

Shiftago

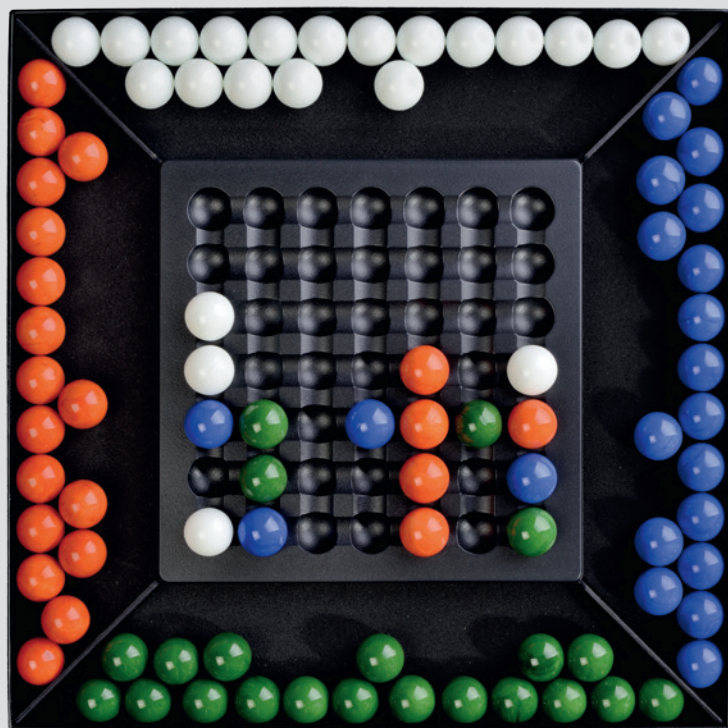
BRING DEINE STRATEGIE INS ROLLEN...
THE STRATEGIC BOARD GAME WITH SHIFTING MARBLES



Shiftago

BRING DEINE STRATEGIE INS ROLLEN●●●

THE STRATEGIC BOARD GAME WITH SHIFTING MARBLES



Spielanleitung



Instructions



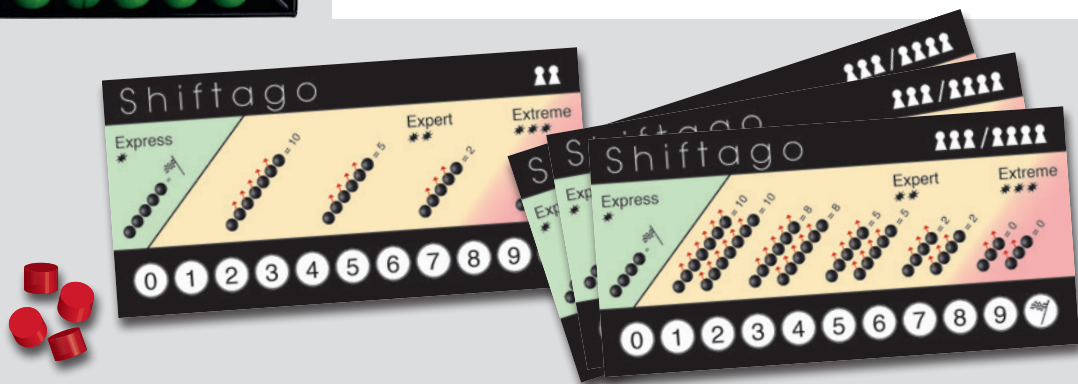
Règle du jeu



Instrucciones del juego



Regole del gioco



Shiftago

BRING DEINE STRATEGIE INS ROLLEN. ●●●
THE STRATEGIC BOARD GAME WITH SHIFTING MARBLES

			Level	Shiftago
2-4	8+	1 - 15 min	★	Express
		10 - 30 min	★★★	Expert
		15 - 45 min	★★★★	Extreme

