

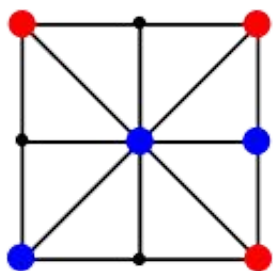
Estrategia

— TAPATAN —

JUEGO

Hay muchos juegos similares a este: juegos como Rota, 9 Holes y 3 Men's Morris. En esta versión, hay 9 puntos conectados en una cuadrícula por 3 líneas horizontales y 3 verticales. Cada jugador tiene tres fichas idénticas para jugar. El objetivo del juego es poner tus tres fichas en una línea.

Hay dos fases de juego. Durante la primera fase, la fase de colocación, los jugadores se turnan para colocar sus fichas de una en una en los puntos vacantes. Una vez colocadas todas las fichas, comienza la segunda fase, la fase de movimiento. Durante esta fase, los jugadores se turnan para mover sus fichas a puntos adyacentes vacíos. Una regla alternativa es que las piezas se pueden mover a cualquier punto vacío, no solo a puntos adyacentes.

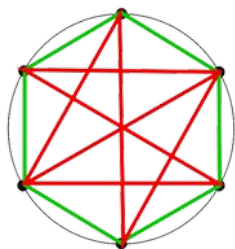


El juego termina cuando un jugador gana o cuando la misma posición ocurre tres veces, en cuyo caso es un juego empatado.

— TRIÁNGULO SIM —

JUEGO

Los dos jugadores tienen marcadores de diferentes colores. Coloque seis (use más para un juego más difícil) puntos uniformemente distribuidos alrededor de un círculo. Los jugadores se turnan para trazar líneas entre los puntos usando su color. El perdedor es el primer jugador obligado a crear un triángulo cuyos lados tienen el color del jugador y cuyas esquinas están en el círculo. En el juego ilustrado, el verde perderá en su próximo movimiento.

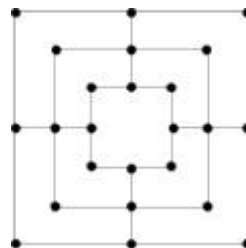


— 9 HOMBRES DE MORRIS O EL MOLINO —

JUEGO

18 fichas en total - 9 fichas de cada color. Se necesitan dos colores diferentes.

Un "molino" es una línea de tres fichas en fila, ya sea horizontal o vertical. Durante cualquier fase del juego, si un jugador forma un molino, puede eliminar cualquiera de las fichas de su oponente (siempre que esa ficha no sea parte de un molino). El jugador al que le quedan solo 2 fichas pierde.



Hay tres fases de juego:

Fase de colocación: Los jugadores se turnan para colocar una ficha a la vez en los puntos del tablero.

Una vez colocadas todas las fichas, comienza la siguiente fase.

Fase de movimiento: en un turno, desliza una ficha en el tablero hasta un punto conectado cercano. ¡No puedes "saltar" otra pieza ni saltarte puntos en el tablero! Está bien sacar una ficha de un molino y luego volverla a mover en el siguiente movimiento (si tu oponente no la bloquea).

Una vez que a un jugador solo le quedan tres fichas, comienza la siguiente fase.

Fase de salto: el jugador con solo tres fichas puede hacer que sus fichas "salten" de cualquier punto a cualquier otro punto vacante del tablero.