

MACARRONS

MECÀNICA

En el Joc de Macarrons interpretem a humans famolencs amb ganes de menjar macarrons. Per aconseguir-ho es realitzaran tirades de daus reservant valors fins que es aconsegueixi la quantitat mínima indicada a les fitxes de macarró. Però compte! Els jugadors podran robar-se fitxes entre ells i si no s'arriba al valor mínim disponible, es perdran les fitxes.

CONCEPTES BÀSICS

Comencem amb les fitxes de macarrons. Són 16 fitxes numerades del 21 al 36. A la vegada, es divideixen en 4 conjunts de 4 peces en funció del nombre de macarrons que hi apareixen:

- Les fitxes del 21 al 24 mostren 1 macarró.
- Les fitxes del 25 al 28 mostren 2 macarrons.
- Les fitxes del 29 al 32 mostren 3 macarrons.
- Les fitxes del 33 al 36 mostren 4 macarrons.

FITXES I DAUS

Les fitxes es disposaran en una fila de manera que tots els jugadors podran obtenir-les. Quan aconsegueixin alguna fitxa, els jugadors les acumularan en una pila, de manera que només estarà visible l'última aconseguida. Aquesta fitxa visible és susceptible de ser robada per un altre jugador, però les que es trobin sota aquesta estan protegides, almenys de moment.

L'altre element fonamental del joc són els daus. Es tracta d'un conjunt de 8 daus de 6 cares que mostren en 5 d'elles els típics punts que representen valors de 1 a 5. No obstant això, en la cara en què hauria de representar-se el 6 trobem un macarró. Aquesta cara també tindrà un valor igual a cinc.

PREPARACIÓ

- Es disposen les 16 rajoles en una fila ordenades de menor a major.
- Es colloquen al costat els 8 daus.
- S'escull al jugador inicial.

DESENVOLUPAMENT

Una partida del Joc de Macarrons consta d'un nombre indeterminat de torns fins que es compleix la condició de finalització.

En el seu torn, l'objectiu del jugador serà obtenir una nova fitxa de macarrons, ja sigui de la graella central o de la part superior de la pila d'un rival. Per fer-ho seguirà el següent procediment:

- Llançar els daus no reservats.
- Agrupar els daus per valors.
- Reservar el grup de daus (pot ser un sol dau) d'un valor que no hagim reservat prèviament.
- Agafar la fitxa (si és possible i el jugador així ho desitja).

Si no és possible reservar almenys un dau perquè tots els valors resultants ja han estat reservats en tirades anteriors, el torn finalitza immediatament.

Per prendre una fitxa de macarró s'han de complir una d'aquestes condicions:

- Tenint daus amb macarrons reservats, la suma dels daus reservats és igual o superior a alguna de les fitxes que queda a la graella (els macarrons sumen 5), però no igual al valor d'alguna de les fitxes visibles a les pilotes dels rivals. En aquest cas, el jugador pot agafar la fitxa el valor de la qual s'aproximi més a aquesta quantitat sense passar-s'hi i collocar-la a la part superior de la seva fila.
- Tenint daus amb macarrons reservats, la suma dels daus reservats és exactament igual a una de les fitxes que es trobin a la part superior de la pila d'un rival (els macarrons sumen 5). En aquest cas, el jugador pot robar aquesta fitxa i collocar-la a la part superior de la seva pila.

Si el torn del jugador ha finalitzat sense que hagi pogut agafar una fitxa de macarró, llavors el jugador està obligat a desprendre's de la rajola que es trobi a la part superior de la seva pila, tornant-la a la graella (reordenant la fila) i girant la fitxa de major valor, que ja no estarà disponible en el que resta de partida.

Després d'això, el torn passa al següent jugador.

FINAL

La partida acaba al finalitzar el torn en què a la graella no queden fitxes destapades. Els jugadors sumen el nombre de macarrons de les fitxes de les seves respectives files. El jugador amb més macarrons serà el guanyador. En cas d'empat, el vencedor serà el jugador amb la fitxa de major valor.

