

Coffee



(Café)

Un juego de estrategia para 2 personas de **Néstor Romeral Andrés**

INTRODUCCION

Coffee es un juego de estrategia para dos jugadores diseñado por **Néstor Romeral Andrés**. El objetivo de la partida es crear una línea de fichas de tu color, o evitar que tu oponente pueda colocar legalmente la barrita blanca.

Cuando se coloca la barrita sobre una ficha, parece un grano de café, de ahí el nombre del juego: '**Café**'.

MATERIAL

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

- Un tablero hexagonal de hasta 6 casillas de lado o un tablero cuadrado de hasta 7 casillas de

lado (los bordes de los tableros se han coloreado para que los jugadores elijan el tamaño deseado).

- 30 fichas naranjas y 30 fichas negras.

- Una barrita blanca.

REGLAS

Determina el **tamaño** del tablero y la condición de victoria '**n**' (número de fichas en línea). '**n**' no puede ser mayor que el lado del tablero.

Ejemplos recomendados para principiantes:

- Un tablero hexagonal de 4 casillas de lado. 4 en raya gana.

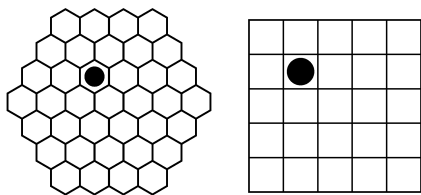
- Un tablero cuadrado de 5 casillas de lado. 4 en raya gana.

La partida comienza con el tablero vacío.

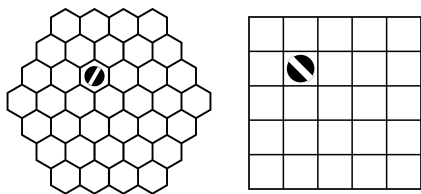
Cada jugador tiene un color; naranja o negro.

La 'regla del pastel' puede aplicarse de mutuo acuerdo (cambiar los colores tras el primer turno de Negro).

'Negro' comienza colocando una ficha en una casilla vacía, y después colocando la barrita blanca sobre ella, apuntando en cualquiera de las direcciones (3 direcciones en el tablero hexagonal, o 4 en el tablero cuadrado).

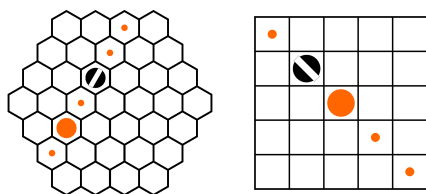


2 ejemplos: Negro coloca una ficha en el tablero hexagonal de tamaño 4, con condición de victoria $n=4$. Negro coloca una ficha en el tablero cuadrado de tamaño 5, con condición de victoria $n=4$.

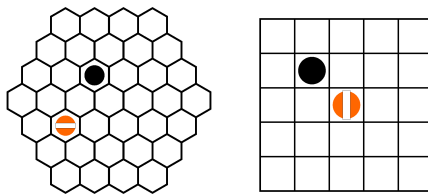


Después Negro coloca la barrita sobre su ficha, apuntando en una dirección cualquiera.

Desde este momento, comenzando por Naranja, los jugadores se alternan colocando una ficha de su color en la dirección indicada por la barrita blanca y después la barrita blanca sobre ella, apuntando en una dirección cualquiera.



Naranja coloca una ficha en una casilla libre en la dirección indicada por la barrita (otras casillas válidas indicadas en color naranja).



Y después coloca la barrita sobre ella, apuntando en una dirección cualquiera.

Es ilegal colocar la barrita blanca de forma que el siguiente jugador no tenga espacios disponibles para jugar.

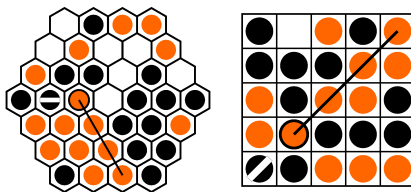
FINAL DE PARTIDA

El juego termina en uno de los siguientes casos:

- Un jugador **gana** haciendo una línea de n fichas de su color (siendo n la condición de victoria).
- Un jugador **pierde** al no poder colocar la barrita en una posición legal.

Si ambos casos ocurren en el mismo turno, prevalece el primero.

Obsérvese que no es posible un empate.



Ejemplo: Naranja gana