Autores: Robert Witter y Frank Warneke
www.shiftago.com

- MATERIAL**
- 1 tablero de juego (7x7 casillas)
 - 22 bolas de cristal naranja OPAL
 - 22 bolas de cristal verde OPAL
 - 22 bolas de cristal azul OPAL
 - 22 bolas de cristal blanco OPAL
 - 4 marcadores rojos
 - 4 tarjetas de doble cara
 - 1 manual de instrucciones del juego en 5 idiomas
-     

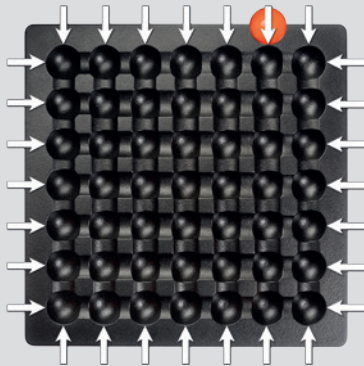
CONCEPTO DEL JUEGO

Crear una línea de bolas de tu color lo más rápido posible de forma horizontal, vertical o diagonal. Para ganar se deben crear una o varias líneas de bolas de diferentes longitudes según la variante de juego y el número de jugadores.

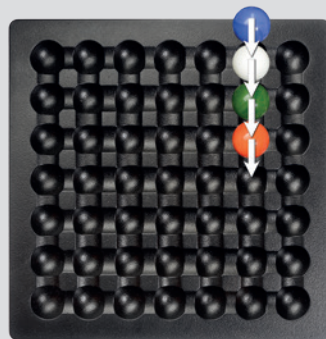
PREPARACIÓN DEL JUEGO

La caja abierta con el tablero debe colocarse en el centro entre los jugadores. Caja jugador recibe 22 bolas de un color, que deposita en su compartimento, y una de las 4 tarjetas con el marcador. Se sortea quién será el primer jugador.

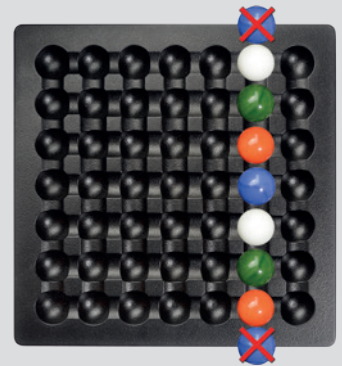
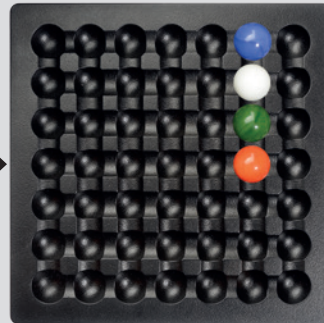
MECÁNICA DEL JUEGO



Las bolas solo se pueden introducir por el **borde de cualquier lateral** en **cualquier fila** del tablero.



Si, en una casilla situada en el borde, ya hay una bola, ésta y todas las bolas colindantes en esa dirección se deben desplazar una casilla.

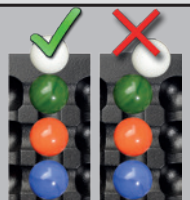


Esto solo se puede realizar hasta que la fila esté completa. Las bolas no deben **nunca** empujarse fuera del tablero.

Si tocas, haces tu jugada

Siempre que la bola que se vaya a introducir toque otra bola o la casilla de juego, se tiene que realizar la jugada correspondiente (siempre que se cumplan las normas).

Al introducir la bola, se debe empujar la otra bola exactamente por el centro.



VARIANTES DE JUEGO

Existen tres variantes de juego:

Shiftago Express: fácil, pero complicado
Shiftago Expert: difícil y exigente
Shiftago Extreme: complejo y desafiante

Antes de comenzar la partida, los jugadores acuerdan la variante de juego.

Consejo:

juega primero unas partidas de Shiftago Express para familiarizarte con la mecánica del juego.

