



Un juego de estrategia para 2 jugadores, diseñado por  
**José Manuel Astilleros García-Monge**

**Ganador del II Concurso de diseño y creación de juegos de mesa (2013) Ojo al Dado - nestorgames**

## INTRODUCCIÓN

El objetivo del juego es situar tres fichas en línea de tal manera que formen los colores de las luces de un semáforo (*Ampel* en alemán): rojo-amarillo-verde en cualquier dirección. A esta acción se la define como formar un semáforo. La ficha amarilla debe estar situada entre una ficha roja y otra verde. Gana el jugador que consiga formar más semáforos.

## MATERIAL

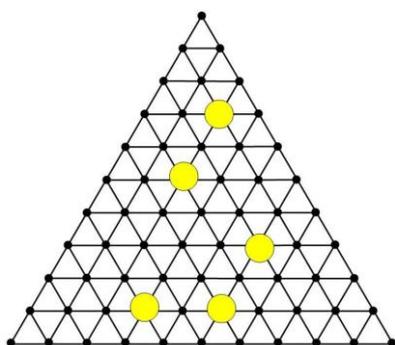
- Un tablero triangular con 66 puntos conectados:
- 20 fichas redondas rojas y 20 verdes.
- 10 fichas redondas amarillas.
- 1 cilindro rojo y 1 verde

## REGLAS DEL JUEGO

El juego comienza con el tablero vacío. Cada jugador elige un color: el rojo o el verde.

En la fase previa y por sorteo, los jugadores se alternan añadiendo 5 fichas amarillas sobre cualquiera de los puntos vacíos del tablero excepto en los situados en los vértices y las aristas del mismo. Las fichas amarillas no se mueven del tablero excepto cuando son capturadas tras formarse un semáforo (ver más adelante).

**Variante:** Los jugadores pueden añadir cuantas fichas amarillas deseen hasta un máximo de 10.



Ejemplo de posición alcanzada tras añadir 5 fichas amarillas.

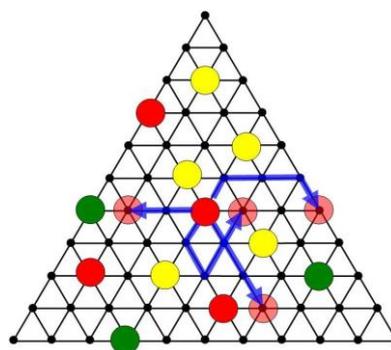
Terminada la fase previa, en el resto de la partida los jugadores, empezando por el jugador que añadió la penúltima ficha amarilla, deben realizar en su turno las siguientes acciones:

- 1) Mover una de sus fichas si es posible (si hay al menos una ficha para mover).
- 2) Mover una ficha contraria si es posible. No está permitido mover una ficha del adversario si lleva puesto el cilindro.
- 3) Añadir una ficha propia a una casilla libre y colocar el cilindro sobre ella (retirándolo de la ficha sobre la que

estaba previamente, si la hubiere). Si la ficha colocada es la última entonces el cilindro se retira del juego. No está permitido añadir una ficha que forme directamente un semáforo.

El movimiento de las fichas se realiza de acuerdo a las siguientes reglas:

- a) Partiendo de su posición las fichas se mueven uno o varios puntos vacíos (espacios) en línea recta a lo largo de cualquiera de las líneas que unen los puntos en el tablero
- b) El número de espacios que **debe** avanzar una ficha viene determinado por el número total de fichas de cualquier color existente en la línea a lo largo de la cual la ficha avanzará (incluida la ficha que se moverá).
- c) Las fichas cambiarán de dirección únicamente si durante su avance encuentran un obstáculo que impida a la ficha mantener un recorrido rectilíneo. Se entiende por obstáculo tanto las aristas y vértices del tablero como cualquier otra ficha. La dirección del movimiento de la ficha una vez alcanzado el obstáculo la decide el propio jugador (60° ó 120°, ↘ ó ↙). No está permitido "deshacer" parte del camino recorrido (girar 180°). La ficha tampoco puede finalizar su movimiento en la misma posición en que lo inició.
- d) Una ficha no podrá moverse si no satisface las reglas de movimiento arriba mencionadas.



Algunos movimientos que puede realizar la ficha roja situada en el centro del tablero.

**La formación de un semáforo** se consigue al situar los tres colores en línea con el amarillo en medio. Si un jugador consigue formar un semáforo, las tres fichas que lo forman son retiradas del tablero y su turno continúa. (Las fichas verde y roja se devuelven a sus respectivos dueños para ser reutilizadas). Además, si un jugador forma un semáforo con el movimiento de la ficha de su color, procederá primero a eliminar las fichas del semáforo y a continuación moverá una ficha del contrario de acuerdo con las reglas de movimiento. Es legal formar un segundo semáforo durante esta acción si la posición así lo permite. Por otra parte, si el semáforo contiene el cilindro del jugador rival, éste se devolverá a su dueño.

Finalmente, si un jugador forma varios semáforos a la vez en un único movimiento (por ejemplo, al mover una ficha roja en un espacio donde dos o más grupos verde-amarillo confluyen) procederá a retirar del tablero todas las fichas implicadas, anotándose tantos semáforos como fichas amarillas haya retirado.

## FINAL DE LA PARTIDA

El juego termina cuando un jugador consigue formar la mitad o más de los semáforos en juego (por ejemplo, 3 de 5 ó 5 de 10). ¡Este jugador será el ganador de la partida!