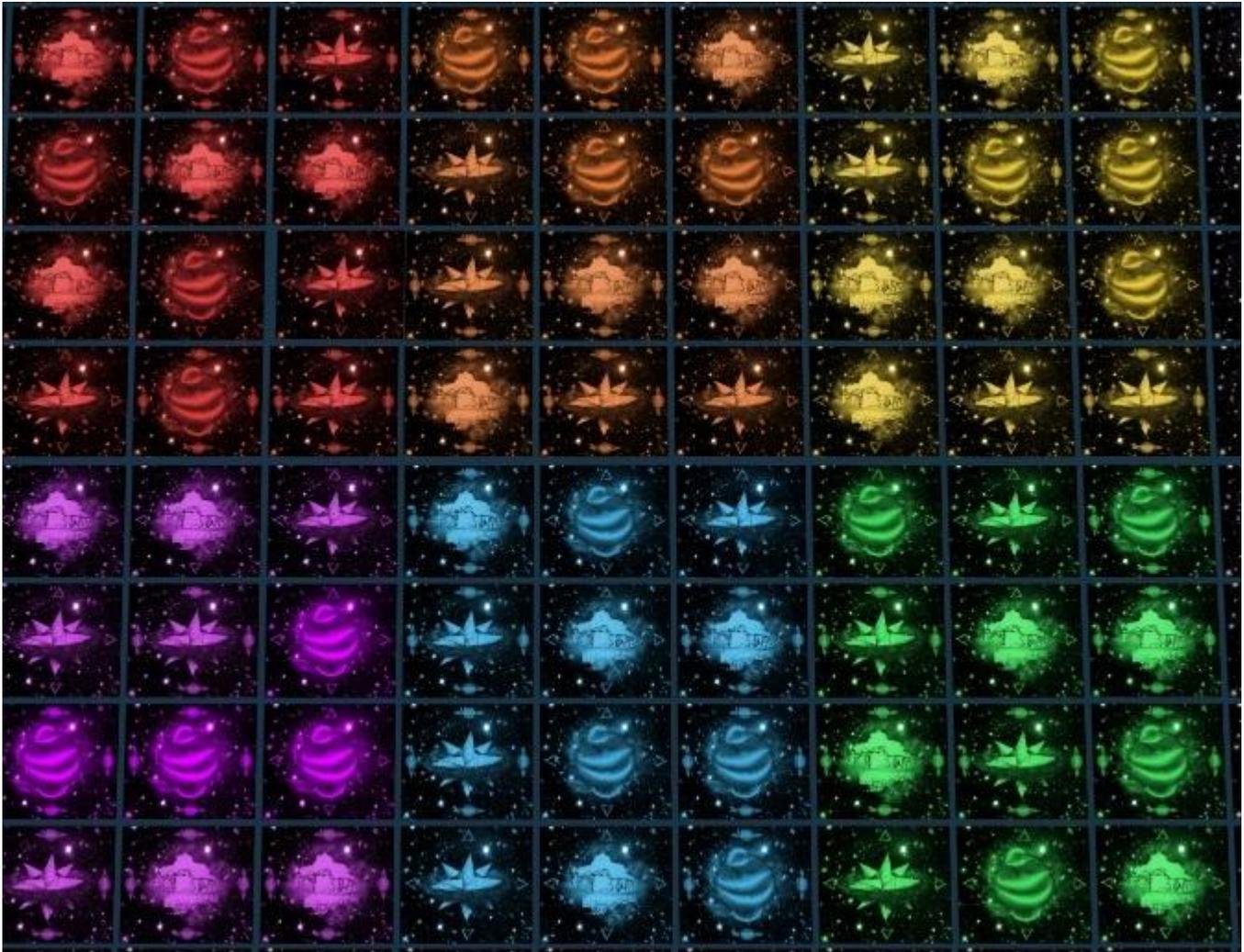


UNIVERSAL TAPIZESTROY

EDAD 8 años en adelante
NUMERO DE JUGADORES 1 Jugador
DURACION 30-45 minutos
MATERIAL DE JUEGO Baraja Multicolor de 72 cartas (El reverso muestra el color del anverso de la carta)



DESCRIPCION DEL JUEGO El jugador construirá un tapiz Universal multicolor con las cartas de la baraja. El objetivo es completar la matriz de 8x8 cartas del universo con Cartas/Cuerpos Celestiales de la baraja. Para ello el jugador tendrá que planificar las posiciones de las cartas para abrir espacios donde colocar más cartas y evitar callejones sin salida .

