 11 verdes 

Para 2 jugadores

Somos frutereros que tienen que completar su mercancía. Nos faltan manzanas y ya hemos contratado al recolector. Pero hay un par de problemas: la escasez de mano de obra ha provocado que el recolector también trabaje para la competencia y en las cajas de las que disponemos sólo caben 11 manzanas por caja.

Objetivo

Ser los primeros en recolectar exactamente 11 manzanas rojas y 11 verdes, o provocar que el contrario se pase (que no le quepan las manzanas en sus cajas).

Componentes

25 fichas, distribuidas de la siguiente manera:

1 recolector

12 fichas con manzanas rojas (4 fichas con 5 manzanas, 4 fichas con 3 manzanas, 2 fichas con 2 manzanas y 2 fichas con 1 manzana).

12 fichas con manzanas verdes (con la misma distribución que para las rojas).

1 caja roja con tapa, cuya base es para un jugador y la tapa para el otro; para que vayan colocando las manzanas rojas recolectadas.

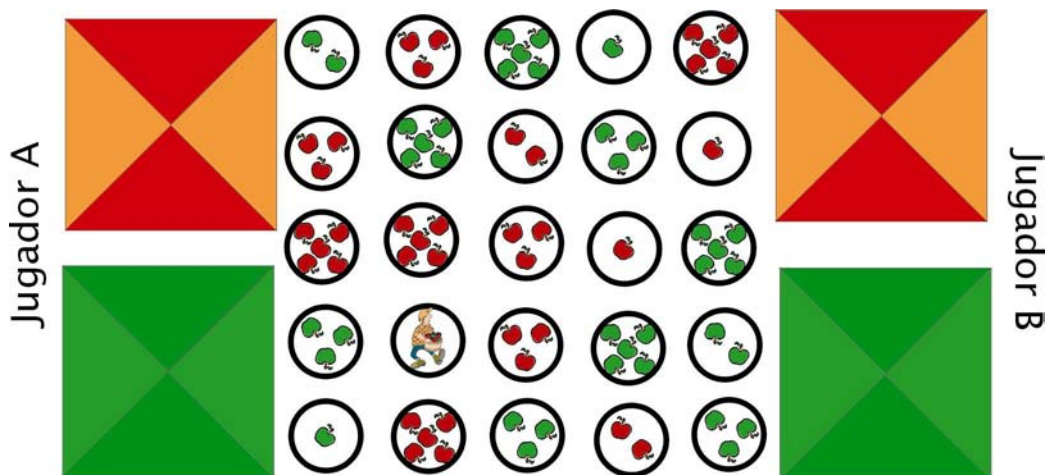
1 caja verde, con la misma función, pero para las manzanas verdes.

Además las cajas sirven para guardar las fichas al final del juego.

Preparación

Se colocan las fichas boca arriba (por el lado de las manzanas visible) en una superficie lisa y si es posible de color uniforme. Se mezclan moviéndolas al estilo del dominó y se distribuyen, ligeramente separadas, formando un cuadrado de 5 por 5 fichas.

Cada jugador coloca frente a él su caja roja y su caja verde, donde irá colocando sus manzanas recolectadas.

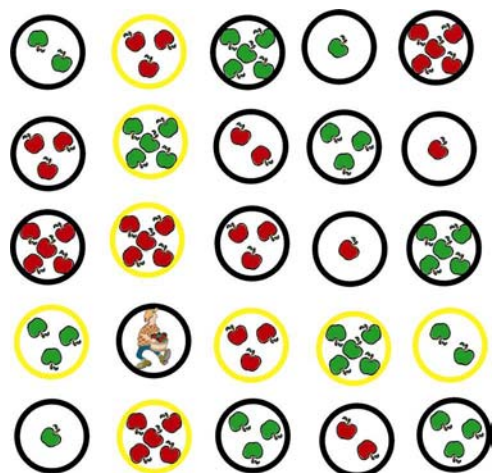


Ejemplo de posición inicial

Desarrollo del juego

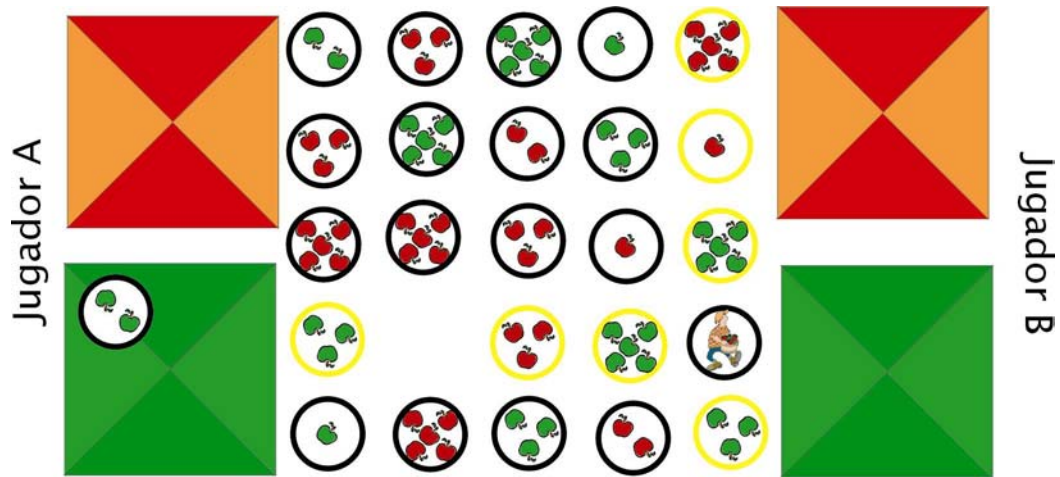
Se decide al azar el jugador que empieza.

