

LIMIT

By CAMERON BROWNE

INTRODUCCIÓN

LIMIT es un juego de mesa sin tablero, para dos o tres jugadores.

MATERIAL

Esto es lo que necesitas para jugar:

- 32 fichas hexagonales de 4 colores (8 de cada): rojo, azul, amarillo y negro (o blanco).



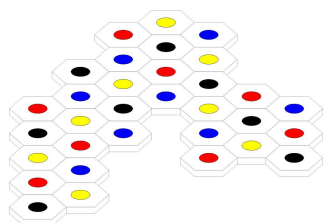
- 8 peones azules y 8 rojos.
- 8 peones amarillos para la versión de 3 jugadores.



REGLAS

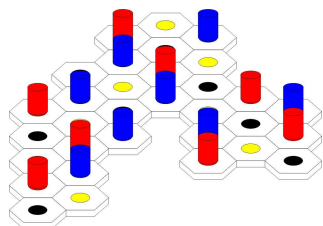
La superficie de juego comenzará vacía.

Fase de colocación: Los jugadores distribuyen al azar todas las piezas sobre la mesa formando un grupo, de forma que cada ficha esté conectada como mínimo a otras dos, y no haya dos fichas del mismo color juntas.



Ejemplo

Cuando todas las fichas se hayan colocado se determinan aleatoriamente los colores de los jugadores. Los jugadores colocan entonces todos sus peones sobre las fichas de su color.



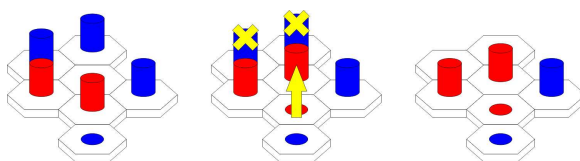
Los peones han sido colocados sobre las fichas de su color.

Fase de movimiento: Comienza el jugador rojo. Los jugadores alternan su turno. Cada turno consiste en:

- 1) mover un peón, y ...
- 2) retirar una ficha de la mesa.

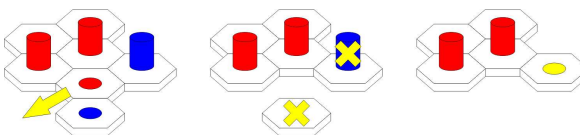
Ambas acciones deben ser realizadas **si es posible**.

1) Movimiento de peones: El jugador debe mover un peón de su color a una ficha vacía a la que pueda llegar mediante una serie de pasos a través de fichas vacías conectadas (los peones bloquean el paso a otros peones). Entonces, los grupos de peones **bloqueados** son capturados y retirados de la mesa; un grupo está libre si se encuentra al lado de al menos una ficha vacía. Los peones bloqueados son aquellos que no pueden moverse.



Un movimiento del rojo bloquea a un grupo azul para capturarlo.

2) Retirada de fichas: El jugador debe entonces retirar una ficha de cualquier color siempre que tenga al menos un lado libre. Cualquier grupo de fichas que quede aislado se retirará también de la mesa. No se permite retirar una ficha de forma que dejen aislados varios grupos que contengan peones. Los grupos de peones enemigos bloqueados se retiran de la mesa. Después se hace lo mismo con los peones propios.



Retirando la ficha roja desconecta a la azul y captura al peón azul.

Si no puede retirarse ninguna ficha en el turno de un jugador, este debe realizar un movimiento que permita retirar una ficha, si es posible.

Primer movimiento: El jugador que comienza no puede capturar peones en su primer movimiento.

Objetivo: El último jugador que quede con peones en la mesa gana. Si un jugador captura todos los peones que quedan en la mesa en un movimiento pierde.

Variante de 3 jugadores: **LIMIT** se puede jugar con un tercer jugador (amarillo). Las reglas son iguales, excepto que sólo el tercer jugador puede capturar en su primer movimiento y la partida acaba en empate si un movimiento provoca la captura de todos los peones que quedan y ningún jugador había sido eliminado antes.