

## "VAPOR EN RAYA"

"Vapor en Raya" es un juego con la base del "3 en raya". Pero con una versión mejorada y que apenas da empate.

**Básicamente es un 4 en raya**, pero con ciertas fases que hay que respetar, **utilizando cartas para ofrecer estrategia y diversión** (Parecido a UNO). Aunque parezca abrumador, las cartas y fases son simples.

### MATERIALES Y TABLERO:

- Tablero de 8 x 8 casillas (64 huecos para fichas)
- 40 cartas (20 con dorso azul y 20 rojo)
- Conjunto de fichas azules, rojas y grises.

### ¿EN QUÉ CONSISTE? ¿DE QUÉ VA?

"Vapor en raya" es una pelea de elementos entre **FUEGO** y **AGUA**. Es decir, **un jugador es agua y el otro fuego**.

El juego se trata de que **consigas 4 o más fichas en diagonal, vertical u horizontal de tu propio elemento**. Pero lo complicado del juego está en que tú y el rival podéis usar cartas para dar ciertos efectos. También colocar una ficha elemental en una casilla que este ocupado por el rival, por lo que se convierte en VAPOR. El VAPOR ya lo explicaremos más adelante.

### PREPARACIÓN:

Cada jugador tiene su conjunto de fichas (Azules **AGUA** o rojas **FUEGO**), y **cogen 3 cartas** de su mazo.

Es la hora de decidir quien empieza. (Ej. Moneda)

## **FASES DEL JUEGO:**

### 1º) FASE DE VAPOR

Recordemos que cuando una ficha colocada es reemplazada por una ficha de su rival, se convierte en VAPOR (Ficha gris). Si no hay VAPOR, se pasa a la siguiente fase.

En esta fase, todas las casillas de VAPOR que tengan 2 fichas o más adyacentes (Horizontal, vertical, diagonal) de un elemento, ese VAPOR se convierte en el elemento adyacente.

*Ej.: Si tienes 2 fichas de fuego pegados a la casilla vapor, esta se convertirá en fuego.*

Pero me vais a preguntar: ¿Si hay FUEGO y AGUA adyacentes del VAPOR, como se resuelve? Pues quien tenga más fichas de su elemento adyacentes de la casilla VAPOR, es el ganador.

En caso de que los 2 jugadores luchen con un mismo numero de adyacentes, no se resuelve, por lo que seguirá siendo VAPOR.

### 2º) FASE DE COMBATE (1ºETAPA):

Al inicio del turno, los jugadores **roban 1 carta** (Max. 4 en la mano).

El "Jugador A" que empieze primero (*Por lo que el rival roba una carta más*), coloca una ficha elemental en cualquier espacio del tablero. ¡IMPORTANTE!: Si en esta fase, el jugador pone una ficha en una casilla ocupada por VAPOR, se convierte en la de su elemento correspondiente.

Después de que el jugador haya colocado su ficha, el "Jugador B" podrá usar una de sus cartas de la mano. *Los ejemplos de las cartas se darán más adelante.*

Cuando el "Jugador B" haya terminado de usar la carta, le tocará colocar una ficha. Después, el "Jugador A" responderá con una carta.

Con esto concluye la 1º Etapa.

### 3º) FASE DE COMBATE (2ºETAPA):

Es exactamente lo mismo que la fase de combate anterior, pero al revés, por lo que el "Jugador B" es el primero en colocar la ficha.

*Una vez que se terminada la 2º etapa, se pasa a la siguiente ronda. Empezando la Fase de Vapor.*

**EJEMPLOS DE CARTAS:**

FUEGO VOLATIL	Pon una ficha de FUEGO.
EXPLOSIÓN	Elige un área de 4 casillas del tablero, todas las casillas que sean VAPOR, se convierten en FUEGO.
LLAMAS	Elige una línea vertical/Diagonal, todas las casillas que sean VAPOR, se convierten en FUEGO.
EVAPORACION	Coloca 1 VAPOR a una casilla hueca.
FUEGO AMIGO	Coloca una ficha de FUEGO al lado de una casilla VAPOR.
CHORRO	Pon una ficha de AGUA
TSUNAMI	Elige un área de 4 casillas del tablero, todas las casillas que sean vapor, se convierten en AGUA.
OLA	Elige una línea vertical/Diagonal, todas las casillas que sean VAPOR, se convierten en AGUA.
CONDENSACION	Coloca 1 VAPOR a una casilla hueca.
LLUVIA	Coloca una ficha de AGUA al lado de una casilla VAPOR.

Así, un montón de diferentes y variados efectos, algunos de los anteriores son fuertes, pero es lo que mas les gusta un diseñador, crear cosas molonas antes que las débiles.