

Arepo

Un joc d'Oriol Comas i Coma per a dos o quatre jugadors

Material

- Un tauler de 7x7 caselles.
- Vint fitxes de quatre colors diferents, cinc per a cada jugador.

Objectiu

Fer arribar el màxim de fitxes al costat oposat de la línia de sortida (quatre jugadors). Ser el primer a fer arribar una fitxa al costat oposat de la línia de sortida (dos jugadors).

Preparació del joc

El tauler es posa al mig de la taula, de manera que cada jugador tingui com a costat oposat el color de les seves fitxes. Cada jugador agafa les cinc fitxes d'un color i les col·loca a les cinc caselles centrals de la línia que té davant seu, una a cada casella.

Regles per a quatre jugadors

Els jugadors que estan encarats juguen plegats. Es tria a l'atzar quin jugador comença i després es juga per torns en el sentit de les agulles del rellotge. Les fitxes es mouen avançant un espai endavant en línia recta cap a una casella buida. També poden capturar: si una fitxa té en una casella en diagonal davant seu una fitxa de qualsevol dels altres tres adversaris, la pot capturar i ocupar el seu lloc. La fitxa capturada es treu del tauler i no participa més en la partida. No es pot capturar en cap casella de les quatre línies exteriors del tauler. Si un jugador no pot moure cap fitxa, els altres van jugant fins que pugui moure alguna fitxa.

Final de partida

La partida acaba quan totes les fitxes han arribat al costat oposat de la seva línia de sortida o estan bloquejats. Guanya la parella que hi ha fet arribar més fitxes.

Regles per a dos jugadors

L'únic que varia és cada jugador juga amb les fitxes de dos colors encarats.

Variants per a quatre jugadors

Cada jugador juga només per a ell. Guanya el primer que fa arribar una fitxa al costat oposat de la seva línia de sortida.