AUTOR Félix Bernat Julián

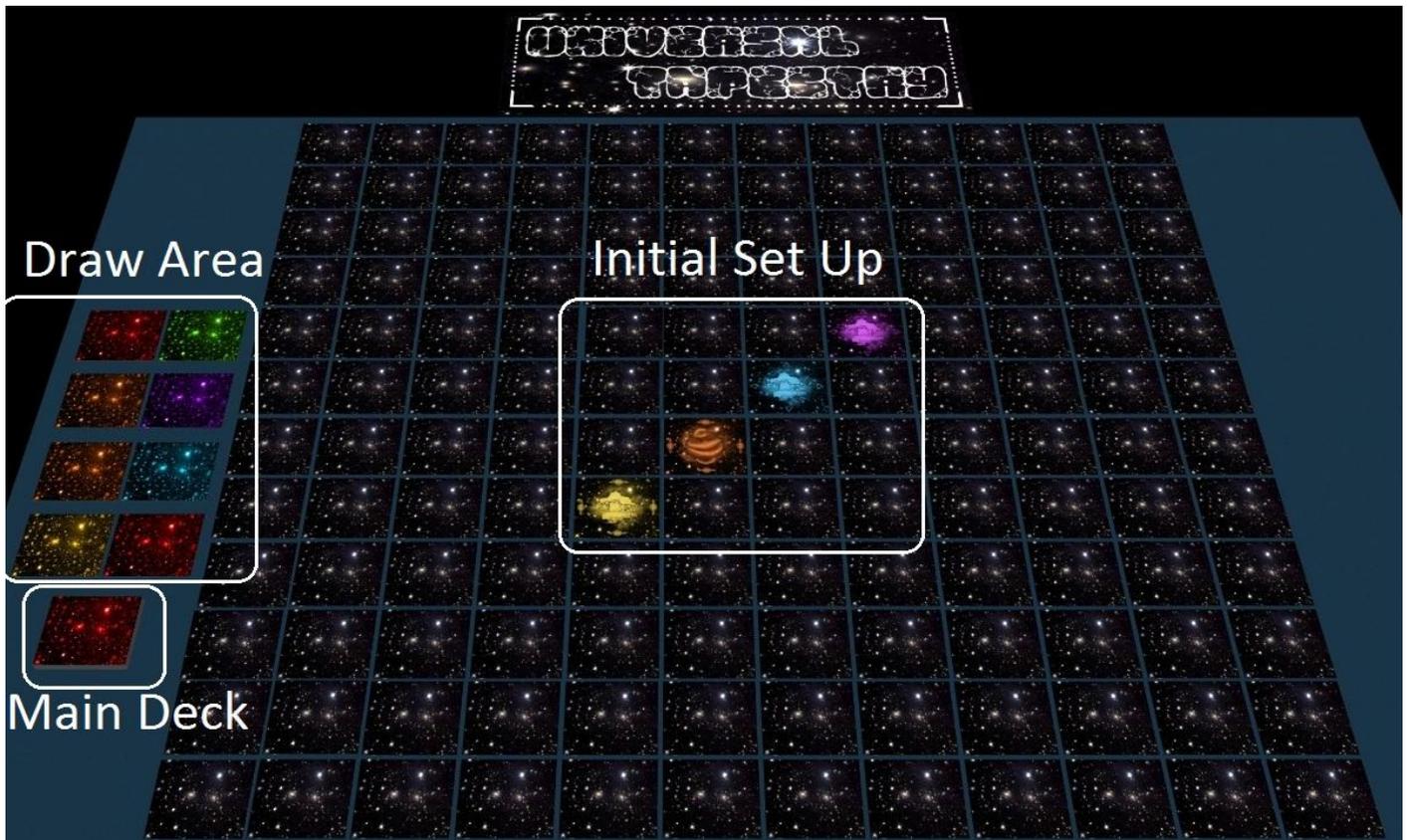
Preparación

Mezclar el mazo principal y sacar cuatro cartas bocarriba , se colocan en diagonal como indica el dibujo.



Se sacan 8 cartas del mazo principal y se colocan bocabajo en un lado de la mesa , estas 8 cartas representan el area de robo.

Tras la preparación la mesa tendrá este aspecto:



El Juego

El jugador en cada uno de sus turnos realizará estas acciones:

-Robar carta

-Colocar , Intercambiar o descartar la carta robada.

Robar carta

El jugador robará una carta de la zona de robo.

Una vez descartada o colocada la carta, la carta superior del mazo se colocará en el hueco que había dejado en la zona de robo.

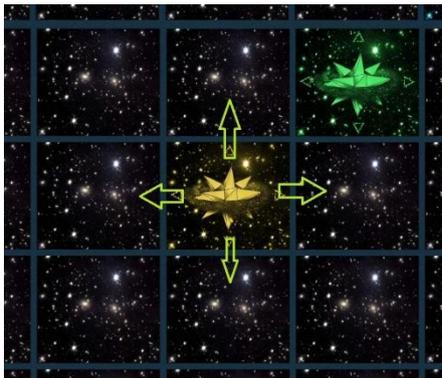
Colocar , Intercambiar o descartar la carta robada.

La carta robada tendrá que ser colocada en la mesa siguiendo las **Normas de contacto**, ser **Intercambiada** o será **Descartada**.