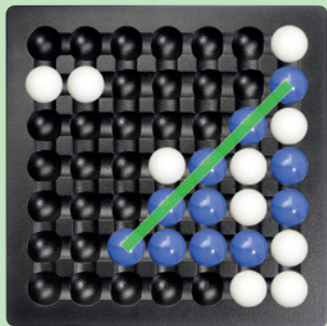
Shiftago Express ★

Duración del juego: 1-15 minutos

Objetivo del juego

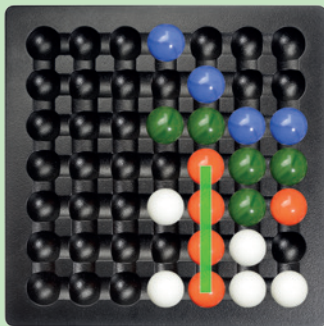
2 jugadores

Gana el primero que consiga una línea de al menos 5 bolas.



3-4 jugadores

Gana el primero que consiga una línea de al menos 4 bolas.



Desarrollo del juego

Cada jugador, durante su turno, coge una bola del compartimento y la introduce en una fila del tablero. Con esto se acaba la jugada y el turno pasa al jugador situado a su izquierda.

Final del juego

El jugador que tiene el turno gana cuando, **tras** introducir una bola, consigue una línea horizontal, vertical o diagonal con un número suficiente de bolas de su color (véanse las imágenes a la izquierda).

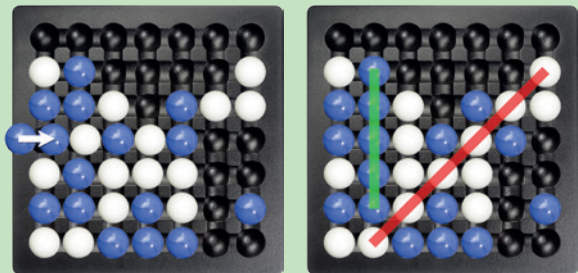
Las líneas de bolas de otros colores no cuentan.

Si el jugador no tiene más bolas o si el tablero está lleno, el juego acaba en empate.

Torneo Express

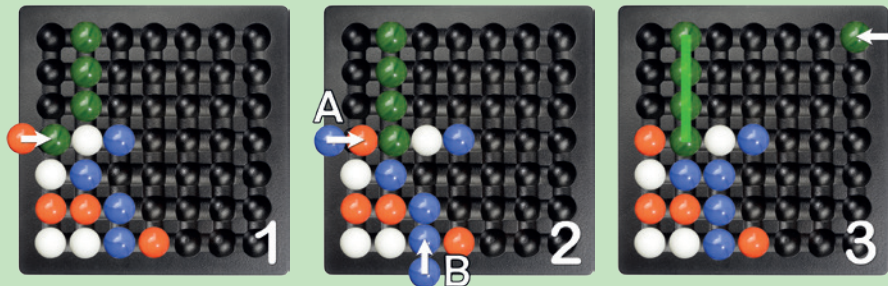
El primero que gane 10 juegos, gana el torneo. El número de juegos ganados se indica en la tarjeta con el marcador. El siguiente juego comienza con el jugador situado a la izquierda del ganador.

Ejemplo 1:



Las azules ganan tras su jugada, aunque la línea de bolas blancas es más larga.

Ejemplo 2:



La naranja desplaza la verde y forma una línea de 4 bolas (imagen 1).

Es el turno de la azul, que podría romper la línea de 4 bolas verdes (imagen 2 A), pero no se da cuenta y lleva a cabo otra jugada (imagen 2 B).

Ahora es el turno de la verde, que no toca la línea de 4 bolas (imagen 3) y gana.

Shiftago Expert ***

Duración del juego: 10-30 minutos

Objetivo del juego

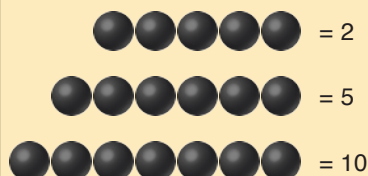
Mediante la formación de líneas de bolas se obtiene un número determinado de puntos según la longitud. Gana el primero que consiga 10 puntos (o más).

Líneas de bolas puntuables

2 jugadores

Las líneas se puntúan a partir de 5 bolas.

