

E Reglas del juego

PATRIX

Edad: 5/99 años
Número de jugadores: 2
Duración de la partida: 10 mn

Contenido:

2 soportes de madera con 4 palos
14 anillas (2 de cada color)
50 cartas "retos"

Objetivo del juego:

Ser el primero en posicionar las 7 anillas en el orden visualizado en la carta "reto".

(El sabio indica el sentido de lectura de la carta: la anilla a posicionar debajo del palo es la que se encuentra en los pies del sabio).

Preparación del juego:

Cada jugador coge un soporte y 7 anillas de colores diferentes. Las cartas "reto" se mezclan y se colocan en pila en el centro de la mesa, boca abajo.

Se gira una primera carta. Cada jugador deja en un "palo" a uno de los extremos del zócalo sus 7 anillas en el orden indicado por la carta "objetivo".

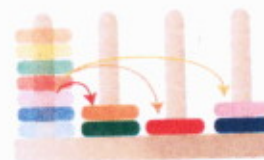
De este modo, sus anillas se posicionan en el mismo orden y ambos jugadores parten en igualdad de condiciones para afrontar el reto que se avecina.



Desarrollo del juego:

Uno de los jugadores gira una nueva carta "reto" y la deja en el centro de la mesa.

Inmediatamente, los dos jugadores empiezan a reorganizar el orden de sus anillas lo antes posible para alinearlas en el orden indicado en la nueva carta "reto". (Las anillas deben apilarse en el "palo" opuesto al palo de origen).



Atención:

- *Sólo se puede desplazar una anilla si está encima de una pila. Si hay otra anilla encima, habrá que pasarla primero a otro palo, antes de acceder a la anilla deseada (está prohibido coger 2 de cada vez).*
- *Durante los desplazamientos, las anillas pueden posicionarse indiferentemente en uno u otro de los cuatro palos (una anilla no debe pasar necesariamente por cada uno de los palos).*

¿Quién gana?

El primero en realizar el reto indicado en la carta, gana un punto. Si por el contrario se ha equivocado, esta carta pasa a su adversario.

Al final del tiempo de juego definido por ambos jugadores al principio de la partida, el jugador que ha ganado más cartas gana la partida.