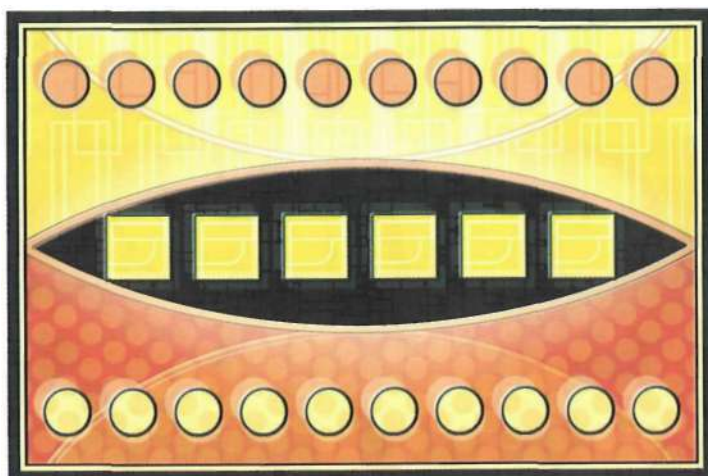


## Objetivo del juego:

Clasificar sus peones en cierto orden para ganar puntos de victoria. Una partida se juega en 3 manos. Se declara ganador de la partida al jugador que, al cabo de las 3 manos, ha conseguido el mayor número de puntos de victoria.

## Material

- Un platillo de juego
- 6 cubos "espectro luminoso" de diferentes colores
- 30 peones en 6 sets de 5 colores diferentes
- 50 cartas
- 1 bolsa de tela
- el presente librito de regla.



## Preparación de una mano:

1. Se pone el platillo de juego entre los 2 jugadores en el sentido de la anchura.

2. Se barajan las cartas y así se constituye un monte, cara abajo, al lado del platillo de juego. Estas cartas componen entonces el monte que se ha de utilizar.
3. Se ponen los 6 cubos al azar sobre las casillas centrales del platillo de juego. Así constituyen el espectro luminoso válido para la partida.
4. Se colocan todos los peones en la bolsa de tela.
5. Cada jugador saca al azar 10 peones de la bolsa y los coloca, uno tras otro y empezando por su izquierda, sobre las casillas de la parte del platillo que está prevista para eso delante de él. Constituyen su línea de peones.
6. Se elige o es determinado por el azar el primer jugador. Éste coge las 5 primeras cartas del monte y las guarda en mano sin que las pueda ver su adversario. Éste último coge entonces en el monte las 5 cartas siguientes para constituir su propia mano de comienzo.

## Desarrollo de un turno de juego :

Una mano se desarrolla en varios turnos de juego

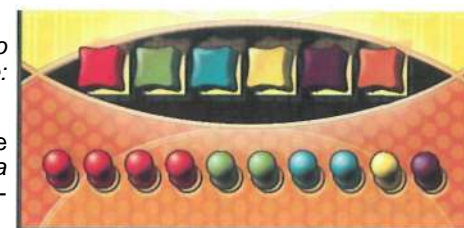
- . Cuando le toca jugar, cada jugador tiene que jugar una carta de su mano o descartar una carta.
  - Si juega una carta, tiene en seguida que aplicar sus efectos.
  - Si descarta una carta, no hay que aplicar ningún efecto.
- . En cuanto jugó una carta y aplicó sus efectos, o después de haber descartado una carta, el jugador tiene que :
  - a/ Poner la carta jugada o descartada, cara arriba, al lado del monte. Estas cartas constituyen un monte que se ha de llamar el descarte.
  - b/ Coger, para integrarla a su mano, la primera carta del monte.

## Final de la manga :

Se acaba la manga cuando un jugador consigue clasificar los peones que tiene delante de él en el orden que indica el espectro luminoso (si no están presentes todos los colores del espectro en su línea de peones, se ignora sencillamente al o a los colores que faltan) o cuando se agota el monte.

*Ejemplo: El espectro luminoso es el siguiente:*

*La línea de peones de un jugador es la siguiente.-*



*Aunque no todos los colores del espectro luminoso aparezcan en su línea de peones (falta el naranja), ha ganado este jugador ya que puso los peones que disponía en el orden del espectro.*

En cuanto queda acabada la manga, se otorgan puntos de victoria a los 2 jugadores, en conformidad con las condiciones aquí presentadas:

Condición	Puntos de victoria
Ser el primer jugador en haber clasificado todos sus peones en el orden del espectro luminoso.	5
Tener presentes, al menos una vez en su línea de peones, todos los colores del espectro.	4
Tener en su línea de peones a 3 peones de mismo color que se siguen.	2
Tener en su línea de peones a 4 peones de mismo color que se siguen.	3
Tener en su línea de peones a 5 peones de mismo color que se siguen.	4

Se declara ganador de la partida al jugador que ha acumulado el mayor número de puntos.

