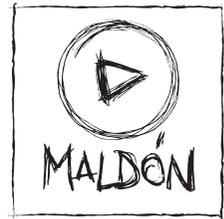


★ EL SWITCHER ★

"Δεν υπάρχει τίποτα εκτός από μόνιμη αλλαγή"
Heráclito

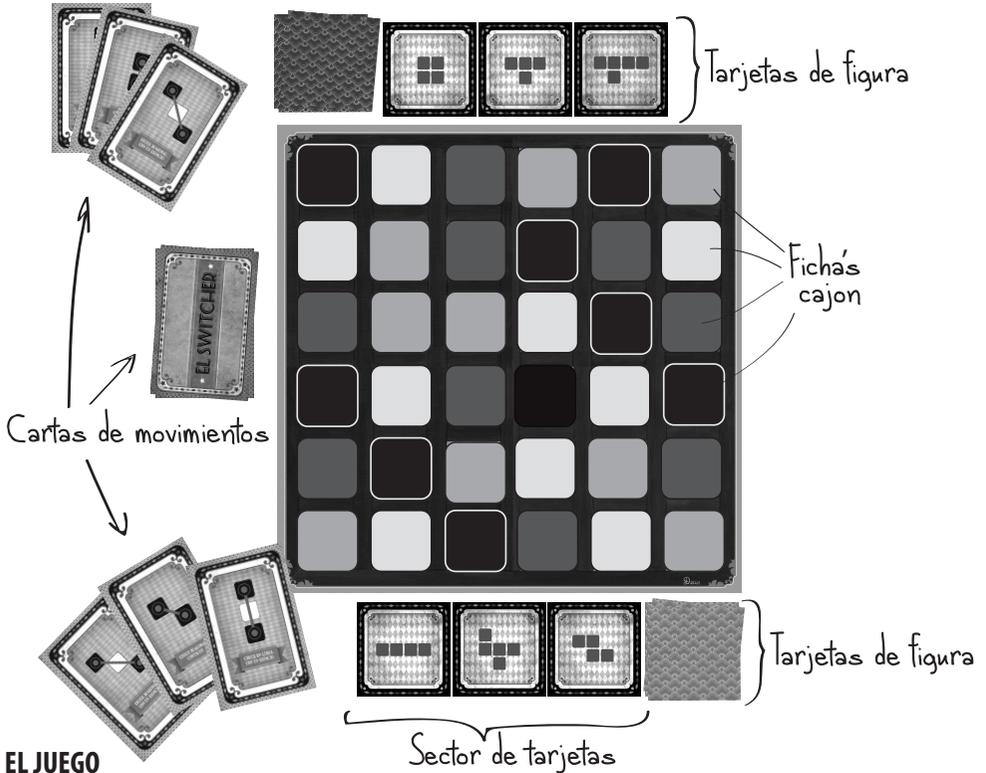


REGLAMENTO

CONTENIDO

- ★ 36 fichas cajón de cuatro colores distintos
- ★ 49 cartas de movimiento
- ★ 4 mazos de 23 tarjetas figura
- ★ 1 tablero

La disposición del juego para comenzar



EL JUEGO

El objetivo del juego es formar todas las figuras del mazo en el tablero. Para ello se moverán las fichas cajón por medio de las cartas de movimiento. Quien primero logre formar todas las figuras de su mazo será el ganador.

Comienzo

Para comenzar la partida se deben mezclar las 36 fichas cajón y disponerlas en el tablero de manera aleatoria. Cada jugador tomará uno de los cuatro mazos de tarjetas figuras y lo colocará boca abajo frente suyo. Dará vuelta las tres primeras tarjetas de su mazo a la vista de todos. Se repartirán tres cartas de movimiento a cada jugador. Cada jugador solo podrá ver sus propias cartas de movimiento. El jugador que haya propuesto jugar comenzará la partida.

El turno

El jugador tiene dos minutos para utilizar sus tres movimientos. En este tiempo intentará formar con las fichas cajón alguna de las figuras que estén a la vista en los sectores de tarjetas en la mesa, suyas o de sus contrincantes. El jugador mostrará la carta de movimiento a utilizar, realizará el movimiento en el tablero y luego se descartará de la carta de movimiento utilizada. Si consigue formar una figura propia, se descartará de esa tarjeta y dará vuelta la siguiente tarjeta de su mazo. Si consigue formar alguna figura de un contrincante, éste deberá darla vuelta boca abajo convirtiéndola así en una *figura bloqueada*. Una vez que termine su tiempo o sus cartas de movimiento dará por terminado su juego: tomará del mazo de cartas de movimiento las necesarias para completar sus 3 cartas en la mano y pasará el turno al jugador de su derecha.

