

CONSTRUCTO

INTRODUCCIÓN

En **CONSTRUCTO** dos jugadores se enfrentan para levantar las torres más altas. No importa quién participe en la construcción de las torres, lo verdaderamente importante es quién coloque la parte más alta.

CONSTRUCTO es un juego de tablero abstracto para dos jugadores con una duración de quince minutos inspirado en el juego Arktia de Stefan Kögl.

OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo de **CONSTRUCTO** es colocar la última base en cada torre construida mientras se evita que el contrario lo haga. El jugador que corone el mayor número de torres será el ganador.

COMPONENTES

Los componentes del juego son los siguientes:

- **Tablero de juego:** Formado por 9 casillas hexagonales.
- **Bases de construcción:** 18 piezas, 9 de cada color para cada jugador. 3 bases huecas, 3 bases medianas y 3 bases pequeñas por jugador.



PREPARACIÓN

Se reparten las 9 piezas de cada color a cada jugador. Se prepara el tablero por el jugador que comenzará la partida y, por lo tanto, tendrá el primer turno. El tablero **debe respetar uno de los tres patrones siguientes**:



Se coloca el tablero entre ambos jugadores y comienza el primer turno.

JUEGO

En cada turno los jugadores pueden realizar una y solo una de estas acciones:

- **Colocar una base**
- **Mover una base**

Colocar una base

Los jugadores podrán colocar una base de su color en cualquier casilla libre del tablero. No podrán colocar bases sobre casillas ocupadas por otras bases, ya sean propias o del jugador contrario.



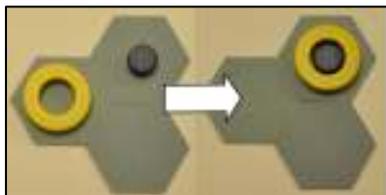
Mover una base

Los jugadores podrán mover las bases previamente colocadas sobre el tablero para formar torres.

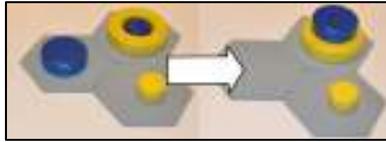
- Solo pueden mover bases de su color.
- Solo pueden moverse aquellas bases que ocupen una casilla del tablero sin compartirla con otras bases.



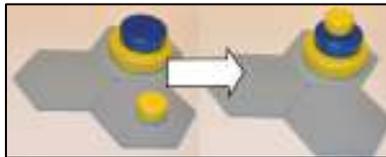
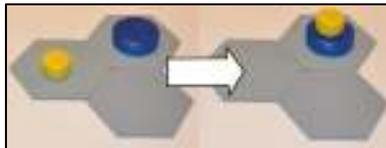
- Las bases solo pueden moverse sobre bases adyacentes de otro color y deben respetar la siguiente regla de movimiento:
 - Una base hueca puede moverse sobre una base pequeña de distinto color, pero una base pequeña no puede moverse sobre una base hueca.



- Una base mediana puede moverse sobre una base hueca de distinto color (incluso si esta base hueca ha sido movida previamente sobre una base pequeña)



- Una base pequeña puede moverse sobre una base mediana de distinto color (incluso si esta base mediana ha sido movida previamente sobre una base hueca)

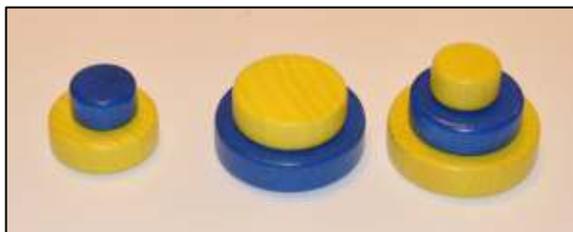


Es necesario realizar siempre una acción, ya sea colocar una base o mover una base. No se permite pasar o no realizar una acción si esta es posible. **Si no es posible realizar ninguna acción el juego termina.**

Tras ejecutar la acción el siguiente turno le corresponderá al jugador contrario.

FINAL DEL JUEGO

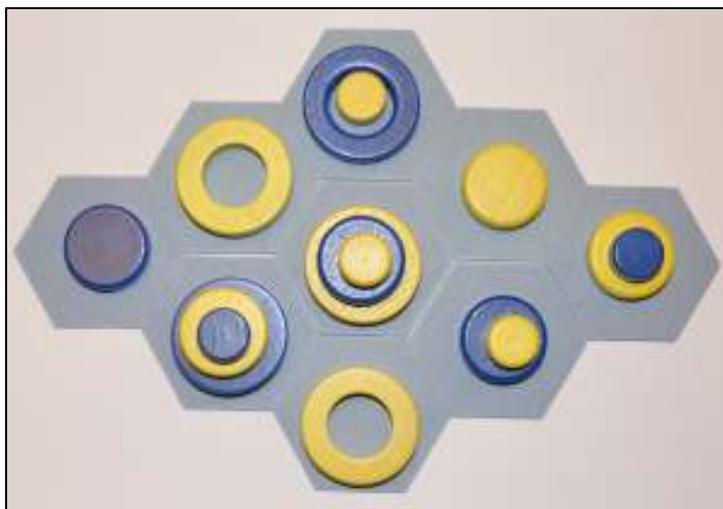
El juego termina cuando en su turno un jugador no puede ni mover ni colocar una de sus bases. Entonces se suman los puntos obtenidos. Los jugadores suman un punto por cada torre construida cuya base superior sea de su color. Se consideran torres las siguientes figuras:



En esta imagen la base superior corresponde en una ocasión al jugador azul y en dos ocasiones al jugador amarillo.

En la imagen de ejemplo siguiente, la puntuación del jugador azul es 2 y la del jugador amarillo también es 2, ya que en las cuatro torres formadas se reparten 2 a 2 las bases más altas.

NOTA: La base hueca azul que rodea a la base pequeña amarilla no puntúa al no estar considerada como torre.



Se jugarán dos rondas consecutivas. En cada una de ellas comenzará un jugador distinto y elegirá el patrón que desee. Una vez concluidas ambas y sumados los puntos obtenidos se determinará el ganador, que será aquel que haya obtenido la mayor puntuación.

NOTA: En las primeras partidas se recomienda respetar el mismo patrón para ambas rondas.

SUGERENCIA DE VARIANTE

Una vez los jugadores conozcan a fondo las posibilidades de juego de estos tres patrones se recomienda experimentar con otras topologías. Estos patrones están balanceados, cualquier otra disposición puede ofrecer resultados inesperados. Por ello se sugiere que el patrón elegido de común acuerdo por ambos jugadores sea el mismo en ambas rondas.