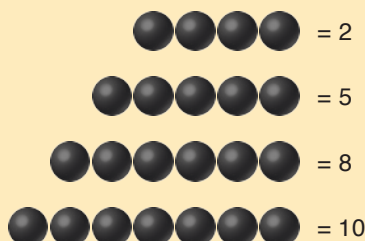
Puntuación



3-4 jugadores

Las líneas se puntúan a partir de 4 bolas.

Puntuación



Solo se puntúan las líneas de bolas del color de la persona **que tiene el turno**. Las líneas pueden ser horizontales, verticales y diagonales.

Los puntos se suman **tras** la introducción de una bola.

Una línea de bolas se puntúa según su longitud **total**. Si, por ejemplo, hay una línea de 6 bolas, ésta no se puede puntuar como una línea de 5 o de 4 bolas.

Solo se puede puntuar **una** línea de bolas, incluso si ésta se cruza o está junto a otras líneas de bolas.

Si, tras introducir la bola, el jugador toca una línea de bolas puntuable, también debe sumar esos puntos.

Los jugadores no deben advertir a los demás sobre la situación del juego, con una excepción: si un jugador se ha olvidado sumar sus puntos tras introducir una bola, los otros jugadores deben indicárselo.

Desarrollo del juego

Cada jugador, durante su turno, coge una bola del compartimento y la introduce en una fila del tablero. **A continuación**, existen dos posibilidades:

- 1.) El jugador tiene **una o varias** líneas de bolas puntuables en el tablero (consulte el apartado situado a la izquierda «Líneas de bolas puntuables»).

En este caso **debe** sumar los puntos. Cuando hay varias líneas de bolas, puede decidir cuál quiere que se puntúe.

Además, el jugador debe eliminar las siguientes bolas de la línea puntuada:

2 jugadores

Se eliminan todas las bolas menos las de los extremos.



3-4 jugadores

Se eliminan todas las bolas menos una de las dos situadas en los extremos. El jugador puede elegir cuál de las dos bolas de los extremos quiere dejar en el tablero.



o bien



Las bolas eliminadas se deben volver a colocar en el compartimento y el jugador recibe los puntos correspondientes (consulte el apartado de la izquierda «Puntuación»). El jugador coloca el marcador sobre el número de puntos de la tarjeta que corresponda.

El turno vuelve a ser del mismo jugador.

- 2.) El jugador no tiene ninguna línea de bolas para puntuar en el tablero.

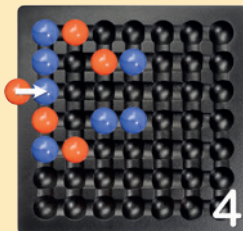
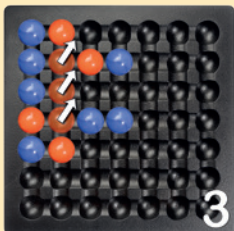
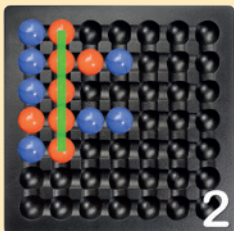
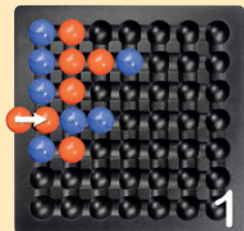
Con esto se acaba la jugada y el turno pasa al jugador situado a su izquierda.

Final del juego

Gana el jugador que tiene el turno cuando consigue al menos 10 puntos.

Si el jugador que tiene el turno no tiene más bolas o si el tablero está lleno, gana el jugador que tenga más puntos.

En caso de tener el mismo número de puntos, el juego acaba en empate.



Ejemplo:

El jugador naranja crea una línea de 5 bolas (imágenes 1 y 2), suma los puntos (imagen 3) y vuelve a tener el turno (imagen 4).

Shiftago Extreme ***

Duración del juego: 15-45 minutos

Shiftago Extreme es una ampliación de Shiftago Expert con el mismo objetivo, desarrollo y final del juego, pero con las siguientes diferencias:

Las líneas con una longitud de 4 bolas (**2 jugadores**) o de 3 bolas (**3-4 jugadores**) valen 0 puntos (consulte el cuadro de la derecha).