FIGURAS

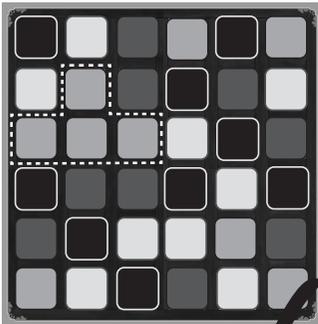
Figuras válidas

Una figura se considera *figura válida* cuando:

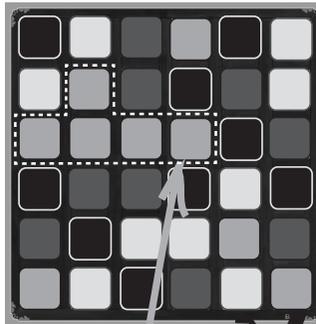
- ★ **Regla 1:** Las fichas cajón que la forman son todas del mismo color
- ★ **Regla 2:** Ninguno de sus bordes laterales está en contacto con otra del mismo color.
- ★ **Regla 3:** El color de la fichas cajón no fue utilizado para formar la última figura (ya sea por él mismo o por el jugador anterior)

mismo o por el jugador anterior)

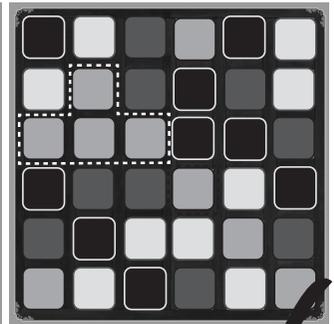
Ejemplo:



VÁLIDO: Ninguno de sus bordes laterales está en contacto con otra del mismo color.



INVÁLIDO: Uno de sus bordes laterales está en contacto con otra del mismo color.



VÁLIDO: Ninguno de sus bordes laterales está en contacto con otra del mismo color. Los vértices SI pueden estar en contacto.

Aclaraciones:

a) Si alguna de las figuras en juego ya está formada sobre la mesa cuando se da vuelta la tarjeta, se aceptará como figura válida siempre y cuando no sea del último color utilizado (Regla 3). Este también es el caso para una figura ya utilizada que permanece armada en el tablero.

b) Si un jugador logra formar una figura que aparece en más de una tarjeta en la mesa, deberá elegir una, para descartarse si es propia o convertir en figura bloqueada si es ajena.

c) El jugador podrá formar tanta figuras válidas como pueda con cada movimiento. De acuerdo a su estrategia deberá decidir lo que es mejor para su juego: deshacerse de muchas tarjetas en un turno, bloquear tarjetas ajenas esperar que otro jugador la deje armada, etc.

d) Una vez que se utilicen todas las cartas de movimiento, se mezclarán las cartas ya utilizadas y se formará nuevamente un mazo.

e) Los dibujos en los casilleros del tablero no tienen ninguna incidencia directa en el juego. Su existencia prueba la relación directa entre el juego y el placer estético.

Figura bloqueada

Cuando un jugador forma una figura ajena en el tablero, el dueño de la tarjeta deberá darla vuelta y así se convierte en una *figura bloqueada*.

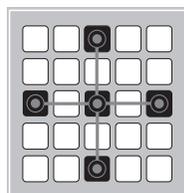
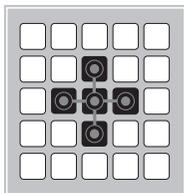
Un jugador con una *figura bloqueada* en su sector perderá el derecho a reposición de tarjeta hasta tanto no forme todas las figuras de su sector de tarjetas. Sin embargo no perderá el derecho a bloquear figuras a los otros jugadores.

Ej: Un jugador tiene en su sector la figura A, B y C. Otro jugador le bloquea la figura A. El jugador ahora tiene en su sector de tarjetas sólo dos figuras a la vista de todos: la B y la C. Si logra formar alguna de sus figuras (la B por ejemplo) quedará con una sola tarjeta de figura a la vista -la C- y otra dada vuelta: la figura bloqueada (la A). Cuando forme la figura C podrá dar vuelta la figura bloqueada (A) y recién cuando forme la figura A (la única que tendrá en su sector) podrá reponer las tres tarjetas en su sector y retomar el derecho a reposición normal del juego.

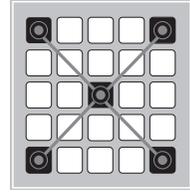
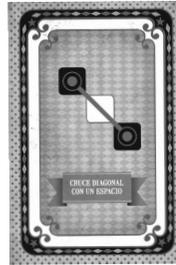
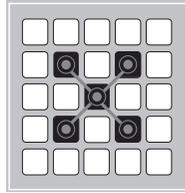
No se podrá bloquear más de una carta figura por vez a cada jugador, ni se podrá bloquear a un jugador que tenga una sola carta en su sector de tarjetas.

CARTAS DE MOVIMIENTO

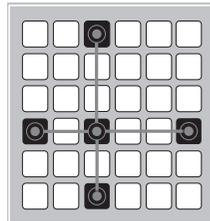
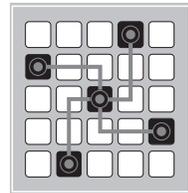
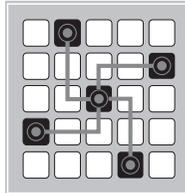
Las cartas de movimientos son la forma que tienen los jugadores de mover las fichas cajón en el tablero. Los movimientos se realizan intercambiando de lugar las fichas como lo indica cada carta.