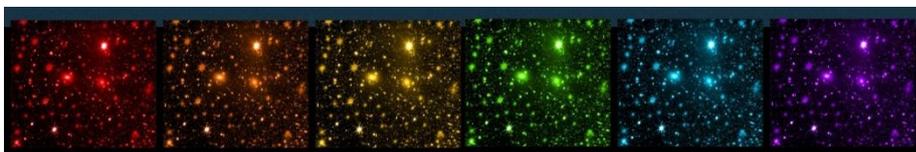
Normas de contacto

La carta puesta en la mesa debe cumplir con todas estas tres normas de contacto

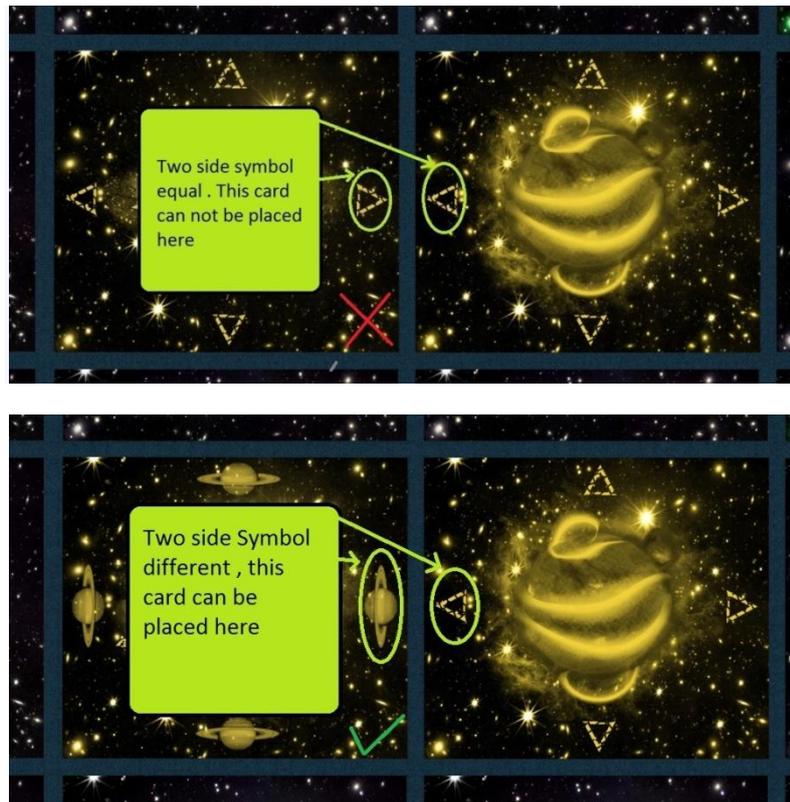
1) La carta tiene que estar puesta ortogonalmente a otra que ya haya en el tapiz.



2) Los 4 lados de la carta solo pueden estar en contacto con cartas de su mismo color o con los colores que tiene adyacentes en el arcoiris.(Rojo-Naranja-Amarillo-Verde-Azul -Morado)



3) Los simbolos de los laterales de las cartas no pueden estar adyacentes a cartas con su mismo simbolo.



Intercambiar Carta

Se puede intercambiar la carta robada por una carta que se encuentre ya en la mesa, siempre que no rompa las normas de contacto y la carta de la mano sea superior a la carta de la mesa(ver cartas superiores)

Se pueden intercambiar cartas indefinidamente.

Cartas Superiores : Asteroide es superior a Cometa , Cometa es superior a Nebulosa , Nebulosa es superior a Asteroide.



Descartar carta

Si el jugador no puede o no quiere colocar la carta en la mesa , descarta esa carta.

Limitaciones de la zona de juego

El máximo de cartas situadas ortogonalmente tanto en filas como en columnas es 8. Sin superar una matriz de 8x8 cartas.

Final de la partida

El juego se acaba cuando se agota el mazo de cartas y las cartas de la zona de robo.

Regla a aplicar durante las primeras partidas del juego : Si te das cuenta que una carta ya puesta sobre la mesa no cumple las normas de contacto , simplemente descarta esa carta del tapiz

Objetivo de Universal Tapestry

Universal Tapestry tiene dos modos de juego

- 1) **Por tiempo:** Completar la matriz de 8x8 cartas sin dejar ningún hueco en ella lo más rápido posible.

Rangos:

- Más de 40 minutos : **Novato**

-Entre 30 y 40 minutos : **Normal**

-Entre 20 y 30 minutos: **Avanzado**

- Entre 10 y 20 minutos : **Legendario**

-Menos de 10 minutos?!! : **Las cartas se fusionan formando una grieta dimensional y Cthulhu sale de ella.** (¬_¬)

- 2) **Por cartas descartadas:** Completar la matriz de 8x8 cartas evitando descartar cartas con pocos puntos.

Las cartas descartadas dan estos puntos:

- Verdes y Amarillas : **2** puntos

- Azules y Naranjas : **1** punto

- Rojas y Moradas: **0** puntos

Objetivo: Conseguir el máximo número de puntos

En cualquier de los dos casos si la matriz no se completa, el jugador pierde la partida