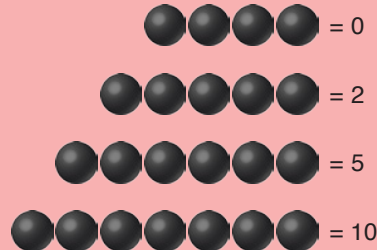
Tras conseguir una línea de bolas de 0 puntos, al igual que con el resto de líneas puntuables, el turno es del mismo jugador.

Líneas de bolas puntuables

2 jugadores

Las líneas se puntúan a partir de 4 bolas.

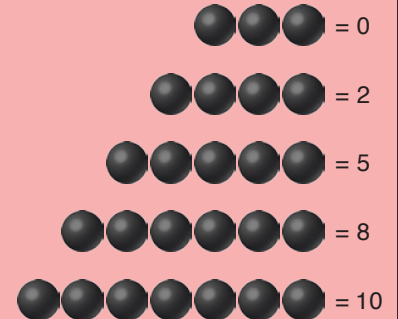
Puntuación



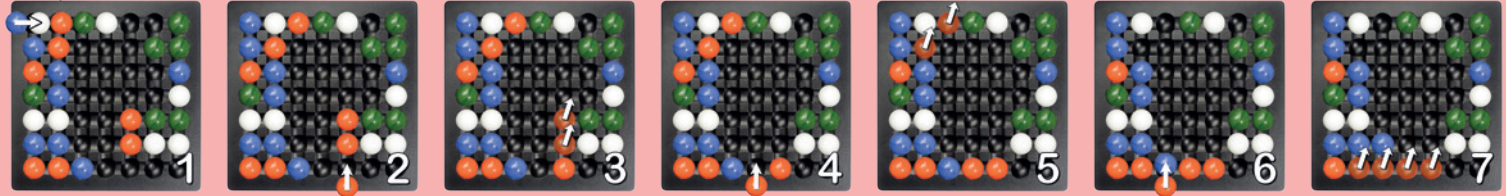
3-4 jugadores

Las líneas se puntúan a partir de 3 bolas.

Puntuación



Beispiel:



La azul desplaza la naranja y crea una línea de 3 bolas (imagen 1), así el jugador naranja tiene ahora una línea con 0 puntos.

La naranja, que tiene el turno, crea una línea de 5 bolas mediante una serie de movimientos habilidosos con la que suma 5 puntos (imágenes de la 2 a la 7).

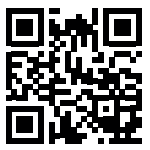
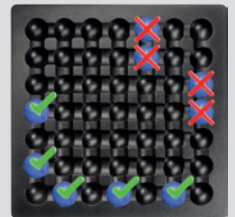
Compensación opcional del nivel de habilidad (todas las variantes):

Un jugador habilidoso debe pasar en los primeros turnos, entre 1 y 6 (según se haya acordado).

Para contabilizar los turnos pasados, antes de comenzar el juego debe dejar el número de bolas correspondiente (de 1 a 6) apartado. Cada vez que pase un turno debe volver a colocar una de esas bolas en el compartimento. Cuando no le queden más bolas apartadas, debe efectuar un turno normal.

Excepción:

Cuando solo hay bolas de un color en el tablero, éstas no se pueden «tocar». Un jugador, que coloque dos o más bolas seguidas en el tablero (porque el resto de jugadores ha pasado turno), no puede colocar las bolas de forma horizontal o vertical en las casillas contiguas.



Más información en nuestro sitio web.
www.shiftago.com/info

También de WiWa Spiele:

BARRAGOON®
El fascinante juego de estrategia para dos personas
www.barragoon.com

BARRAGOON®



**WiWa
Spiele**

WiWa Spiele UG
(haftungsbeschränkt)

Bajuwarenring 21
D-82041 Oberhaching
Tel.: + 49 89 641889-14
Fax: + 49 89 641889-20
www.wiwa-spiele.de