

ISIS & OSIRIS

PARA 2 A 4 JUGADORES A PARTIR DE 7 AÑOS

COMPONENTES

1 tablero de juego	2x	6x	2x	1x	2x	6x	2x	1x
22 fichas Isis & Osiris								
32 peones								
8 en cada uno de los 4 colores								
4 indicadores, uno de cada color								
4 fichas +/- 20, de doble cara								
1 reglamento								


Antes de la primera partida retira con cuidado las fichas Isis & Osiris y las fichas +/- 20 de la plantilla troquelada.


PREPARATIVOS

- 👤 Cada jugador elige un color, toma el indicador correspondiente y lo coloca en la mesa delante de él.
- 👤 Las 22 fichas Isis & Osiris se mezclan boca abajo. En el anverso las fichas tienen números azules positivos o números rojos negativos. Todas las fichas tienen en el dorso la imagen de un ojo.
- 👤 Según el número de jugadores cada jugador toma un número diferente de peones de su color y de fichas Isis & Osiris:
 - 2 jugadores: 8 peones y 11 fichas
 - 3 jugadores: 6 peones y 7 fichas
 - 4 jugadores: 5 peones y 5 fichas

Atención: Los jugadores **no pueden poner sus fichas boca arriba**. Las tienen que dejar boca abajo delante de ellos, como reserva. Las fichas restantes se retiran del juego, sin mostrar sus valores, y se devuelven a la caja del juego.

Los peones restantes tampoco se usan en la partida y se devuelven también a la caja del juego.

 El tablero se coloca en el centro de la mesa, al alcance de todos los jugadores. Se compone de una zona de juego de 6 x 6 casillas, y en cada uno de los lados de un marcador de puntos: azul para los puntos positivos y rojo para los puntos negativos de los jugadores.

 Las fichas +/- 20 se dejan al lado de los marcadores de puntos del tablero.

OBJETIVO DEL JUEGO

Al final de la partida cada peón tomará el valor de las fichas Isis & Osiris adyacentes. Los jugadores intentan conseguir el mayor valor posible para sus peones mediante la astuta colocación de sus fichas y peones..

DESARROLLO DEL JUEGO

Los jugadores deciden quién empieza a jugar. En su turno, el jugador debe hacer una de las dos acciones siguientes:

1. Colocar uno de sus peones en una casilla libre cualquiera del tablero.

o bien

2. Tomar una ficha boca abajo de su reserva, darle la vuelta, mirar su valor y mostrarlo a todos los jugadores. A continuación, la coloca boca abajo en una casilla libre cualquiera del tablero.

Atención: ¡El ojo de todas las fichas colocadas en el tablero debe apuntar en la misma dirección!

A continuación es el turno del siguiente jugador por la izquierda. Los peones y las fichas sólo se pueden colocar en casillas libres, es decir, en casillas en las que no haya ningún peón ni ninguna ficha.

Si un jugador toma una ficha de su reserva y mira y muestra su valor, está obligado a colocarla en el tablero. Después de mirar y mostrar el valor de una ficha ni puede decidir colocar un peón en su lugar.

Cuando un jugador se queda sin fichas, continúa jugando colocando los peones que aún tenga. Y viceversa: si se queda sin peones, continúa jugando colocando las fichas que aún tenga.

FIN DE JUEGO

La partida termina cuando un jugador ocupa la ltima casilla libre del tablero con un pen o con una ficha. Todas las fichas y peones que an tengan los jugadores delante de ellos se devuelven a la caja.

PUNTVACIÓN

Se les da la vuelta a todas las fichas del tablero, para que su valor quede a la vista.

A continuación se determina el valor de los peones de cada color. El valor de un peón es la suma de toda las fichas directamente adyacentes en vertical y horizontal. El valor de un peón puede ser negativo.

Cada jugador suma los valores de todos sus peones y coloca su indicador en el valor del contador correspondiente.

Los puntos positivos se indican en el marcador azul, y los puntos negativos en el marcador rojo. Si un jugador sobrepasa los 20 puntos, toma una ficha +/- 20 y la coloca, con el lado correspondiente boca arriba según tenga un total positivo o negativo, delante de él.

En el contador de puntos sólo se indican los puntos que pasan por encima de 20..

Por claridad, los peones cuyo valor haya sido calculado se retiran del tablero.

Ejemplo:

El peón A del jugador verde

vale: $-1 -2 = -3$ puntos

y el peón B:

$+4 -1 -2 = +1$ punto.

En total el jugador verde

consigue -3 (peón A)

$+1$ (peón B) = -2 puntos.

El jugador violeta consigue

$+1 +2 = +3$ puntos.



Gana el jugador con la mayor cantidad de puntos. Si todos los jugadores tienen puntos negativos, gana el jugador que tenga menos puntos negativos.

VARIANTE I

Antes de empezar a jugar los jugadores deciden cuántas partidas seguidas van a jugar. El resultado de puntos de una partida se acumula para la siguiente. Gana el jugador que después de la última partida tenga la mayor cantidad de puntos.

VARIANTE II

Se aplican las mismas reglas que en el juego habitual.

Durante los preparativos sólo se reparten los peones, de acuerdo al número de jugadores. Todas las fichas Isis & Osiris se mezclan boca abajo y se dejan como reserva general para todos los jugadores al lado del tablero.

Cuando un jugador quiere colocar en el tablero una ficha Isis & Osiris, la toma de la reserva general, le da la vuelta para mirar su valor y mostrarlo a todos los jugadores y, a continuación, la coloca boca abajo en una casilla libre cualquiera del tablero.

Si se agota la reserva general de fichas Isis & Osiris, los jugadores continúan jugando con sus peones.



Editado por:

Devir Iberia, S.L.
C/París 162-164, 3º 1ª.
08036 - Barcelona
www.devir.es

© 2010 **ABACUSSPIELE**

Verlags GmbH & Co.

KG, Dreieich

Autor: Michael Schacht

Ilustraciones: Franz Vohwinkel

Créditos de la edición en castellano

Producción editorial:

Xavi Garriga y Joaquim Dorca

Traducción:

Francisco F.Garea y Sonja Wlasny

Adaptación gráfica: Antonio Catalán

Todos los derechos reservados. Fabricado en Alemania.