



OXIXO[®]

Gigamic

PRESENTACION Y PREPARACION

Se colocan 25 cubos en el centro del tablero. Cada cubo se caracteriza por su cara superior cara neutra, círculo, o cruz (fig. 1). Al principio de la partida, se colocan todos los cubos con una cara superior neutra (fig. 2). Los dos jugadores o equipos eligen quién juega con las cruces, quién juega con los círculos y quién comienza.

FINALIDAD DEL JUEGO: Crear una línea horizontal, vertical o diagonal de 5 cubos con su marca (fig. 5).

REGLAS PARA DOS JUGADORES**DESARROLLO DE UNA PARTIDA**

Por turnos, cada jugador elige un cubo y lo desplaza según las siguientes reglas. En ningún caso una jugador puede pasar su turno.

Elección y retirada del cubo: El jugador elige y retira un cubo neutro o con su marca de la periferia del tablero (fig. 3). Durante la primera vuelta de juego, los jugadores tienen obligación de retirar un cubo neutro. Nunca se puede retirar un cubo con la marca del contrario.

Cambio de marca del cubo: Ya se trate de un cubo neutro o con la marca del jugador, siempre se colocará con la marca del jugador en su cara superior.

Colocación del cubo: El jugador coloca el cubo en uno de los extremos que elija de las filas incompletas creadas al retirar los cubos: empuja el extremo y coloca el cubo. Nunca se puede colocar el cubo jugado en el lugar del que fue retirado.

Fig. 4: el cubo puede colocarse en el tablero empujando a A, B o C.

FIN DE LA PARTIDA: El ganador es el jugador que crea y anuncia una línea horizontal, vertical o diagonal de cinco cubos con su marca. Un jugador que crea una línea con la marca del contrario pierde la partida, incluso si al mismo tiempo crea una línea con su marca.

REGLAS PARA CUATRO JUGADORES

Se forman dos equipos de dos jugadores. Se colocan unos frente a otros y juegan por turnos en el sentido de las agujas del reloj (fig. 6: equipo A contra equipo B). Según se acuerde al principio de la partida, los miembros de un equipo pueden aconsejarse o no durante el juego.

DESARROLLO DE UNA PARTIDA

Por turnos, cada jugador elige un cubo y lo desplaza según las siguientes reglas.

Elección y retirada del cubo: El jugador elige y retira un cubo neutro o un cubo con su marca, de la periferia del tablero, si el punto está orientado hacia él. En efecto, la orientación del punto determina quién del equipo puede jugar el cubo.

Fig. 7: V y W sólo pueden ser jugados por el jugador A1. X, Y y Z sólo pueden ser jugados por el jugador A2.

En la primera vuelta de juego, los jugadores tienen la obligación de retirar un cubo neutro. Nunca se puede retirar un cubo con la marca del contrario.

Cambio de marca del cubo: Ya se trate de un cubo neutro o con la marca del jugador, siempre se colocará con la marca del jugador en su cara superior: el jugador orientará el punto de forma que determine cuál de los dos jugadores del equipo podrá volver a jugar el cubo.

Colocación del cubo: El jugador coloca el cubo en uno de los extremos de su elección de las filas incompletas creadas al retirar los cubos: empuja el extremo y coloca el cubo. Nunca se puede colocar el cubo jugado en el lugar del que fue retirado.

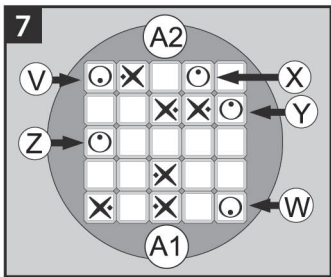
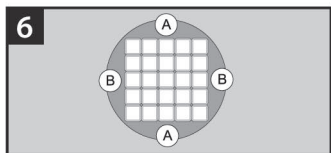
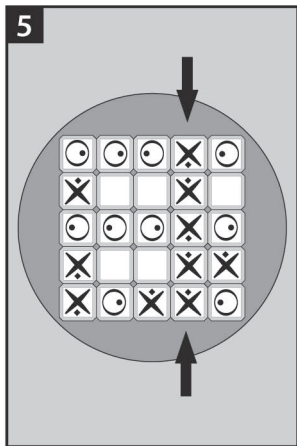
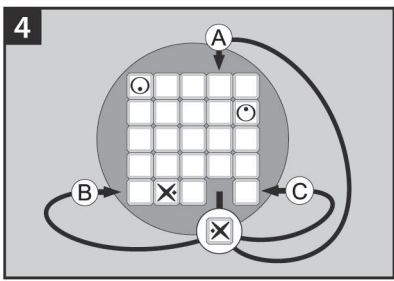
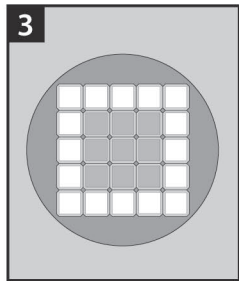
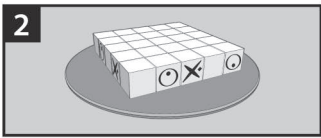
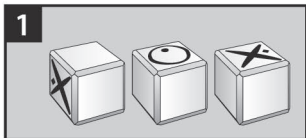
Fig. 4: el cubo puede colocarse en el tablero empujando a A, B o C.

Un jugador tiene la obligación de jugar cuando le toque, salvo si no puede retirar, de la periferia del tablero, un cubo neutro o un cubo con su marca con el punto orientado hacia él.

FIN DE LA PARTIDA

El ganador es el equipo que crea y anuncia una línea horizontal, vertical o diagonal de cinco cubos con su marca, sea cual sea la orientación del punto en los cubos. El equipo que crea una línea con la marca del contrario pierde la partida, incluso si al mismo tiempo crea una línea con su marca.

DURACION DE UNA PARTIDA: De 10 a 20 minutos. También es posible asignar a cada jugador un tiempo limitado.



CE