CHROMINO

Un juego creado por Louis Abraham
bajo licencia de Week End Games

Número de jugadores : 1 a 8.
Edad : De 6 años en adelante.

COMPONENTES DEL JUEGO

- 75 fichas Chromino, cada una con una combinación única de 3 colores;
- 5 fichas Chromino Camaleón, con una combinación de 2 colores diferentes y el símbolo en el cuadro central;
- 1 bolsa que contiene todas las fichas Chromino y que se utilizará para robar de ella;
- Reglas del juego y un reto (en la parte de atrás).

FUNCIONAMIENTO Y OBJETIVO DEL JUEGO

Cada jugador tendrá que intentar ser el primero en colocar todas las fichas Chromino, las que tiene al comienzo, y las que haya robado durante la partida.

Imagen 1: contacto correcto entre dos colores...

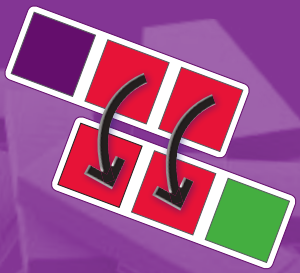
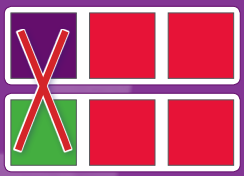


Imagen 2: contacto correcto entre dos colores...



... pero esta colocación es incorrecta porque no puede haber colores distintos en contacto (en este caso verde y morado).

Para ello, tendrás que colocar tus fichas Chromino junto a otras, haciendo que al menos 2 cuadros del mismo color estén en contacto.
Además de las 75 fichas básicas, hay 5 fichas Chromino "Camaleón", con un cuadro central con el símbolo rodeado por 2 cuadros normales de color.
El cuadro central de la ficha Chromino Camaleón puede estar en contacto con cualquier color. ¡Esto significa que puede estar en contacto por un lado con un color y por el otro lado con un color diferente!

El ganador es el primer jugador que coloca todas sus fichas Chromino.

PREPARANDO LA PARTIDA

1) Antes de que comience la partida los jugadores deberán buscar una ficha Chromino Camaleón. Esta primera ficha debe colocarse con el lado de los colores boca arriba, en el centro de la mesa. Esta ficha Chromino es la base alrededor de la cual se irá desarrollando la partida.
2) Todas las fichas Chromino restantes se colocan en la bolsa.
3) Después, por turnos los jugadores roban de la bolsa ocho fichas al azar y las colocan frente a sí, sin enseñarlas al resto de jugadores.

La partida puede comenzar.

JUGANDO LA PARTIDA

El jugador más joven comienza (o se selecciona un jugador al azar para que empiece). La partida se juega en el sentido de las agujas del reloj.

Cuando le llega el turno a un jugador pueden darse dos situaciones:

1) El jugador tiene una ficha Chromino que puede colocar siguiendo la regla de un mínimo de dos contactos. Juega su ficha Chromino y el turno pasa al jugador de su izquierda.
2) El jugador no puede colocar ninguna de sus fichas Chromino: debe robar otra ficha al azar de la bolsa (si queda alguna).

- Si puede, debe colocar la ficha Chromino que acaba de robar. El turno pasa al jugador de izquierda.
- Si no puede colocar la ficha Chromino que acaba de robar se la queda y su turno pasa. El jugador de su izquierda será el siguiente en jugar.

Hay que tener en cuenta que cuanto más se extienda la partida más posibilidades tendrás de cumplir la regla de los dos contactos. De hecho, es posible hacer 3, 4, 5 ó incluso 6 contactos cuando colocas una única ficha Chromino.

FIN DE LA PARTIDA

Cuando un jugador sólo tenga una ficha Chromino debe darle la vuelta y poner los colores boca arriba de tal manera que todos puedan verla.
Un jugador no puede colocar una ficha Chromino Camaleón como última ficha. Si la última ficha que le queda es un Chromino Camaleón tendrá que robar una ficha nueva.
El jugador que coloque primero su última ficha Chromino es el ganador. Sin embargo, la partida continúa hasta el final la ronda, y si otros jugadores son capaces de colocar su última ficha Chromino durante este último turno también serán considerados ganadores.

