

adaptoid

Un juego de mesa para 2 jugadores diseñado por Néstor Romeral Andrés.

INTRODUCCIÓN

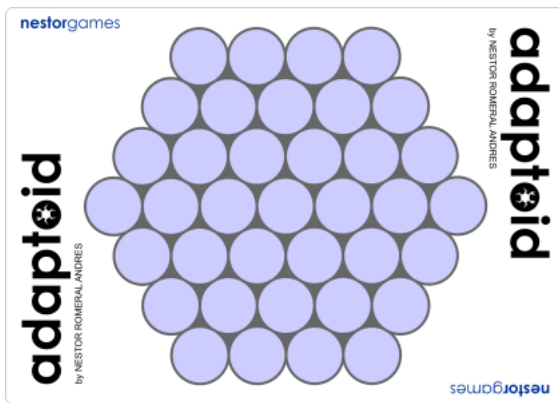
Adaptoid es un juego de mesa para 2 jugadores. Cada partida dura unos 20 minutos.

Un **adaptoid** es un ser que evoluciona constantemente para adaptarse a su entorno. Para sobrevivir debe alimentarse. En **adaptoid**, dos jugadores deben enfrentar sus **adaptoides** con el objetivo de eliminar al adversario.

MATERIAL

Esto es lo que necesitas para jugar a **adaptoid**:

- Un tablero hexagonal con 37 círculos como éste:



- 12 **adaptoides** blancos, 12 patas blancas y 12 pinzas blancas:



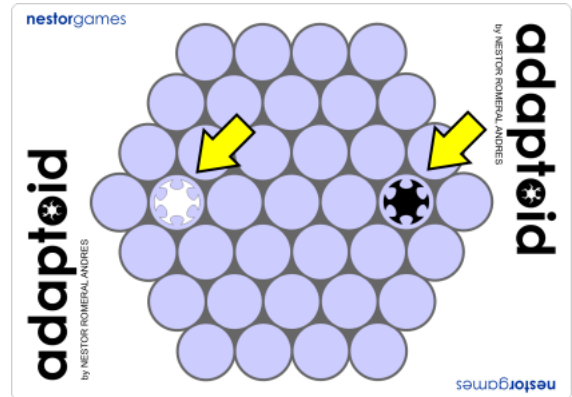
- 12 **adaptoides** negros, 12 patas negras y 12 pinzas negras:



- 5 fichas negras y 5 blancas (puntuación).

PREPARACIÓN

Determina aleatoriamente el color de cada jugador (blanco o negro) y coloca el tablero en mitad de la mesa. Cada jugador toma todas las piezas de su color. Por último, cada jugador coloca uno de sus **adaptoides** tal y como se indica en el tablero. Pueden utilizarse otras posiciones iniciales si ambos jugadores están de acuerdo.



El juego puede comenzar. Empieza el jugador blanco.

REGLAS

Alternativamente, cada jugador **debe** hacer lo siguiente en orden:

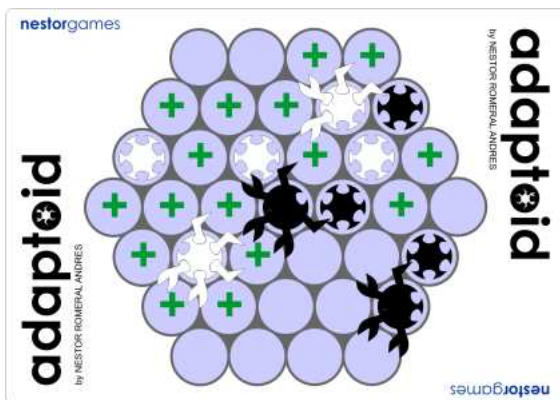
1. Si quieres, mueve uno cualquiera de tus **adaptoides** que tenga patas (ver MOVIMIENTO Y CAPTURA) Esto puede producir la captura de un **adaptoid** enemigo.
2. Crear un nuevo **adaptoid** de tu color O añadir una pata o una pinza a un **adaptoid** de tu color.
3. Capturar (retirando del tablero) simultáneamente todos los adaptoides enemigos que no estén alimentados (ver ALIMENTANDO A LOS ADAPTOIDES).

Cuando se ha completado este proceso, el turno pasa al otro jugador.