## Las cartas

Es jugando las cartas que tienen en mano que los jugadores pueden cambiar la disposición de los cubos y de los peones con el fin de cumplir con las condiciones de victoria.

### Movimiento:

Estas cartas obligan al jugador a desplazar un peón en su propia línea de peones. Se hacen los movimientos contando las casillas de la línea de peones. Un movimiento puede ser de 1 casilla y hasta de 4 casillas según la carta Movimiento que se emplee. Se puede cumplir el movimiento en cualquiera dirección pero no tiene que hacer salir el peón de la línea de peones. A lo más, se puede llegar a meter el peón en última posición a izquierda o derecha de la línea de peones. Una carta que obliga a un movimiento de 4 no tiene que ser utilizada para mover un peón de solo 3 casillas únicamente porque le es imposible ir más lejos sin salir de su línea. En cuanto está cumplido el movimiento, se vuelven a colocar los peones para formar una línea continua.

*Ejemplo:*

*El jugador juega una carta **Movimiento 4** para desplazar su peón amarillo hacia su derecha.*

*Tras su movimiento, el peón amarillo tiene que cogerle el sitio al peón azul. Éste, así como los 3 peones que lo preceden, se desplazan hacia la derecha de una casilla para llegar a esta situación :*



### Permutación

Estas cartas obligan al jugador a permutar un peón de su propia línea de peones con otro peón de ésta misma línea de peones y situado a un número de casillas que puede ir, según la carta empleada, de 2 a 4. Se puede hacer la permutación en cualquiera dirección.

*Ejemplo:*

*Un jugador juega una carta **Permutación 4** gracias a la cual quiere, en la situación siguiente, permutar la posición de su peón amarillo con la de su peón azul, el cual se encuentra a 4 casillas hacia la derecha. La permutación se hace así:*

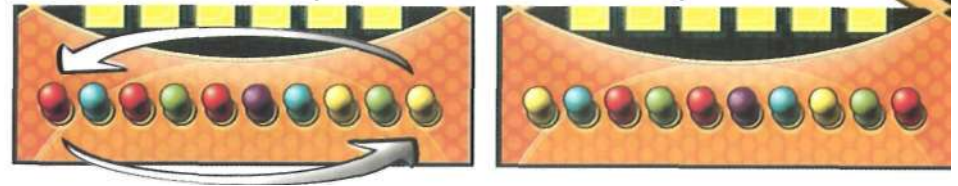
*La situación resultando de esto es entonces la siguiente:*



### Rotación

Estas cartas obligan al jugador a permutar el peón de una extremidad de su línea con el peón de la otra extremidad. **Ejemplo •.**

**Un jugador juega una carta Rotación en la situación siguiente: La situación resultando de esto es la siguiente.-**



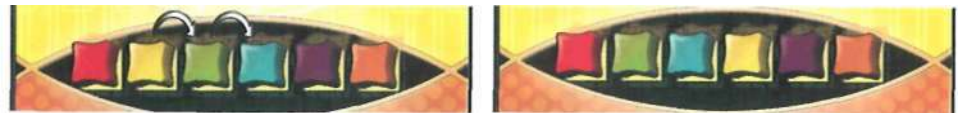
### Modificación

Estas cartas obligan al jugador a desplazar uno de los cubos del espectro, como desplazaría un peón de su línea de peones, de 1 o 2 casillas, según la carta empleada, en la dirección que desea.

*Ejemplo:*

*Un jugador juega una carta **Modificación 2** para desplazar el cubo amarillo hacia su derecha.*

*El cubo amarillo así le coge el sitio al cubo azul. Éste, así como el cubo verde, se desplaza de una casilla hacia la izquierda para llegar a la situación siguiente.-*



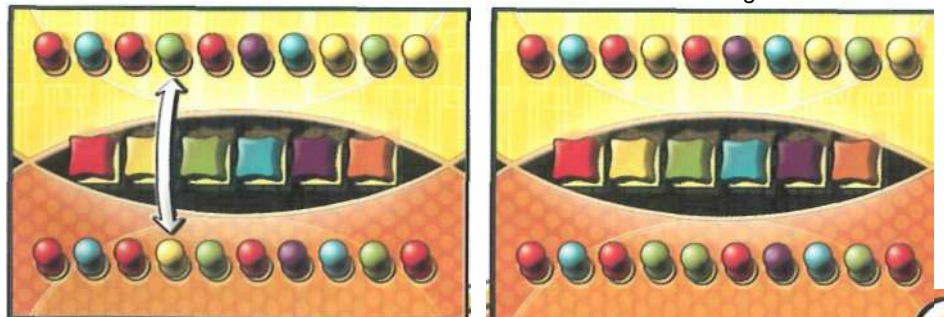
### Intercambio:

Estas cartas obligan al jugador a cambiar uno de sus peones por un peón del adversario que se encuentra justo en frente de él. Claro está que el adversario no puede negarse al cambio.

