

# CONECTA 4

EL CASTILLAR

*Campeonato de  
Multijuegos*

Uriandia

EL CASTILLAR  
**CONECTA 4**

---

Reglas del Juego para:

**2 JUGADORES**

**3 JUGADORES**

**4 JUGADORES**

**5 JUGADORES**

**6 JUGADORES**

**7 JUGADORES**

**8 JUGADORES**

**9 JUGADORES**

**10 JUGADORES**

## EL JUEGO

- El juego del Conecta 4 es un juego de mesa similar al Tres en Raya en el que, para poder jugar, requiere:
  - ❖ Un tablero de rejilla (7x6).
  - ❖ 42 fichas de dos colores a elegir (azules y verdes).

## ANTES DE JUGAR

- Primeramente, hay que montar las piezas estructurales del juego. Por lo que la base ha de engancharse perfectamente al tablero, quedando este último en posición vertical.
- Cada jugador elegirá el color que desee para que pueda obtener las 21 fichas de ese color. Si hay discusión por un color, se la jugarán a los dados. El que obtenga una mayor puntuación tras sumar la tirada de dos dados, será el que elija color.
- Antes de empezar, cada jugador dejará sus fichas junto al tablero.
- Tras realizar el sorteo, hacer el calendario de partidas, y después de saber quiénes se enfrentan, hay que decidir quién empieza poniendo ficha.
- Para el saque inicial, se decidirá mediante el juego de los dados. El que obtenga una mayor puntuación tras sumar la tirada de dos dados, será el que comience sacando. Si hay empate hay que lanzar de nuevo.

## CÓMO JUGAR

- Cada jugador, en su turno correspondiente, pensará en qué casilla quiere colocar su ficha. Para ello, introducirá una ficha por la ranura de la columna que desee (siempre que la columna en cuestión no esté completa), y ésta caerá a la posición más baja o sobre la ficha que haya debajo. La intención es conseguir que 4 fichas del mismo color formen una línea de 4, ya sea en horizontal, vertical o diagonal.

## SITUACIONES

- Si se completa el tablero con las 42 casillas rellenas, y ninguno ha conseguido hacer Línea de Cuatro, la partida se declararía nula, es decir, acabarían empatados.

## RESTRICCIONES

- Cuando un jugador haya echado una ficha por la ranura de una columna, y ésta caiga en una casilla no deseada, no podrá extraerla de su sitio, por lo que pasará el turno al siguiente.

## OBJETIVO

- La partida la gana el que consiga hacer una línea con sus 4 fichas de forma consecutiva (4 en línea).
- El juego se divide en 4 rondas o partidas. Por cada ronda que gane un jugador, sumará una Estrellita.
- Tras jugarse las cuatro rondas, y haberse dado los casos de victorias y partidas nulas, perfectamente los contendientes podrían terminar empatados.

## PUNTUACIÓN

- Para saber cómo hacer el cuadro clasificatorio y el reparto de puntos, seguir leyendo el apartado correspondiente de las reglas del juego para 3-4-5-6-7-8-9-10 jugadores.

## SANCIONES



- El juego del Conecta 4 es un juego de mesa en el que participan 2 jugadores mientras que el resto espera su turno.
- El formato de juego es mediante liguilla, enfrentándose todos contra todos, como en el fútbol.
- Para conocer las reglas del juego, hay que leer el capítulo para **2 jugadores**.

.....



- Cuando ya han jugado todos contra todos, se decidirá a modo de **clasificación** general de liga, como en el fútbol.
- El cuadro clasificatorio se compone de:
  - J: Partidas Jugadas
  - G: Partidas Ganadas (3 ptos./victoria)
  - E: Partidas Empatadas (1 pto./empate)
  - P: Partidas Perdidas (0 ptos./derrota)
  - F: Rondas ganadas
  - C: Rondas perdidas
  - Ptos.: Puntos sumados
  - +/-: Diferencia rondas ganadas/perdidas

## DESEMPATE

- Si se diese el caso de empate a puntos, se resolvería en este orden:
  - 1) Mayor diferencia (+/-)
  - 2) Más rondas ganadas (F)
  - 3) Más partidas ganadas (G)
  - 4) Por orden alfabético (si fuese intrascendente)
  - 5) Menos sanciones (Juego Limpio – Fair Play)
  - 6) Aplicarle el average particular entre los implicados
  - 7) Jugar una nueva partida para desempatar
- Si tras analizar el average del punto 6, persistiese el empate porque haya más de dos jugadores implicados, en ese momento se analizaría y estudiaría el caso.

## PUNTUACIÓN FINAL

- La puntuación final del podio (3 jugadores):

	<b>ORO</b>	<b>5</b> ptos.
	<b>PLATA</b>	<b>2</b> ptos.

- La puntuación final del podio (4 ó más jugadores):

	<b>ORO</b>	<b>5</b> ptos.
	<b>PLATA</b>	<b>3</b> ptos.
	<b>BRONCE</b>	<b>1</b> pto.

- Ejemplo de Clasificación de Liga para 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 ó 10 jugadores:

10 Jugadores	Pos.	Jugador/a	J	G	E	P	F	C	Ptos.	+/-
	1.	DÁTIL	9	7	2	0	32	4	<b>23</b>	28
	2.	ESPÁRRAGO	9	7	1	1	23	13	<b>22</b>	10
	3.	FRESA	9	6	1	2	22	14	<b>19</b>	8
	4.	GALLETA	9	6	0	3	15	15	<b>18</b>	0
	5.	HUEVO	9	4	2	3	13	12	<b>14</b>	1
	6.	JAMÓN	9	4	1	4	13	13	<b>13</b>	0
	7.	KIWI	9	2	4	3	11	13	<b>10</b>	-2
	8.	LECHUGA	9	1	2	6	9	20	<b>5</b>	-11
	9.	MELÓN	9	0	2	7	2	23	<b>2</b>	-21
10.	NARANJA	9	0	0	9	4	30	<b>0</b>	-26	