Veamos todo esto con más detalle:

CREAR UN ADAPTOID

Para crear un **adaptoid**, debe colocarse uno nuevo (sin patas ni pinzas) al lado de otro del mismo color que haya en el tablero.



Ejemplo: Puede crearse un nuevo adaptoid en una cualquiera de las casillas marcadas con un '+' verde.

AÑADIR PATAS O PINZAS

Para añadir una pata o una pinza en un **adaptoid** del tablero, simplemente insértala en uno de los huecos libres del **adaptoid**. Un **adaptoid** puede tener tantas patas y pinzas como quieras, hasta un máximo de 6. ¡Hay 28 configuraciones posibles!



Ejemplo: Añadir una pata

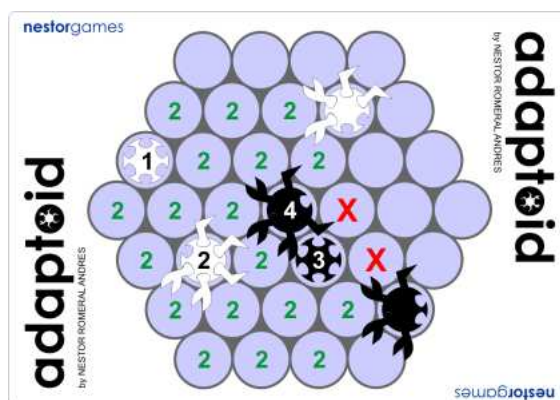
MOVIMIENTO Y CAPTURA

Un **adaptoid** puede mover tantos espacios libres como patas tenga. Observa que, al principio de la partida, ninguno puede moverse porque no tienen patas.

Un **adaptoid** no puede atravesar un espacio ocupado; pero puede acabar su movimiento en un espacio ocupado por otro **adaptoid**. Cuando esto ocurre, el **adaptoid** con menos pinzas se retira del tablero (capturado por el otro jugador). En caso de que ambos tengan el mismo número de pinzas se retiran los dos (capturados).

Nota: Un **adaptoid** sin pinzas no puede capturar.

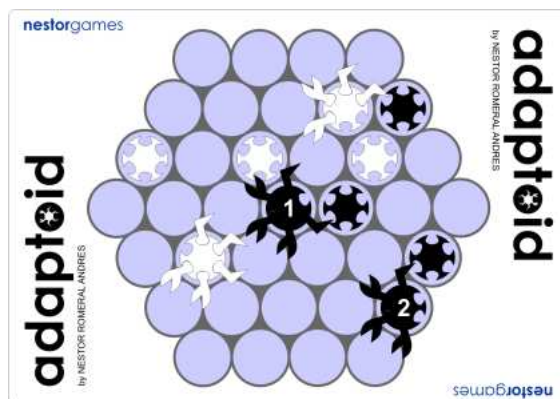
Las piezas capturadas pueden volver a utilizarse.



El adaptoid 1 no puede moverse porque no tiene patas. El 2 puede moverse hasta 3 espacios (marcados con un 2 verde) porque tiene 3 patas. Pero no puede alcanzar a ninguno de los espacios marcados con una "X" roja. El adaptoid 2 puede capturar al 3, pero no al 4 ya que tiene mas pinzas.

ALIMENTANDO A LOS ADAPTOIDES

Los **adaptoides** tienen que estar siempre alimentados para sobrevivir. Los más grandes necesitan mas comida que los pequeños. Para que un adaptoid esté alimentado **DEBE** estar rodeado de al menos tantas casillas libres como extremidades tenga (patas y pinzas).



Es el turno del **blanco** de capturar los **adaptoides** enemigos que no están alimentados. El adaptoid negro 1 tiene 5 extremidades, pero está rodeado de sólo 4 espacios libres, así que es capturado y retirado del tablero. Lo mismo ocurre con el 2, que tiene 4 extremidades pero sólo está rodeado de 3 espacios libres. El jugador blanco puntúa 2 capturas.

OBJETIVO Y FIN DE PARTIDA

El objetivo del juego es capturar al menos 5 **adaptoides** enemigos. El primer jugador que lo consiga gana la partida. Si un jugador se queda sin adaptoides en el tablero pierde la partida. En caso de empate, gana el jugador que realizó el último movimiento.