

El juego del cuarto milenio

Un juego de François Haffner
De 2 a 4 jugadores
a partir de 7 años y adultos
Duración aproximada: 30 minutos

CONTENIDO

120 fichas de madera tipo dominó de doble cara: los dalapapas - 1 bolsa de tela para guardar - reglas de juego.
Es necesario disponer de lápiz y papel para anotar las puntuaciones.

PRINCIPIOS Y OBJETIVO DEL JUEGO

Colocando con habilidad los dalapapas en la superficie de juego, los jugadores se anotan puntos:

- al crear discos y
- al crear grupos de discos.

El primer jugador que logre obtener un número de puntos acordado de antemano (entre 60 y 240) gana la partida. Una partida de 3 jugadores a 60 puntos dura alrededor de 30 minutos.

REGLAS DE COLOCACIÓN

En cada dalapapa hay un disco central y 6 mitades de disco. Cada dalapapa colocado debe tocar al menos otro dalapapa de tal forma que se crean uno o varios discos. Cada disco nuevo debe ser de un solo color.

Colocando un dalapapa en la superficie de juego, se pueden crear de 1 a 6 discos nuevos.

Dos ejemplos de colocación correcta:



Dos ejemplos de colocación incorrecta:



PREPARACIÓN

Se mezclan todos los dalapapas en la bolsa y cada jugador saca uno. Comienza el jugador de menos edad, poniendo el dalapapa que ha sacado en la mesa. A continuación, los otros jugadores, por turno y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, ponen el dalapapa que han sacado respetando las reglas de colocación. Los dalapapas así colocados no proporcionan ningún punto. Simplemente constituyen la posición de partida.

Una vez completado esto, cada uno saca dos dalapapas de la bolsa y puede comenzar la partida.

DESARROLLO DEL JUEGO

El turno de juego empieza en el primer jugador y continúa en el sentido de las agujas del reloj. Cada participante juega poniendo uno de sus dos dalapapas en la mesa respetando las reglas de colocación.

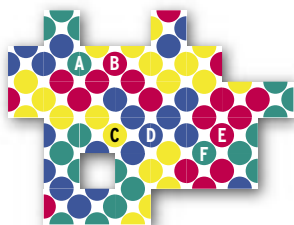
Los jugadores se anotan puntos creando **discos** y **grupos de discos**

GRUPO DE DISCOS

Un grupo de discos contiene uno o más discos de un único color que constituye(n) una unidad aislada sin tocar semidiscos del mismo color.

En el ejemplo que se presenta aquí, encontramos 6 grupos de discos.

- A vale 1 punto
- B vale 6 puntos
- C vale 2 puntos
- D vale 7 puntos
- E vale 5 puntos
- F vale 1 punto



CÓMO SE GANAN PUNTOS

> Puntos de discos

Cada **disco** que se crea al colocar el dalapapa proporciona **1 punto**.

Además, el jugador se anota **1 punto de bonificación** por disco **a partir del tercer disco** creado.

En otras palabras, los dos primeros discos proporcionan 1 punto cada uno, mientras que los discos siguientes proporcionan 2 puntos. Por tanto, conviene crear el mayor número de discos posible.

> Puntos de grupos

Cuando la colocación del dalapapa crea un **grupo de discos** (véase la definición anterior), el jugador se anota **1 punto por cada disco** de este grupo.

Si un jugador coloca un dalapapa que crea varios grupos al mismo tiempo, cada uno de estos grupos proporciona puntos de grupo.

COLOCACIÓN OPCIONAL DEL SEGUNDO DALAPAPA

Si el jugador lo desea, puede jugar el **segundo dalapapa**, pero para esto debe **pagar 4 puntos**, que restará de su puntuación total. A veces resulta interesante pagar esta penalización de 4 puntos si esto permite crear muchos discos o grupos de discos.

Los puntos que se ganan con cada uno de los dos dalapapas se contabilizan por separado y luego se suman, sin olvidar restar del total la penalización de 4 puntos.

Nota : elige bien el orden de colocación de los dos dalapapas, ya que esto puede cambiar tu puntuación.

FIN DEL TURNO DEL JUGADOR

Cuando el jugador ha terminado, se suman los puntos de discos y los puntos de grupos ganados, sin olvidar la posible penalización por el segundo dalapapa, y se anota este total en la hoja de puntuaciones. A continuación, el jugador toma 1 o 2 dalapapas para volver a tener dos. Entonces le toca el turno al siguiente jugador, que tiene que colocar a su vez uno de sus dalapapas o los dos.

FIN DE LA PARTIDA

Cuando un jugador llega a o pasa de la puntuación acordada de antemano, termina la partida. Sin embargo, se continúa jugando hasta el último participante, de tal forma que cada uno haya jugado el mismo número de turnos.

El ganador es el jugador que haya obtenido la puntuación más alta. Puede haber empates.

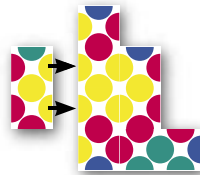
EJEMPLOS

Ejemplo 1

Al colocar la ficha a la izquierda de la figura, el jugador obtiene :

- > Puntos de discos : 2 puntos (no hay bonificación)
- > Puntos de grupos : 7 puntos (el grupo amarillo)

Es decir, un total de 9 puntos.



Ejemplo 2

Al colocar la ficha a la izquierda de la figura, el jugador obtiene :

- > Puntos de discos : 4 puntos
1 punto por cada uno de los dos primeros discos
2 puntos por el tercer disco.
- > Puntos de grupos : 8 puntos
3 puntos por el grupo rojo,
5 puntos por el grupo amarillo.

Es decir, un total de 12 puntos.

