

GO-MOKU. REGLAS

El **GO-MOKU**, también llamado **cinco en línea** o **cinco en raya**, es un juego JAPONÉS de estrategia abstracto. Tradicionalmente se juega con piezas de go (piedras blancas y negras) en un tablero de go de 11x11, 15x15 o 19x19.

Debido a que las piezas normalmente no se mueven ni se quitan del tablero, se puede jugar como un juego de papel y lápiz.



Movimientos: Se elige quien empieza el juego. Los jugadores alternan turnos colocando una piedra de su color en un cuadro vacío.

Se puede empezar con la variación **Swap** para igualar el campo de juego. Para ello, el primer jugador tendrá que colocar 1 piedra blanca y 2 negras en cualquier parte del tablero. El segundo jugador puede entonces elegir quien jugará con las blancas y quien con las negras durante el resto de la partida. Quien sea elegido para jugar con las blancas, tendrá su turno y pondrá una segunda piedra blanca en el tablero. El resto de la partida procede de forma normal, con ambos jugadores teniendo turno para colocar sus piedras en cualquier intersección vacía.

- Ya que el jugador de apertura no puede garantizar qué piedras va a jugar, deberá tener cuidado de colocar ambas colores en posiciones igualmente ventajosas.
- Aunque es un poco más complicado, las reglas de apertura del Swap crean un campo de juego mucho más igualado que las variaciones estándar.

El **ganador** es el primer jugador en formar una cadena ininterrumpida de 5 piedras horizontal, vertical o diagonalmente. Colocar de manera que se crea una línea de más de cinco piedras del mismo color (NO resulta en una victoria). Entre se hacen líneas superpuestas.



En este ejemplo, gana el blanco.



@tati_garcia_hernandez
taticgarcia87@gmail.com
+34 628 628 736

