

El miércoles le tocó el turno al segundo estreno de la semana, **Quantik**, diseñado por Nouri Khalifa. Abstracto en el que cada jugador dispone de 8 piezas de cuatro tipos (2 de cada uno). En cada turno deberá colocar una de estas piezas en una de las 16 posiciones de un tablero de cuatro filas y cuatro columnas (divididos en cuatro cuadrantes). La única restricción es que un jugador no puede colocar una pieza en una misma fila, columna o cuadrante en el que ya haya una pieza del mismo tipo del rival (si es posible si la pieza es propia). Ganará la partida aquel que logre colocar en una fila, columna o cuadrante los 4 tipos de piezas. Alternativamente, si un jugador no puede colocar piezas, perderá automáticamente. Partida muy rápida en la que la señorita estuvo a punto de ganar formando una fila, pero desde lejos le fui marcando para impedir que pudiese colocar más piezas que yo. Como ella comenzó la partida, en el penúltimo turno de la partida tuvo que conceder. ¡Victoria para un servidor! Quantik es un abstracto sencillísimo pero que esconde mucho más de lo que parece. Es un análisis constante de posiciones y tiene un punto de juego deductivo en el que, para cada tipo de pieza, los jugadores visualizan qué posiciones legales le quedan al rival para intentar bloquearlos y así anularle ese tipo de piezas. Muy interesante.



Quantik

A la hora de la comida jugamos a **7 Wonders Duel** ([aquí su tochorreseña](#)) junto a su imprescindible expansión, **Pantheon** ([aquí su tochorreseña](#)). Una reimplementación del 