



Twisty

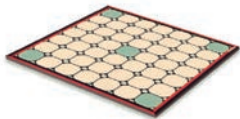


ans years
anos Jahre
8-99



Twisty

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido
Contenuto • Inhoud • Innehåll • Indhold
Conteúdo • Игровой комплект



x1



X28



x44



X4



X4

E Reglas del juego

Twisty



8-99 años



2 - 4



25 min

Contenido: 4 peones jugadores y sus 4 fichas «peón» correspondientes, 28 fichas «cubo de color» de cartón: 4 series (estrella, cuadrado, triángulo, círculo), 1 tablero de juego, 44 fichas «cubo de color» de madera.

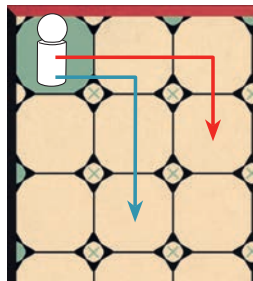


x4 x4 x4 x4 x4 x4 x4 x1 x3 x3 x3 x6

Objetivo del juego: ser el primero en llegar a la casilla central después de haber recuperado 7 cubos de color siguiendo un orden concreto.

Preparación del juego: se mezclan las 44 fichas «cubo de color» de madera y se ponen aleatoriamente sobre el tablero para tapar todas las casillas a excepción de la casilla central y las cuatro esquinas. Cada jugador elige un peón y coge la ficha «peón» correspondiente. Coloca su peón en una de las cuatro esquinas del tablero y deja la ficha «peón» frente a él. También, coge una serie de fichas «cubo de color» de cartón (estrella, cuadrado, triángulo o círculo). Las mezcla y las alinea delante de él con las caras «cubo de color» hacia arriba. De esta manera, obtendrá el orden (de izquierda a derecha) en el que deberá recuperar sus 7 cubos de color.

Desarrollo del juego: empieza el jugador más joven y luego se continúa en el sentido de las agujas del reloj. El jugador (llamémosle A) mueve su personaje tres casillas dibujando una «L»: 2 casillas horizontales + 1 vertical o 1 casilla horizontal + 2 verticales.



Si con este movimiento el peón del jugador «A» llega:

- **A una casilla vacía:** se queda en ella hasta su próximo turno.
- **A una casilla con una ficha «cubo de color»:**
 - Si corresponde al siguiente cubo de color de su serie: recupera la ficha de madera y la pone debajo de la ficha de cartón correspondiente de su serie.



Fichas «cubo de color» de cartón




Fichas «cubo de color» de madera


- Si no corresponde al siguiente cubo de color de su serie: se queda ahí hasta su próximo turno.

• **A una casilla con una ficha «movimiento extra»:**



 : puede quedarse en esta casilla o moverse en sentido horizontal o vertical para llegar a una casilla adyacente,

 : puede quedarse en esta casilla o moverse en diagonal para llegar a una casilla adyacente,

 : puede quedarse en esta casilla o moverse de nuevo en «L»,

 : puede quedarse en esta casilla o moverse para llegar a otra ficha idéntica. Si otro jugador ya ocupa una de las salidas posibles, no será posible desplazarse hacia esa casilla.

Nota 1: los jugadores pueden combinar varios movimientos seguidos.

Por ejemplo, el jugador A realiza su movimiento en L y llega a una ficha . Entonces decide moverse de una casilla en diagonal para llegar a una casilla , lo que le permite realizar un nuevo movimiento en L para terminar en el cubo de color que quería alcanzar, todo en un mismo turno.

• **A una casilla que ya está ocupada por el peón de otro jugador** (llamémosle B):

Si el **jugador B** ya ha conseguido el siguiente cubo de color de la lista del **jugador A**, entonces este puede robarle este cubo y ponerlo junto a la ficha correspondiente de su lista.


B mueve entonces la ficha del cubo de cartón correspondiente al final de su lista y **B mueve el peón de B** a una de las esquinas libres del tablero.

Nota 2: el **jugador A** puede elegir como destino una casilla ocupada por el **jugador B** únicamente si:

- **B** posee el próximo objetivo de cubo de **A**

- Este cubo no está protegido (véase la regla de la ficha «protección»)

• **A una casilla con una ficha «protección»**

 : Puede proteger sus cubos de color. Coloca entonces las fichas de madera que ya ha conseguido encima de las fichas de cartón correspondientes. Todos los cubos así colocados están protegidos y ya no podrán ser robados.

  Fichas «cubo de color» de cartón

      Fichas «cubo de color» de madera

Final de la partida:

Cuando un jugador ha recuperado los 7 cubos de su serie en el orden correcto, debe llegar a la casilla central y entonces gana la partida.