

TACTRICS

by Hans Beeftink

VORTEX



ES

GUÍA DE INICIO

#1 ENCRUCIJADA

OBJETIVO DEL JUEGO

El primer jugador en trasladar los direccionadores desde su posición de inicio hacia su zona de objetivo, gana el juego.

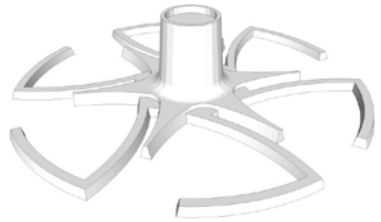
ELEMENTOS DEL JUEGO



DIRECCIONADOR



CONTROLADOR



TORRE

PREPARACIÓN

Cada jugador debe elegir un color y colocar los direccionadores en el tablero, de acuerdo al número de participantes (figuras 1, 2 y 3). Debe utilizar los controladores para indicar su posición de inicio y su zona de objetivo. Las zonas de objetivo deben ser los 6 espacios que rodeen una torre en el extremo contrario a la posición de inicio en el tablero (figura 4).

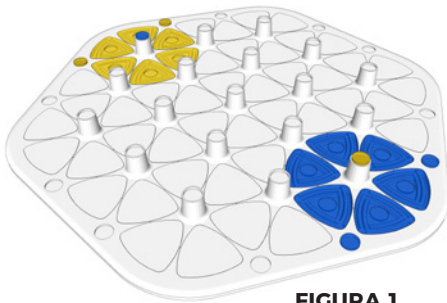


FIGURA 1

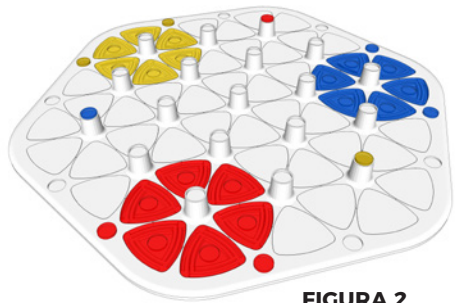


FIGURA 2

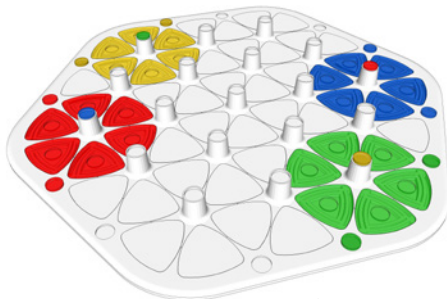


FIGURA 3

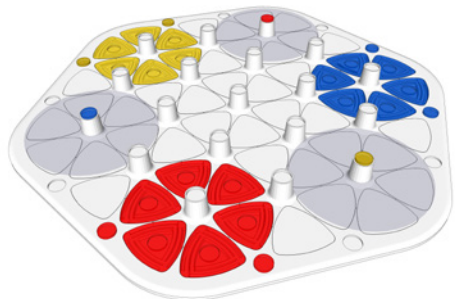


FIGURA 4

MÉTODO DE DESPLAZAMIENTOS

Para mover los direccionadores, los jugadores deben desplazar y girar las torres con un solo movimiento, ya sea en sentido de las agujas del reloj o a la inversa. El movimiento de juego se denomina una acción (figura 5) y sólo podrán rotar una torre si están empatados en mayoría de direccionadores a su alrededor.

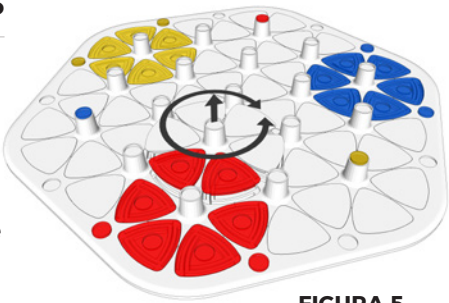


FIGURA 5

ACCIONES

Durante el juego, las acciones se realizan por turnos, pero al comienzo, el número de acciones es limitado. En los primeros 3 turnos (independientemente de la cantidad de jugadores), el sistema es el siguiente: en el primer turno se realiza 1 acción, en el segundo turno se realizan 2 acciones, y en el tercer turno se realizan 3 acciones. Luego de éste último, cada cual podrá realizar 4 acciones en su turno hasta el final del juego.

ESQUEMA PARA DOS JUGADORES (A Y B)

JUGADORES	ACCIONES
A	1
B	2
A	3
B	4

ESQUAMA PARA TRES JUGADORES (A, B Y C)

JUGADORES	ACCIONES
A	1
B	2
C	3
A	4

De allí en adelante, todos los jugadores realizan 4 acciones por turno hasta el final del juego.

Nota: Los jugadores pueden dividir sus acciones entre distintas torres. Es obligatorio que realicen al menos una acción en su turno, pero pueden omitir las 3 acciones restantes.

EL JUEGO

Los participantes deben elegir un jugador para que comience el juego en sentido de las agujas del reloj y realice una acción siguiendo las secuencias ejemplificadas en los esquemas. El juego finaliza cuando un jugador logra ubicar su último direccionador en la zona de objetivo.

ADEMÁS...

Siéntete libre de improvisar, ¡hay muchos comienzos y finales posibles!
Para Encrucijada Avanzado y otros entretenidos juegos, consulta el manual "Avanzado y más".

Hay varios juegos de concepto disponibles.
¡Sé el primero en conocer nuestras próximas extensiones!

**¡SUSCRÍBETE A NUESTRA NEWSLETTER
Y SÍGUENOS EN FACEBOOK!**

WWW.FACEBOOK.COM/TACTRICS

TACTRICS
WWW.TACTRICS.COM