

TIC TAC TOE



Edades: de 6 a 99 años



N.º de jugadores: 2



N.º de cartas: 36 cartas "colores" (18 cartas rojas + 18 cartas azules) + 6 cartas retirada "amarilla" + 2 cartas retirada "verde" + 24 fichas.



Objetivo del juego: Ganar el máximo número posible de fichas. Se gana una ficha al alinear 3 cartas de su color.



Preparación del juego: Antes de distribuir las cartas, cada jugador se atribuye un color de cartas (azul o rojo). El repartidor distribuye 5 cartas a cada jugador, constituyendo el resto de las cartas el mazo.

Regla del juego: empieza el jugador más joven. Por turnos, los jugadores dejan una carta sobre la mesa y luego cogen una del mazo. Estos pueden:

- Dejar 1 carta "color" (rojo o azul) directamente sobre la mesa.
- Dejar 1 carta sobre otra carta de la misma cifra (independientemente de su color).
- Jugar 1 carta retirada "amarilla" o "verde".

Cada vez que un jugador deja una carta, éste debe constituir un cuadrado hipotético de 3 x 3 cartas.



La carta retirada "amarilla": esta carta permite retirar la (las) carta(s) de una de las 9 ubicaciones de la cuadrícula. La (las) carta (s) retirada (s) + la carta retirada "amarilla" se dejan en el mazo de descartes.

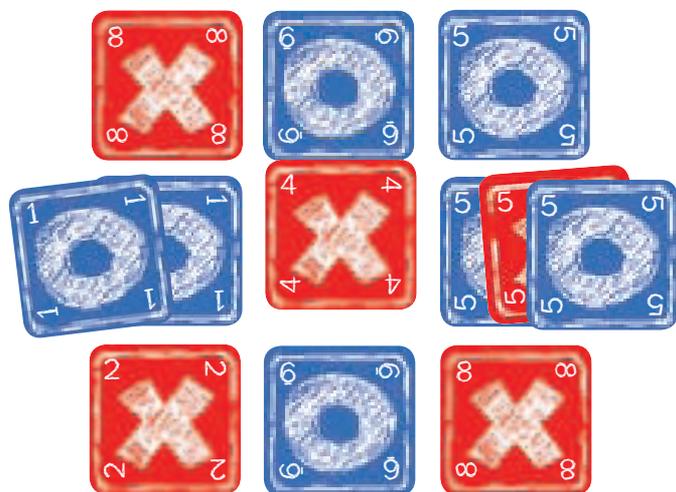


La carta retirada "verde": esta carta permite retirar el conjunto de las cartas de una línea horizontal, vertical o diagonal completa. Las cartas retiradas del tablero y la carta retirada "verde" se dejan en el mazo de descartes.

NB 1: Contrariamente a un juego de tres en raya clásico, cuando la cuadrícula de 9 casillas está constituida, el juego no se detiene. Continúa con la superposición de la carta de la misma cifra o con el abatimiento de una carta "retirada". Si por casualidad el juego se encuentra bloqueado, cada jugador coge una carta suplementaria del mazo y así sucesivamente, hasta que alguno de los dos pueda jugar.

NB 2: Cada jugador está obligado a jugar en cada turno dejando una carta roja o una carta azul (puede verse obligado a jugar una carta del color de su contrincante y así favorecerlo). Cada vez que un jugador realiza una línea, gana una ficha, las cartas se quedan en la cuadrícula y continúa el jugador siguiente.

Fin de la partida: Al principio de la partida los jugadores definirán el número de fichas que se debe conseguir para ganar la partida. El 1^{er} jugador en conseguir este número (con un mínimo de 2 fichas de diferencia) gana.



DJECO

¡Atención! Peligro de asfixia.