

Presentación:

Juego de estrategia abstracta, tablero y fichas, diseñado por Dieter Stein en 2014.

Es un juego para uno, dos o tres jugadores, que disponen de un tablero circular formado por ocho celdas y cuatro grupos de seis fichas de distintos colores.

Reglas del juego:

Las 24 fichas se colocan al azar formando ocho montones de manera que cada columna tenga tres fichas y no haya dos del mismo color juntas. Los jugadores sortean quién comienza la partida.

Por turno, cada uno toma un montón completo y distribuye las piezas, una a una, dejando caer la pieza inferior en los espacios sucesivos, tengan o no fichas, hasta que las reparte todas. Si se mueve una sola pieza entonces solo se da un paso.



Rincala. Imagen: La malta (BGG).

La distribución se puede hacer en el sentido de las agujas del reloj o en el contrario.

Un montón no puede tener más de ocho piezas. Si un movimiento encuentra un montón de ocho piezas, este montón se salta sin dejar caer una pieza sobre él.

Si al acabar la distribución, dos piezas del mismo color han quedado una encima de otra (en uno o más montones), el jugador toma para sí las que estén en la parte superior.

El jugador activo sigue jugando hasta que recoja una o más piezas y/o haya dejado caer al menos una pieza en una celda vacía; si eso ocurre pasa el turno.

Objetivo:

El juego concluye cuando solo queda una pieza de cada uno de los cuatro colores o si no es posible moverse.

El objetivo del juego es conseguir el mayor número de piezas, que luego se transforman en puntos según su color: rojo, 4 puntos; verde, 3 puntos; amarillo, 2 puntos y blanco, 1 punto. Gana el jugador que más puntos obtiene al final de la partida. Una partida puede terminar en tablas.

Observaciones:

Este juego está comercializado por *Gerhards*.

RINCALA



