

AIRAM es un juego abstracto para 2 jugadores mayores de diez años con una duración aproximada de 15 minutos.

COMPONENTES

- **3** tableros cuadrados.
- **28** fichas en cuatro colores (7 rojas, 7 azules, 7 verdes y 7 amarillas).
- **1** taza o cuenco opaco (para guardar las fichas de juego).
- No es necesario, pero pueden utilizarse 2 tazas o cuencos opacos más, uno para cada jugador, para guardar sus fichas.

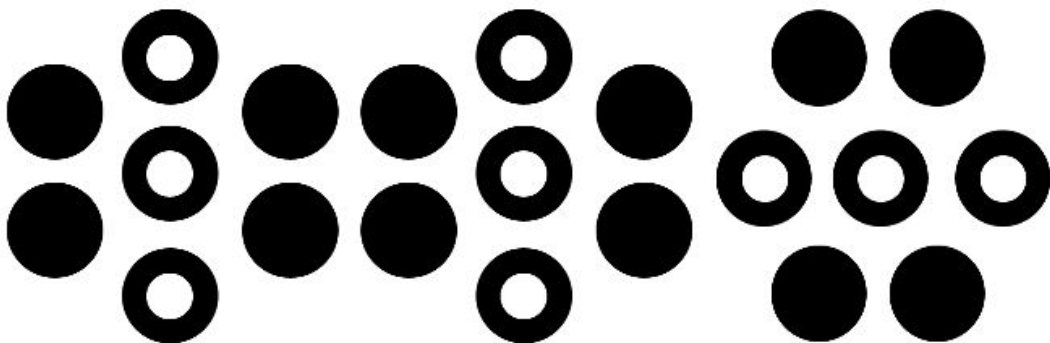
OBJETIVO DEL JUEGO

Los jugadores tratan de ganar los puntos que otorgan las agrupaciones impares de fichas adyacentes del mismo color. Para ello debe tener en su mano la mayoría de fichas de ese mismo color.

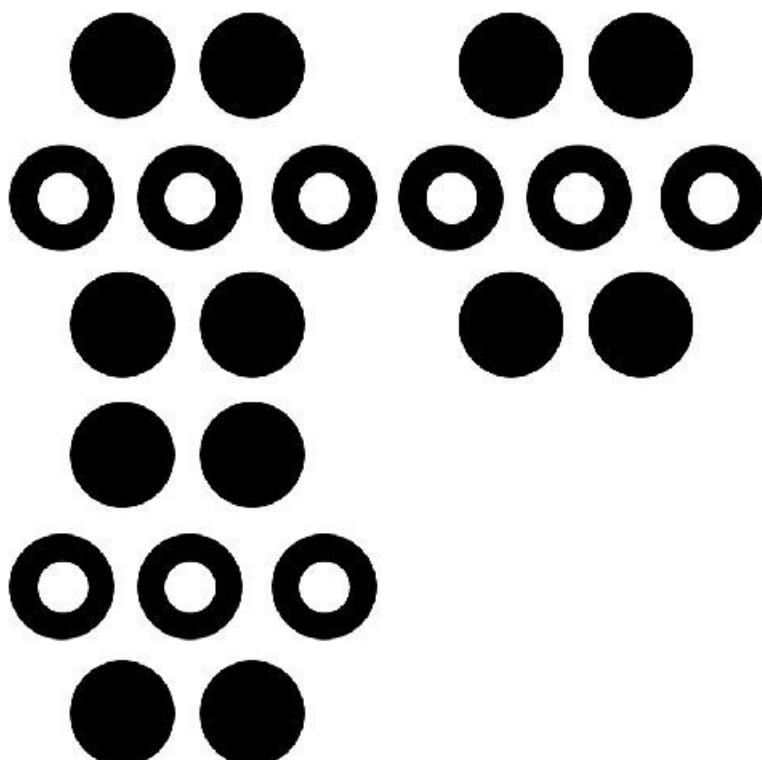
PREPARACIÓN

Se colocan los tres tableros cuadrados sobre la mesa de forma que estén en contacto entre ellos por al menos uno de sus lados, formando el tablero de juego. A continuación mostramos dos posibilidades, pero siempre que estén en contacto entre ellos por al menos uno de sus lados cualquier otra colocación es válida.

a)

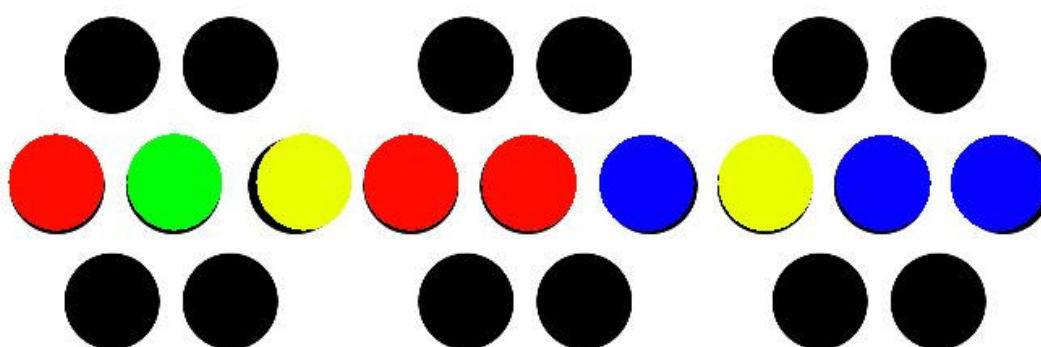


b)



Se consideran adyacentes todas las casillas que están directamente en contacto con otras, incluso entre tableros. A todos los efectos, una vez colocados los tres tableros forman un único tablero.

