

EIN STEIN DOJO

GANXO

Ein Stein Dojo es un joc on la visió espacial té un component molt fort. Els jugadors s'enfronten per col·locar i agrupar les seves peces. Intentant que l'adversari no ho pugui fer. La peça THE HAT genera un patró aperiòdic, on varies solucions possibles se superposen, i el joc permet corregir o passar d'una disposició a l'altra i capgirar el taulell.

CLAUS

- 3 maneres de guanyar: Colocant llosetes al bultó, o col·locant-les adjacents al teu color, o marcant errors en el patró. Si acaves dos piles de llosetes i/o d'errors primer guanyes. Si col·loques totes les proclames primer, també guanyes.

- Els errors marcats es poden corregir. Així es poden treure fitxes de l'adversari del dojo. El patró doncs és canviant i les partides poden donar tómbos inesperats.

- En partides 1vs1, cada jugador fa una acció per torn. En variis jugados cada jugador juga a dos dojos a la vegada, i ha d'administrar les seves accions entre els contrincants.

JOC

El jugador pot col·locar una lloseta nova o corregir les existents (si hi han errors marcats) per cada acció. El fons del dojo té una quadricula de cometes i hexagons en la que s'hi inscriu la lloseta i en facilita la col·locació. Al centre de cada hexagon hi ha un cercle, el qual quan es completa amb un sol color s'hi pot posar una proclama.

Si es vol corregir, primer es planteja posant una lloseta a sobre dels marcadors d'error. Si aquesta lloseta encaixa, les que quedin a sota es treuen i s'hi posa la nova lloseta i el marcador de candau a sobre. El candau impedeix que aquesta lloseta pugui ser corregida, fins que no es mogui a una altra nova lloseta correctora.

A més durant el torn el jugador pot posar marcadors d'error (1 vegada), i proclames (en la nova peça).

CATEGORIES

Abstract strategy
Geometry mathematics
Tile placement
Area influence

Opponent's error reward
Territory building
Variable set-up

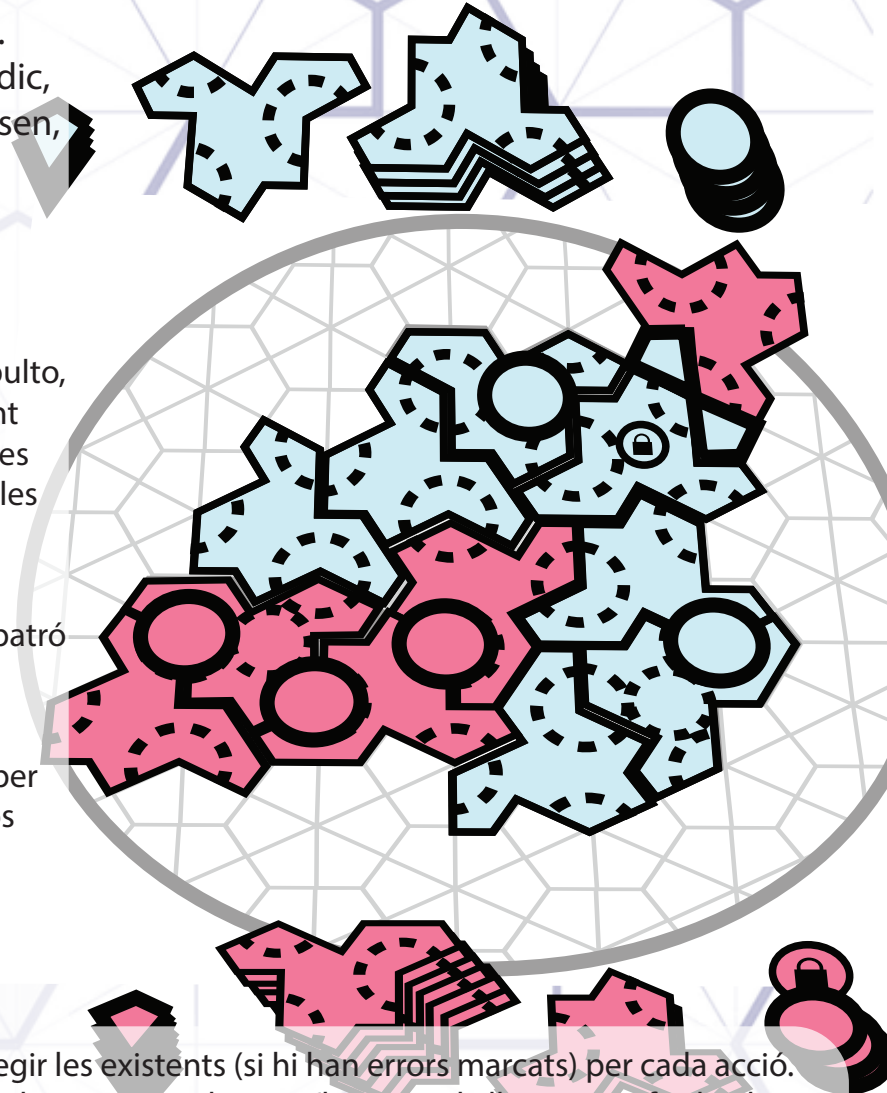
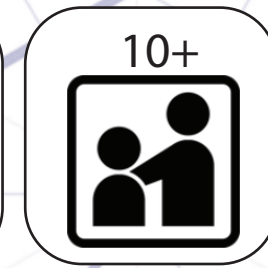
COMPONENTS

16 Llosetes "The Hat" per jugador
8 Marcadors de Proclama per jugador
6 Marcadors d'error per jugador
1 Tauler per jugador
16 Marcadors Accions
Diferents taulells quadriculats de Dojo

The Hat



Ein Stein



Contacte: Andreu Martínez Solé, andreamartinezsole@gmail.com

EIN STEIN DOJO

GANCHO Ein Stein Dojo es un juego donde la viación espacial tiene un papel primordial. Los jugadores se enfrentan colocando y agrupando sus piezas, intentando que el adversario no pueda hacer lo propio. La pieza THE HAT genera un patrón aperiódico, en que varias soluciones posibles se superponen, y el juego permite corregir y pasar de una a otra disposición y dar un vuelco al tablero.

