



Reglas de Girumgo

Se trata de un juego de habilidad y azar, pueden participar hasta seis jugadores a la vez. Cada jugador elige una ficha del color preferido y sale desde una de las ruletas de los vértices, teniendo como objetivo, llegar a la ruleta opuesta con su ficha en primer lugar.

Elementos que componen el juego

- Tablero hexagonal donde se colocan las diferentes ruletas
- Ruletas de colores que se giran un quesito de color como mínimo en cualquier dirección
- Ruletas de avances, situadas detrás de las ruletas de salida de cada jugador, son las que van indicando el número de avances que puede realizar el jugador
- Fichas, son seis (una por jugador) igual que los colores de las ruletas y son las que cada jugador ha de hacer llegar a la ruleta opuesta a su posición de partida
- Dado, determina los giros que el jugador puede realizar con las ruletas
- Ficha transparente para marcar los triángulos hechos

¿Cómo se desplaza la ficha?

El dado determina el nº de giros (un giro = un quesito de la ruleta elegida), puede completar el nº de giros con la misma ruleta o entre las que estime oportuno

La ficha se desplaza por los quesitos de las ruletas que tengan de forma contigua su mismo color, o sea el jugador ha de ir girando las ruletas para formar su camino. Cada vez que se desplaza la ficha de una ruleta a otra consume un avance (la ficha solamente puede desplazarse por los caminos de su color el nº de avances que tenga acumulado, y va restando un avance en la ruleta de avances con cada desplazamiento)

El jugador puede girar también la ruleta en la que se encuentra su ficha. No todos los giros ha de realizarlos con la misma ruleta, puede girar las que quiera incluidas en las que haya fichas de los otros jugadores

¿Cómo obtener avances?

1 El jugador que tiene el turno lanza el dado, el nº que salga es el total de giros que puede efectuar con las ruletas de colores (incluida desde la que él sale)

2 con el nº de giros que le indica el dado ha de formar triángulos del mismo color entre 3 ruletas, por cada triángulo del mismo color formado se anota en su ruleta de avances un avance.

3 Solo se cuentan los triángulos formados por el jugador en su turno y han de ser de diferente color al que pudiese haber (hecho por jugadores anteriores y marcados con la ficha transparente). Si el jugador deshace un triángulo marcado con una ficha transparente, ésta será retirada del tablero.

4 Si el jugador que tiene el turno consigue hacer dos triángulos del mismo color, rodeando la ruleta en la que se encuentra la ficha de un oponente, se apunta un avance extra y el oponente pierde cuatro, si éste solo tuviera tres o menos avance en su marcador; igualmente los pierde y se va con su ficha a su ruleta de salida, dejándola sobre su color, en la posición en que ésta se encuentre

Inicio del juego

Cada jugador lanza el dado, el que saque el nº mayor comienza. Si hay empates, se desempata. Se sigue el turno en sentido de las agujas del reloj. La partida termina cuando un jugador llega con su ficha a la ruleta opuesta a la de salida