Se colocan las fichas de colores en la taza y se colocan 9 de ellas, extraídas de forma aleatoria, una a una sobre las casillas marcadas con un círculo blanco.



JUEGO

Empieza el juego el jugador que lleve ropas más coloridas. En cada turno el jugador extrae de la taza tres fichas al azar sin que las vea el jugador contrario. Tras mirar las fichas, realiza las siguientes acciones en el orden indicado a continuación:

- 1) Elige una de las fichas y la guarda en su mano.
- 2) Entrega otra ficha al jugador contrario, que la colocará inmediatamente sobre el tablero de juego en cualquier casilla que esté vacía.
- 3) Coloca la ficha restante en cualquier casilla que esté vacía.

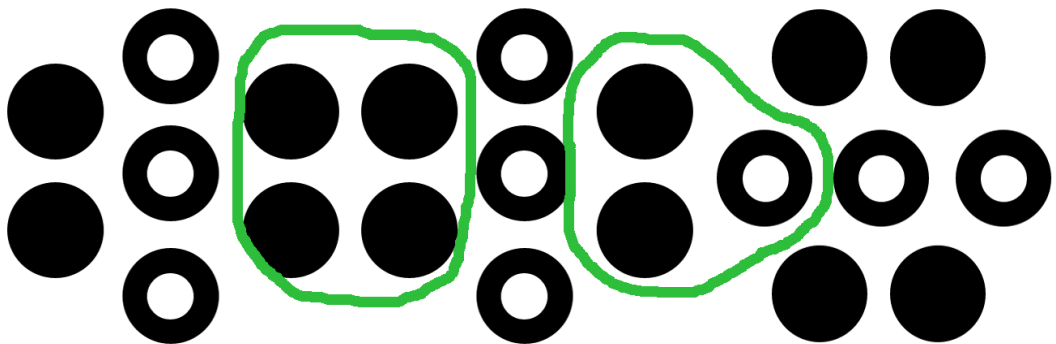
Después el turno corresponde al jugador contrario, que procederá de la misma forma.

FIN DE JUEGO

El juego termina cuando no quedan casillas vacías sobre el tablero.

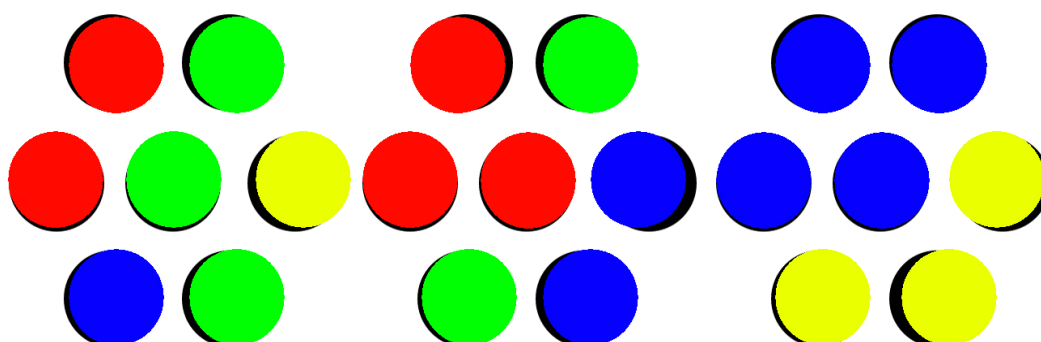
Entonces los jugadores muestran las fichas que han guardado en su mano y puntúan siguiendo las reglas:

- Puntúan un punto las agrupaciones impares de fichas adyacentes del mismo color sobre el tablero. Se consideran adyacentes las fichas aunque no formen parte del mismo fragmento de tablero.
En esta imagen se han rodeado algunos grupos de casillas adyacentes para clarificarlo.



- Las fichas aisladas –es decir, una ficha de un color rodeada de fichas de otros colores– se consideran agrupaciones impares.
- Los puntos los recibe el jugador que posea más fichas de ese color concreto. Si hay empate entre ambos jugadores, ninguno puntúa.

Por ejemplo, en esta imagen correspondiente al final de la partida



El jugador A tiene en su mano 2 fichas amarillas y 1 ficha verde y el jugador B tiene en su mano 1 ficha verde, 1 roja y 1 amarilla. Ha quedado en la taza 1 ficha roja.

Hay 2 agrupaciones amarillas impares, que son 2 puntos que van para el jugador A, que tiene mayoría de fichas amarillas. Las 3 agrupaciones verdes impares no se puntúan ya que ambos jugadores tienen 1 ficha verde. Solo hay 1 agrupación impar azul que nadie puntúa, ya que los jugadores no tienen en su mano fichas azules. Y por último hay 1 agrupación impar roja, que puntúa el jugador B.

Por lo tanto el jugador A se anotaría 2 puntos y el jugador B se anotaría 1 punto.

El juego se juega a dos partidas. Cada vez comienza a jugar un jugador distinto.

Diseñado por **Santiago Eximeno (www.eximeno.com)**
Versión 1.0 – Agosto de 2013



Publicado bajo licencia Creative Commons.
Reconocimiento-No comercial-Sin obras derivadas 3.0 - España
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/es>