CLAVES

- 3 maneras de ganar: Colocando losetas al bulto, o colocandolas adyacentes, o marcando errores en el patrón. Si terminas dos pilas de losetas i/o de errores primero, ganas. Si colocas todas las proclamas primero, también ganas.
- Los errores marcados se pueden corregir. Así se pueden quitar fichas del adversario. El patrón pues es canviante y las partidas pueden dar tumbos inesperados.
- En partidas 1vs1, cada jugador realiza una acción por turno. Con varios jugadores cada jugador juega a dos dojos a la vez, y tiene que administrar sus acciones entre los contrincantes.

JUEGO

El jugador puede colocar una loseta nueva o corregir las existentes (si existen errores) para cada acción. El fondo del dojo tiene una cuadrícula de cometas i hexagonos en la que se inscriben las losetas, facilitando su colocación correcta. En el centro de cada hexagono hay un círculo, el cual cuando se completa con un solo color se puede colocar ahí una proclama. Si se quiere corregir, primero se plantea mostrando una loseta sobre de los marcadores de error. Si esta loseta encaja, las que queden debajo se quitan, y ahí se pone la nueva loseta, con un marcador de candado encima. El candado impide que esta loseta pueda ser corregida, hasta que no se mueva a otra loseta durante otra acción correctora. Además durante el turno el jugador puede colocar marcadores de error (1 vez), y proclamas (en la nueva pieza).

CATEGORIAS

Abstract strategy
Geometry mathematics
Tile placement
Area influence

Opponent's error reward
Territory building
Variable set-up

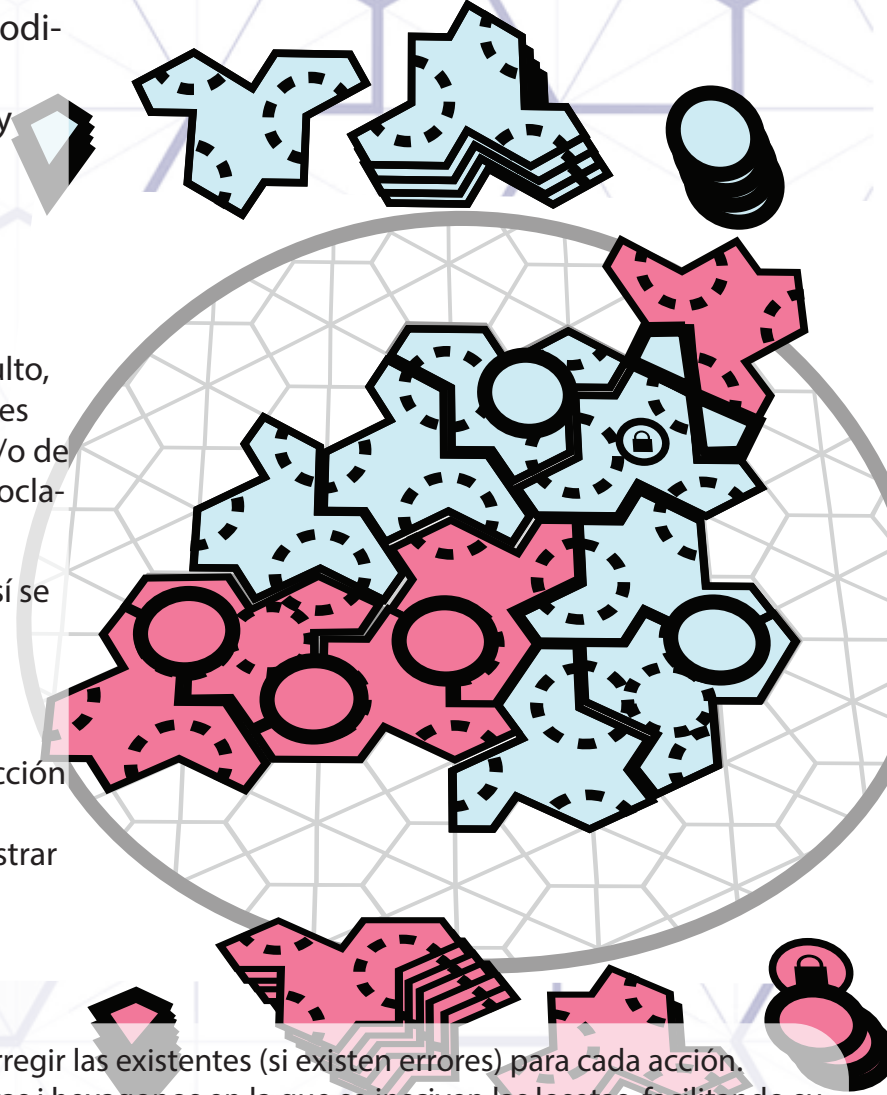
2-4



15-30'



10+



COMPONENTES

16 Losetas "The Hat" por jugador
8 Marcadores de Proclama por jugador
6 Marcadores de error por jugador
1 Tablero por jugador
16 Marcadores Acciones
Diferentes taubleros cuadrículados de Dojo

The Hat



Ein Stein

Contacto: Andreu Martínez Solé, andreumartinezsole@gmail.com