

1-5 jugadores

GAMERWRIGHT®

Edades 8+

ROCAS MOVEDIZAS

UN JUEGO DE LOSETAS Y TÁCTICA

CONTENIDO

- 72 cartas de patrones
- 9 losetas de rocas
- 5 cartas de referencia

VISIÓN GENERAL

Una misteriosa cuadrícula de nueve rocas antiguas intrincadamente talladas se encuentra ante ti. Reorganiza las rocas para que coincidan con tus cartas de patrón y suma puntos. El desafío es que las cartas pueden usarse para manipular las rocas o sumar puntos (pero nunca ambas). ¡Consigue la mayor cantidad de puntos y gana el juego!

PREPARACIÓN

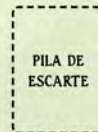
1. Mira las nueve losetas de roca y observa que están divididas en cuatro combinaciones distintas de doble cara: Sol/Luna (x1), Pez/Pájaro (x2), Caballo/Barco (x3), Semilla/Árbol (x3). Puedes consultar la carta de resumen.
2. Baraja las losetas de roca y colócalas al azar en una cuadrícula de 3x3. Asegúrate de que todas estén orientadas en la misma dirección.
3. Baraja el mazo de cartas de patrón y reparte a cada jugador una mano de 4 cartas, boca abajo. (Puedes mirar tus cartas pero mantenlas en secreto de los oponentes).



4. Apila el mazo restante en la parte superior de la cuadrícula, dejando espacio para una pila de descarte.
5. Entrega a cada jugador una carta de referencia. Asegúrate de incluir la carta de referencia de fondo oscuro entre ellas.



MAZO

PILA DE
ESCARTE

IMPORTANTE: La orientación de la cuadrícula debe ser la misma para todos los jugadores, incluso si la ven desde diferentes ángulos. Usa la ubicación del mazo como referencia para la "parte superior" de la cuadrícula.

CÓMO JUGAR

Quien haya leído recientemente un libro de historia toma la carta de referencia de fondo oscuro y va primero. El juego avanza hacia la izquierda.

En tu turno puedes tomar tantas acciones como quieras y en cualquier orden, siempre que tengas cartas para descartar o puntuar.

ACCIONES DEL TURNO

Intercambiar rocas

Descarta una carta de patrón de tu mano bocarriba en la pila de descartes, luego elige dos losetas de roca adyacentes e intercambia sus posiciones. No se permite el intercambio en diagonal.



Voltear rocas

Descarta una carta de patrón de tu mano bocarriba en la pila de descartes, luego elige una loseta de roca y gírala al lado opuesto.



CONSEJO: Utiliza las acciones intercambiar y voltear para descartar cartas que ya no deseas, incluso si esto no te ayuda a puntuar.

Puntuar una carta

Revela una carta de patrón de tu mano que coincida con el diseño actual de las losetas de roca. Coloca esa carta bocarriba frente a ti, junto con cualquier otra carta que ya hayas puntuado. (Consulta "Puntuar cartas" para obtener más información.)

Termina tu turno

Puedes finalizar su turno en cualquier momento. Cuando lo hagas, roba cartas del mazo hasta tener 4 cartas en la mano. (Las cartas puntuadas no cuentan como parte de tu mano).

NOTA: Si el mazo se agota, baraja la pila de descarte para formar un nuevo mazo.

Salta tu turno

En lugar de realizar cualquiera de las acciones anteriores, puedes saltarte el turno y robar 2 cartas del mazo, llevando tu mano a 6 cartas. Ten en cuenta que **no** puedes omitir su turno dos veces seguidas.

PUNTOAR CARTAS

Cada carta de patrón presenta un patrón de losetas único y un valor de puntos.

Para puntuar una carta de patrón, tanto los *símbolos* de las losetas como su *orientación* deben coincidir con las rocas de la cuadrícula. Después de puntuar una carta de Patrón, esos puntos son tuyos por el resto del juego (incluso si la cuadrícula continúa cambiando). Solo puedes puntuar una carta de Patrón en tu turno. Además, puedes puntuar una carta de patrón solo una vez, incluso si el patrón aparece varias veces en la cuadrícula.

PUNTOS

PATRÓN





SI - Tanto los símbolos como su orientación coinciden entre la carta y la cuadrícula. Esta carta obtiene 1 punto (aunque haya dos coincidencias).

NO - Los símbolos de la carta y la cuadrícula coinciden, pero sus orientaciones no.

Algunas cartas incluyen espacios vacíos (indicados por un cuadrado gris). Estos espacios deben contener una loseta, pero puede ser de cualquier símbolo.



Esta carta de patrón se puede puntuar usando la fila superior, pero no la fila inferior.

Esta carta de Patrón solo se puede puntuar cuando la loseta naranja está en el centro de la cuadrícula.

FINALIZANDO EL JUEGO Y PUNTUACIÓN

Una vez que cualquier jugador ha puntuado un número específico de cartas de patrón (o más), esto desencadena el final del juego:

Si corresponde, completan la ronda para que todos los jugadores hayan tenido el mismo número de turnos (jueguen hasta el comienzo del turno del primer jugador). *Nota: Puedes puntuar más cartas que el número que activa el final del juego.*

Una vez que todos los jugadores terminen sus turnos finales, calculen los puntos en sus cartas puntuadas. **Quien haya**

JUGADORES	CARTAS
2	10
3	9
4	8
5	7

recolectado la mayor cantidad de cartas "1" recibe una bonificación de 3 puntos (en caso de empate, cada jugador empatado recibe 3 puntos). El jugador con más puntos totales es el ganador. Si dos o más jugadores empatan por la mayor cantidad de puntos, comparten la victoria.

VARIANTE DE JUEGO EN SOLITARIO

Arma un mini mazo de cartas de Patrón que contengan 8 cartas de 1 punto, 4 cartas de 2 puntos, 3 cartas de 3 puntos y 1 carta de 5 puntos. Todos los demás preparativos siguen siendo los mismos.


Las reglas de juego estándar se aplican con los siguientes cambios:


- Si finalizas tu turno sin haber puntuado una carta, obtienes un fallo.
- El juego termina en derrota si acumulas cuatro fallos.
- El juego termina en victoria si puedes puntuar todas las cartas en el mini mazo antes de obtener cuatro fallos.


UNAS PALABRAS DE GAMEWRIGHT


El mundo está lleno de misterios. Cuando jugamos por primera vez al juego de J. Evan Raitt, nos cautivó su tema lúdico de pasados antiguos combinado con una jugabilidad fácil de descifrar. La información oculta sobre los objetivos de tus oponentes te mantendrá alerta a medida que el tablero cambie ante tus ojos y trates de resolver el gran misterio del juego: ¿es una mejor estrategia descartar cartas o ganar puntos?

¡SIGUENOS!

 fb.com/gamewright

 youtube.com/gamewright

 @gamewright

 @gamewright



70 Bridge Street, Newton, MA 02458
617-924-6006 • jester@gamewright.com
gamewright.com

©2020 Gamewright, una división de Ceaco Inc.
Todos los derechos reservados.