REGLAS ALTERNATIVAS

Cuando se elija una versión o regla alternativa hay que mantenerla durante toda la partida.

Robar fichas Chromino nuevas

Al principio de la partida los jugadores pueden acordar:

1) seguir la regla básica tal y como se ha explicado anteriormente;
2) o que se siga robando fichas hasta que el jugador saque una ficha Chromino que pueda ser colocada en la mesa, sin poner un límite al número de fichas seguidas que se pueden robar;
3) hacer lo anterior, pero poniendo un límite de fichas robadas como 3, 4 ó 5 por ejemplo.

Administrando tu mano de fichas Chromino

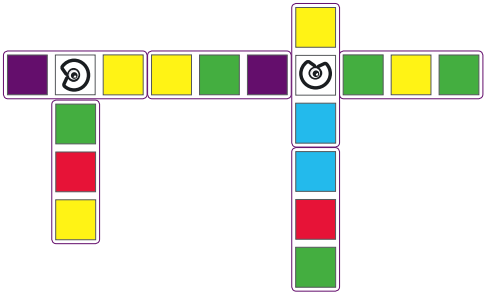
Al principio de la partida los jugadores pueden decidir:

1) ocultar sus fichas Chromino (tal y como se ha explicado anteriormente);
2) o, especialmente si es una partida con muchos jugadores, colocar las fichas boca arriba delante de cada jugador, para que el resto de jugadores vean lo que les queda.

Bambino

Si estás jugando a Chromino con niños pequeños puedes enseñarles a jugar como si fuera un juego normal de Dominó haciendo que tengan que conectar con único color en los extremos de las fichas. Al colocar la ficha Chromino Camaléon en perpendicular (como las fichas dobles en el dominó) el juego se expandirá en varias direcciones, una de las particularidades de Chromino.

EX: BAMBINO

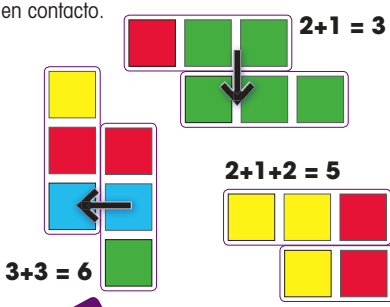


Partidas avanzadas

Es posible, e incluso recomendable para jugadores habituales, jugar otorgando puntos cada vez que se coloque una ficha, dependiendo de la complejidad de la propia ficha y de cómo se ha colocado.

1) Cada ficha Chromino tiene un valor igual al número de colores diferentes de los que está compuesta (1, 2 ó 3, las fichas Camaleón valen 3 puntos).
2) Cuando se coloca una ficha Chromino, suma el valor de la ficha que acabas de colocar y de las fichas con las que está en contacto.

EX: EXPERTO

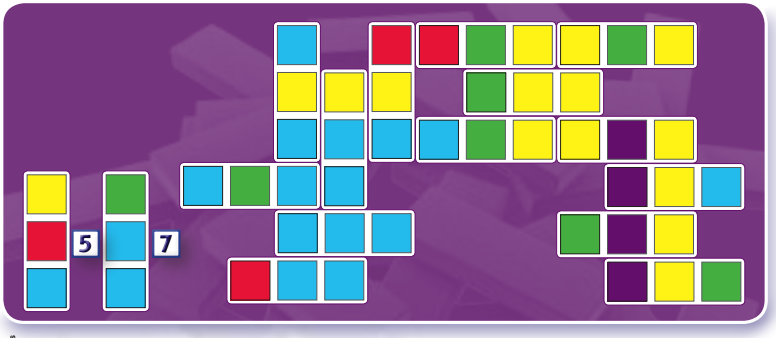


LOS RETOS

Los retos ofrecen una forma distinta de jugar.

El objetivo del reto es encontrar todas las posibles posiciones para una o varias fichas Chromino determinadas. El número que está al lado de cada una es el máximo de posiciones posibles que pueden encontrarse.

¡Buena suerte!



©2017 - Louis Abraham - Week End Games