

Brinca

1

Contenido

1 tablero de casilleros hexagonales, a tres colores
12 fichas (cuatro de cada color del tablero)

2

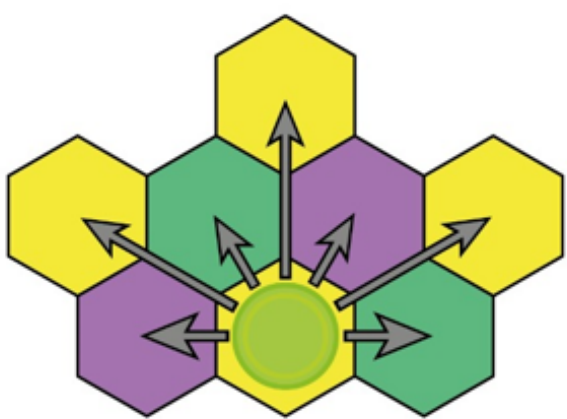
Objetivo del juego

Llegar primero con las 4 fichas, al lado opuesto de su posición inicial en el tablero; ya sea avanzando por los vértices o por los lados de las casillas. También se puede avanzar brincado sobre cualquier ficha del tablero.

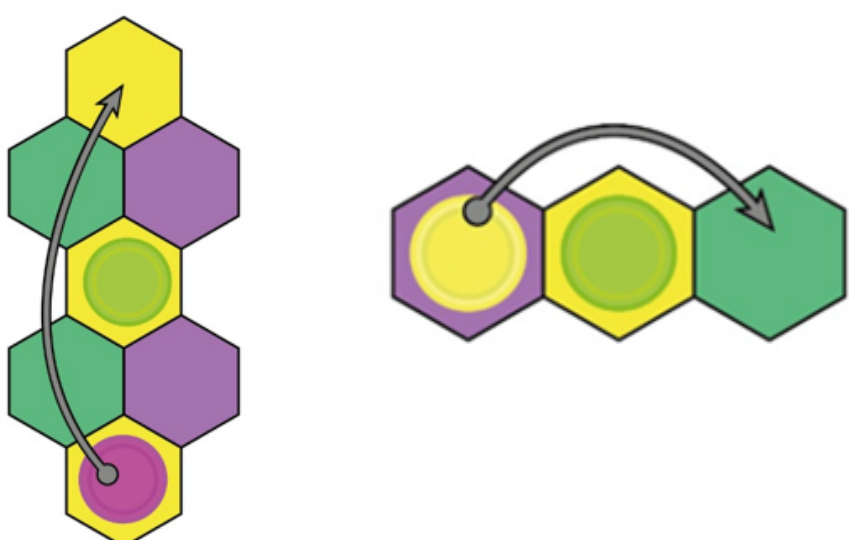
3

Como jugar

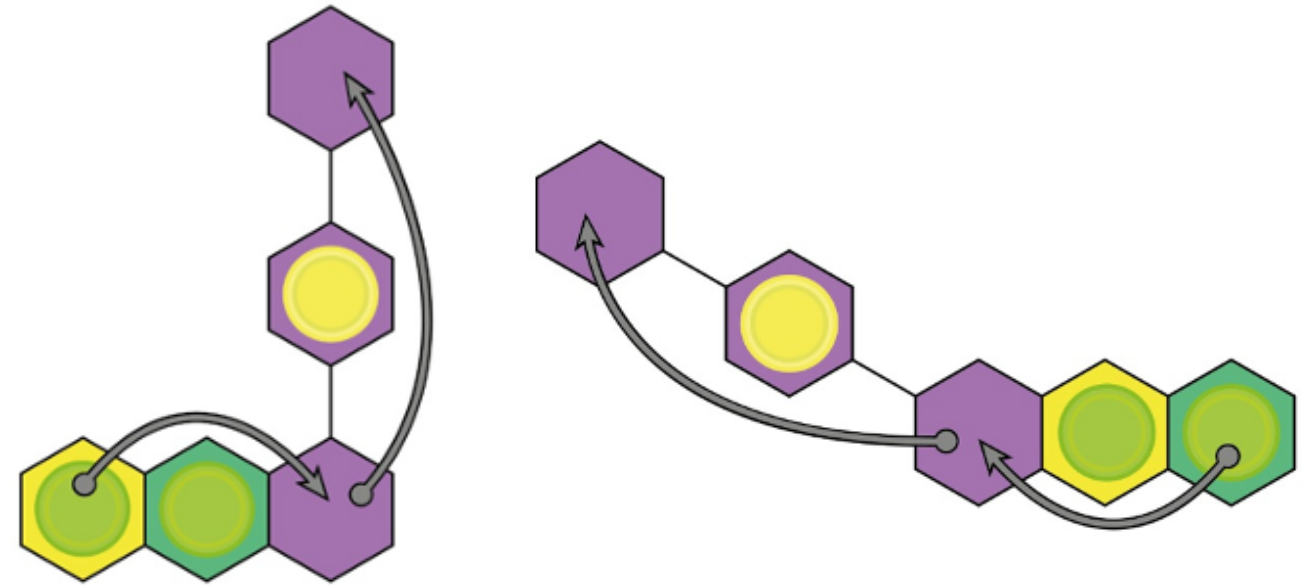
- Cada jugador coloca las 4 fichas, en los casilleros hexagonales con banderita del color de sus fichas (posición inicial)
- En su turno de juego, cada jugador puede mover las fichas a otro casillero libre en dirección de los 4 lados (casillero de otro color en el tablero); o en dirección de los 3 vértices del casillero inicial (casilleros de su mismo color en el tablero), ver gráfico:



- También puede avanzar más rápido, brincando sobre sus propias fichas o sobre las fichas de los otros 2 jugadores. Con la condición de estar muy cerca de la ficha a brincar y que este libre el casillero siguiente (por los **lados** o por los **vértices** de la casilla **hexagonal**). Ver gráfico 2 alternativas para brincar.



- En un solo movimiento continuado, se puede realizar más de un brinco, siempre que haya un casillero libre antes y después de la ficha en movimiento. Ver gráfico con 2 alternativas de brinco continuado.



4

Tiempo, número de partidos y ganador

- Cada partido puede durar hasta cinco (5) minutos en promedio, (cuando los 3 jugadores ya saben cómo se juega).
- Para competir entre tres jugadores, se deben jugar tres partidos entre los mismos 3 jugadores, y en cada uno de los partidos se rota el turno de quien inicia el juego.
- El jugador que gana más de un partido es el ganador del juego.

5

Reglas

- Cada jugador debe mover dos fichas diferentes en su turno de juego.
- No se puede mover las fichas hacia atrás (en dirección a su posición inicial)
- Ficha tocada, ficha jugada.