

# Colorito

Publicado originalmente en 1892. Reglas actualizadas, diseño de tablero y variantes de **Daniel Danzer** (2010)

## INTRODUCCION

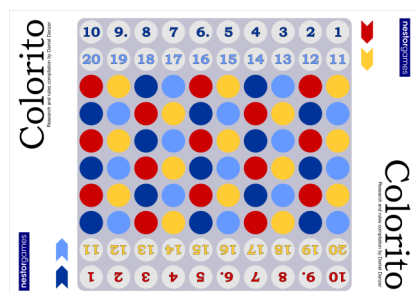
**Colorito** fue publicado por vez primera en Londres, 1892. Al nuevo género de juegos con el objetivo de atravesar el tablero con las fichas (establecido por Halma en 1883), el desconocido autor añadió dos elementos cruciales: *Fichas numeradas* y *dos colores* por jugador. **Colorito** se hizo tan popular que fue uno de los pasatiempos favoritos de Anastasia (la hija más joven del último Zar) hacia 1915.

Las reglas originales se obtuvieron de la British Library para esta edición y ahora se puede jugar a este fantástico juego de nuevo – con dos variantes añadidas.

## COMPONENTES

Un set de "Colorito" incluye:

- Un tablero de Colorito (2 partes).



- 10 fichas rojas numeradas de 1 a 10.
- 10 fichas amarillas numeradas de 11 a 20.
- 10 fichas azul oscuro numeradas de 1 a 10.
- 10 fichas azul claro numeradas de 11 a 20.

## PREPARACION

Un jugador toma las fichas azules (claras y oscuras) y el otro las rojas y las amarillas.

El tablero se coloca entre los jugadores, de forma que cada jugador tenga las flechas de sus colores en su lado. Las fichas se colocan en las dos primeras filas de acuerdo con los números. Es decir, las fichas rojas empiezan en los números azul oscuro, las amarillas en los números azul claro, etc...

## OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo es llevar todas tus fichas al lado opuesto del tablero sobre los espacios numerados, de forma que los números de los espacios y los colores coincidan con los de las fichas. El que lo consiga en el menor número de movimientos gana. Si ambos lo hacen en el mismo número de movimientos el juego acaba en empate.

## JUGAR

Los jugadores deciden quién empieza. Se juega por turnos. No hay capturas.

En su turno, el jugador DEBE mover UNA de sus fichas de UNA de las formas siguientes:

**DESPLAZAMIENTO:** La ficha se desplaza a un espacio adyacente del mismo color o blanco (numerado). Esto puede hacerse ortogonal o diagonalmente en cualquier dirección.

*Nota: Obviamente, no se puede hacer un desplazamiento sólo en casillas coloreadas.*

**SALTO:** La ficha salta sobre otra adyacente de cualquier color en línea recta, aterrizando en el espacio libre directamente detrás de esta ficha. Esto puede repetirse tantas veces como sea posible, ortogonal o diagonalmente, siempre que el último espacio donde acaba su movimiento la pieza sea del mismo color que la pieza o blanco (numerado).

**DESPLAZAMIENTO-SALTO:** Una combinación de primero un desplazamiento y luego un salto.

*Nota: Aquí no es obligatorio terminar el desplazamiento en su mismo color, ya que el movimiento no ha terminado aún (falta el salto).*



Turno del azul. Movimientos de ejemplo:

**Negro:** desplazamiento

**Violeta:** Salto

**Verde:** desplazamiento-salto

## FIN DE LA PARTIDA

El juego termina en cuanto un jugador lleva todas sus piezas a las casillas de su número y color. Si el jugador que comenzó la partida consigue hacer esto primero, el otro jugador dispone de un turno para poder terminar y conseguir un empate. El número de movimientos que el jugador que pierde necesita para alcanzar el objetivo es su "puntuación negativa".

*Situación especial: Si las únicas casillas objetivo no ocupadas por un jugador, están ocupadas por piezas contrarias, el jugador se declara también vencedor.*

## VARIANTES

**"Sólo colores"** (Más sencillo y recomendado para principiantes): Se juega igual pero ignorando los números. Sólo deben coincidir los colores para ganar.

**"Juego estricto"** (Más difícil): Incluso en un "DESPLAZAMIENTO-SALTO", las piezas sólo pueden hacer su "DESPLAZAMIENTO" a una casilla del mismo color o blanca (numerada), y entonces hacer el "SALTO" desde ahí.