El primer jugador debe mover el recolector a la posición que ocupa la ficha de manzana que elija y que debe estar en la misma fila o columna que el recolector, la ficha de manzana se recolecta y se coloca en la caja del color correspondiente. Queda, por tanto, un hueco en el cuadrado formado por las fichas, que es la antigua posición del recolector.



En la primera jugada se podría coger cualquiera de las fichas marcadas con el borde amarillo

A continuación el recolector “trabaja” para el otro jugador, con las mismas reglas de movimiento pero desde la nueva posición del recolector.



En este ejemplo ha empezado el jugador A, cogiendo la ficha con dos manzanas verdes. En contorno amarillo están marcadas las opciones del jugador B para su primera jugada.

Y así sucesiva y alternativamente.

Es obligatorio coger una ficha de manzana en el turno, o lo que es lo mismo, está prohibido mover a los huecos que se vayan generando o pasar.

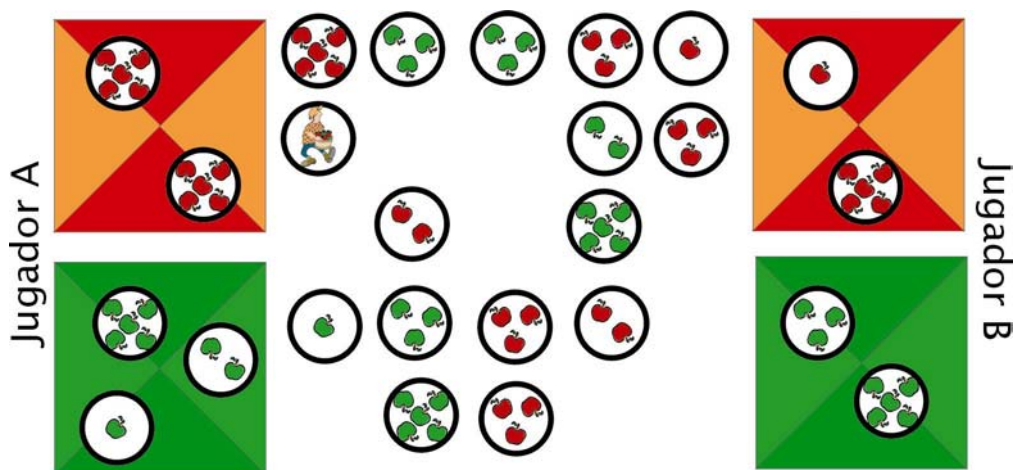
Las fichas se van colocando en las cajas de su mismo color, siempre visibles para el contrario (no se pueden amontonar con el fin de ocultarlas), y no está permitido colocar fichas de manzana de un color en la caja del otro color para evitar pasarnos.

Fin del juego

El juego termina cuando uno de los dos jugadores consigue recolectar exactamente 11 manzanas de color rojo y 11 de color verde, sin importar el número de fichas con el que lo haya conseguido. En este caso el jugador que lo consigue es ganador. O cuando, por la obligación de coger, se provoca que un jugador tenga que sobrepasar las 11 manzanas que caben en la caja de uno de los colores. En este caso el jugador que se pasa pierde.

En el siguiente caso de ejemplo le toca jugar a B y puede ganar de ambas maneras, si elige la ficha con cinco manzanas rojas de arriba, provoca que, haga lo que haga A en su siguiente jugada, B siempre podrá coger después una ficha con 3 manzanas verdes y completar las 11 de cada color.

Si elige la ficha de la derecha del recolector, con dos manzanas verdes, en la siguiente jugada el jugador A no podrá recolectar sin pasarse en alguno de los colores.



Hay un final especial que es difícil que ocurra, pero no imposible; es el caso en que el recolector acaba en una posición en la que no quedan fichas ni en la fila ni en la columna y además ninguno de los dos jugadores se ha pasado todavía, en ese caso se considera empate.

Sistema de competición

Puesto que una partida dura unos pocos minutos, se puede establecer un sistema de competición.

Por ejemplo: se juegan varias partidas, alternando el jugador que empieza. Gana el primero que consiga 4 victorias.