

## "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 empieza 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	Elije un área de 4 casillas del tablero, todas las casillas que sean VAPOR, se convierten en FUEGO.
LLAMAS	Elije 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	Elije un área de 4 casillas del tablero, todas las casillas que sean vapor, se convierten en AGUA.
OLA	Elije 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.