*Ejemplo:*

*Un jugador juega una carta **Intercambio** para cambiar su peón amarillo por el peón verde adverso situado en frente de él.*

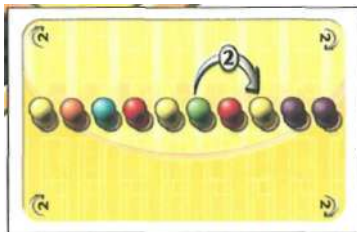
*La situación resultando de esto es la siguiente. •*





# CARTAS

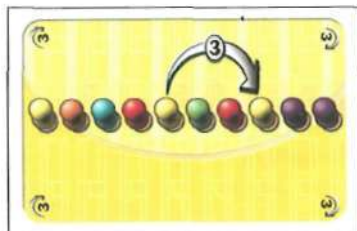
## En total hay 50 cartas.



**MOVIMIENTO 3**  
(3 cartas)

Mueva un peón de su línea de peones de 3 casillas en cualquiera dirección.

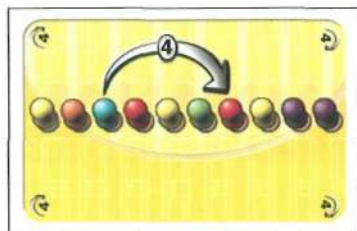
El peón desplazado coge el sitio de el que ocupa la casilla conseguida. Éste y los 2 que lo preceden se corren hacia la casilla liberada por el peón desplazado.



**MOVIMIENTO 4**  
(1 carta)

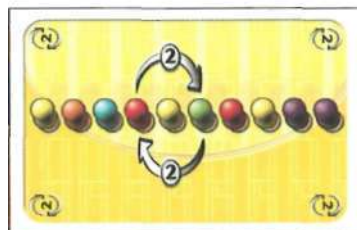
Mueva un peón de su línea de peones de 4 casillas en cualquiera dirección.

El peón desplazado coge el sitio de el que ocupa la casilla conseguida. Éste y los 3 que lo preceden se corren hacia la casilla liberada por el peón desplazado.



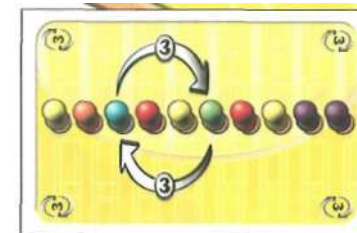
**PERMUTACIÓN 1**  
(10 cartas)

Permute el sitio de un peón de su línea de peones con el de otro situado en una casilla vecina.



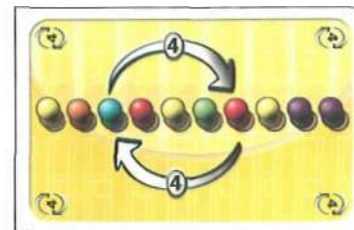
**PERMUTACIÓN 3**  
(4 cartas)

Permute el sitio de un peón de su línea de peones con el de un peón situado 3 casillas más allá en cualquiera dirección.



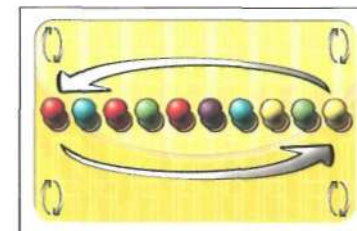
**PERMUTACIÓN 4**  
(2 cartas)

Permute el sitio de un peón de su línea de peones con el de un peón situado 4 casillas más allá en cualquiera dirección.



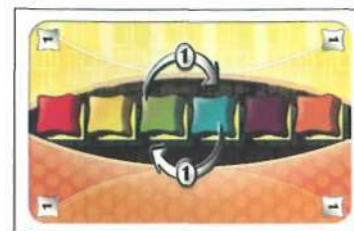
**ROTACIÓN**  
(5 cartas)

Permute el peón de una extremidad de su línea de peones con el peón de la otra extremidad.



**MODIFICACIÓN 1**  
(2 cartas)

Permute el sitio de un cubo del espectro luminoso con el de un cubo vecino.



**MODIFICACIÓN 2**  
(1 carta)

Desplace un cubo del espectro luminoso de 2 casillas en cualquiera dirección.

El cubo desplazado coge el sitio de el que ocupa la casilla conseguida. Éste y el que lo precede se corren hacia la casilla liberada por el cubo desplazado.



**INTERCAMBIO**  
(10 cartas)

Cambie uno de sus peones por un peón del adversario que se encuentra justo en frente de él.\_\_\_\_\_.

