

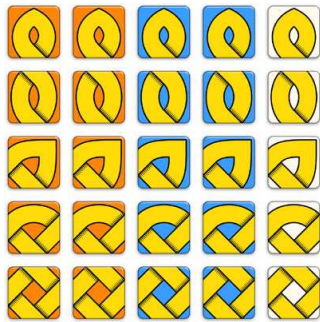


CELTIC!

Un juego para 2 personas de **Cameron Browne**

MATERIAL

El juego utiliza 25 losetas con segmentos de un camino. El primer jugador (naranja) usa las 10 losetas con fondo naranja, y el segundo jugador (azul) usa las losetas de fondo azul. Además, ambos jugadores pueden utilizar unas losetas neutrales de fondo blanco (5).



REGLAS

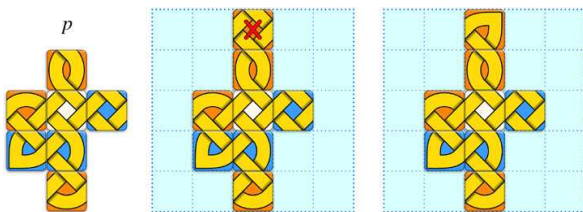
La loseta neutral con más cruces de caminos se coloca en el centro de la mesa para comenzar la partida.



Los jugadores se turnan para colocar una loseta de su color o una neutral para extender los caminos que se irán formando. Las fichas contiguas no tienen que coincidir en color, pero sí en los caminos. Los caminos de las losetas no se pueden interrumpir.



El diseño que se irá formando debe estar confinado en una cuadrícula de 5x5 en todo momento, y no se permite ningún movimiento que extienda el diseño más allá de estos límites. Por ejemplo, si un jugador quisiera colocar una loseta en 'p' no podría ser la indicada en la figura del medio, porque dejaría el camino abierto hacia el exterior de la cuadrícula de 5x5. Si embargo podría colocar la loseta indicada a la derecha, ya que el diseño permanecería contenido en la cuadrícula.



Ningún movimiento debe extender el diseño más allá de una cuadrícula de 5x5

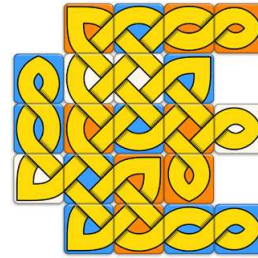
Si un jugador no puede hacer un movimiento legal debe pasar el turno.

OBJETIVO

El juego termina cuando ningún jugador puede hacer un movimiento, que suele ocurrir cuando todos los caminos se han cerrado formando nudos. Un nudo es un camino cerrado sin extremos abiertos. Es decir, que si lo recorres con el dedo, acabas donde empezaste.

Gana el jugador con la mayor puntuación de nudo, que es el número de losetas de su color visitadas por un mismo nudo.

Por ejemplo, el juego siguiente se ha terminado y se han completado 3 nudos. El nudo más pequeño visita 2 losetas azules y 2 naranjas. El siguiente visita 3 y 3. Y el más largo visita 7 naranjas y 9 azules. El jugador azul tiene la puntuación más alta (9) y gana la partida.



Azul gana

Si las puntuaciones más altas son iguales se avalúan las siguientes más altas, y así hasta desempatar. Si a pesar de esto no se consigue desempatar el juego acaba en empate.

NOTAS

Si un jugador coloca sin darse cuenta una loseta que extendería el diseño más allá del límite de 5x5, la loseta es retirada y el jugador pierde el turno.

La puntuación de nudo más alta de cada jugador no tiene por qué ser del mismo nudo.

Intenta jugar la máxima cantidad de tus losetas posible. Cierra caminos que tengan mayoría de losetas contrarias. Utiliza las neutrales para interferir los caminos del adversario.

Es raro que se utilicen todas las losetas en una partida. La loseta inicial no tiene por qué quedar siempre en el centro, pero sí que quedará en el cuadrado central de 3x3.

PUZZLES

Puzzle fácil: Coloca todas las losetas en una cuadrícula de 5x5.

Puzzle difícil: Coloca todas las losetas en una cuadrícula de 5x5 formando un solo nudo.

Visita la página de Cameron: www.cameronius.com