Los movimientos lineales pueden hacerse horizontal o verticalmente.



Los movimientos diagonales pueden hacerse hacia la derecha o hacia la izquierda.



*Con el **cruce en línea al lateral** se puede intercambiar una ficha con cualquiera de las cuatro que estén en los extremos de su misma fila o columna.*

FINAL DEL JUEGO

El primer jugador que logre armar todas las tarjetas de figura de su mazo será el ganador. La partida se considerará finalizada inmediatamente después que el jugador arme la última figura en el tablero.

AGRADECIMIENTOS

Primero pensamos el juego y sospechamos que puede ser divertido, después cortamos cartulinas y cartones y lo probamos entre nosotros y con amigos; es la hora de la verdad. Qué felicidad cuando descubrimos que es divertido. Ahí llamamos a un dibujante, en este caso Guillermo Decurgez, se lo contamos, lo jugamos con él y se pone a dibujar. Nos manda los dibujos más lindos del mundo y el juego empieza a tomar forma. Entonces llega el boceto de la caja que nos manda nuestro diseñador estrella Christian Argiz y ya podemos ver cómo va a quedar. Después se hacen los originales, se compra el papel y la cartulina, se manda a imprimir, a troquelar y se hace el armado . Y acá está, llegó a tus manos para que lo juegues y esperamos lo disfrutes.

Estos agradecimientos van para **vos**. Muchas gracias por comprar nuestros juegos y permitirnos seguir haciendo nuevos. Qué vuelvan los juegos de mesa y que el único final de juego sea el de Cortázar.

Muchas gracias a Decur por las ilustraciones, Christian Argiz por el diseño, a todos los que lo probaron, especialmente a Lucas Ferreyra y sus amigos por la ayuda a hacer más claro el reglamento. A Juan Bartesaghi por darnos una mano siempre en el armado de nuestros juegos. Y a Florencia Reguera, por probar todos nuestros juegos como si fuera parte de Maldón.

**Si querés estar al tanto de nuestras novedades, seguinos en
[facebook.com/JuegosMaldon](https://www.facebook.com/JuegosMaldon)**

UN JUEGO ILUSTRADO POR DECUR

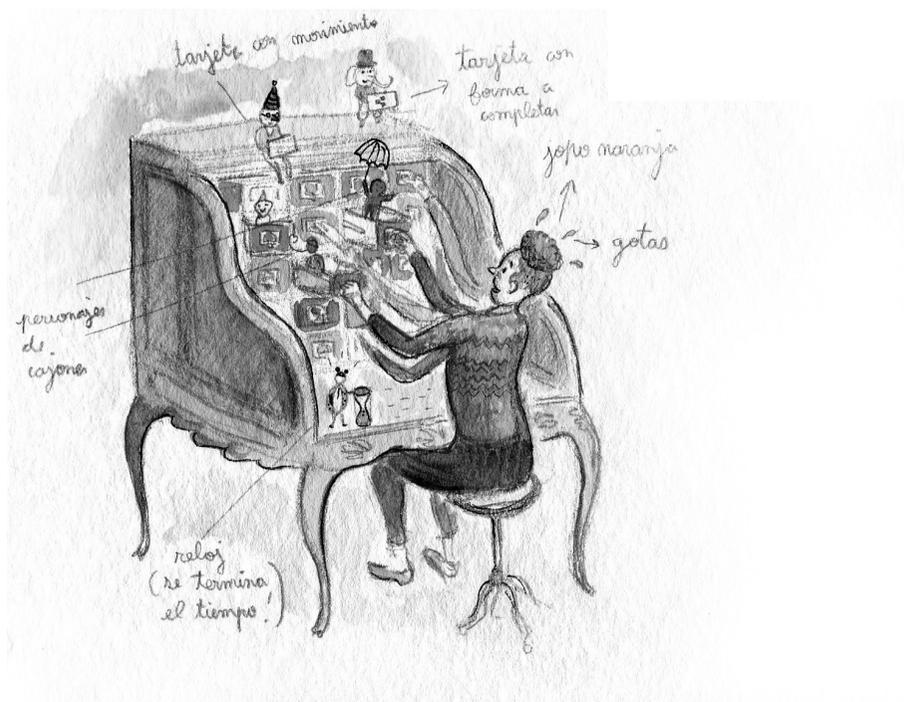
“Mi cuerpo está lleno de pequeños cajones. A la hora de pintar suelo hacer una gran recorrida por ellos, algunos paso de largo y en otros me detengo y me zambullo. Hay cajones con muchas luces y cajones con tan solo una simple vela, cajones con naranjas, turquesas y marrones. Cajones con flores y cajones con animales.

Hay uno en especial que representa a mi infancia, adentro hay un gran árbol adornado por una pequeña casa y en ella un niño, que me invita a jugar. Hay veces que me acompaña a recorrer otros cajones.

Me da mucha felicidad pintar y compartir los colores que amo, en sobres con alas, que vuelan desinteresadamente por el mundo.”

Decur (Guillermo Decurgez)

decur.blogspot.com.ar



Nuestros otros juegos:



www.maldon.com.ar