

SQUADRATIK. Reglas de los juegos en Español. Edad: +8 Jugadores: 1-8



Carta vacía



Carta maestra negra



Carta central



Carta de juego



Carta maestra roja

CONTENIDO: 1 carta central, 7 cartas vacías, 4 cartas maestras de color negro, 4 cartas maestras de color rojo y 30 cartas de juego.

INTRODUCCIÓN: La mecánica de los juegos se basa en "Enlazar", que es unir cartas que coincidan en puntos y color, además de robar del "mazo de robo", de tal forma que siempre debéis tener cuatro cartas.

PREPARACION DE TODOS LOS JUEGOS: Poner en la zona de juego la carta central. Barajar el resto de cartas y formar un único montón que será el "mazo de robo". Extraer de este cuatro cartas al azar que será vuestro juego de cartas de inicio.

JUEGO "EL SOLITARIO" DE SQUADRATIK.

Para 1 jugador: 39 cartas y se quitan 7 cartas vacías.

OBJETIVO DEL JUEGO: Intentar hacer un "solitario completo". ¿Cómo se logra?. Se logra eliminando todas las cartas del juego, incluyendo vuestra propia mano, por lo que lo único que debe quedar en juego tras jugar todas las cartas es la carta central. Se tiene la opción de realizar un "solitario". Esto se produce cuando quedan cartas en la superficie de juego tras agotar el "mazo de robo" y habéis podido colocar todas las cartas de vuestra mano. Si, una vez agotado el "mazo de robo" o sin agotarlo, no se logra colocar todas las cartas de mano, se pierde la partida.

DESARROLLO DE LA PARTIDA: La mecánica del juego se basa en jugar una carta y robar otra del "mazo de robo". Siempre debéis tener cuatro cartas en posesión. Cuando haya en la superficie de juego cuatro cartas de juego enlazadas, estas se eliminan. Cuando se ponga una carta maestra UNO, DOS, TRES o CUATRO se eliminan enlaces anteriores.

Se empieza con la "carta central", en la que se puede colocar cualquier carta en cada uno de sus cuatro lados, ya que la "carta central" admite cualquier tipo de enlace. A la hora de poner las cartas en la superficie de juego se debe respetar la orientación básica de dichas cartas, que es hacer que la "cuadrícula resumen" apunte hacia arriba. Otra regla fundamental es que nunca una carta de juego debe estar adyacente a otras dos al mismo tiempo y que cuando se coloque una nueva carta de juego, esta debe ser lineal en vertical o horizontal con respecto a la última carta puesta en esa hilera.

1º JUEGO "LINK" DE SQUADRATIK.

Para 2,3,6 y 7 jugadores: 43 cartas y se quitan 3 cartas vacías.

Para 4,5 y 8 jugadores: 41 cartas y se quitan 5 cartas vacías.

OBJETIVO DEL JUEGOS: Intentar conseguir un mayor número de enlaces, restando las cartas de juego que no hayas podido poner, y en caso de empate, gana quien tenga más puntos.

DESARROLLO DE LA PARTIDA: La mecánica del juego se basa en jugar una carta y robar otra del "mazo de robo". Siempre debéis tener al menos cuatro cartas en posesión. Si no puedes poner una carta en tu turno, debes coger otra carta del "Mazo de robo" y el turno de juego pasa al siguiente jugador. Cuando haya en la superficie de juego cinco cartas de juego enlazadas, estas se eliminan. Cuando se pone una carta maestra UNO se elimina los enlaces anteriores. Cuando se pone una carta de juego maestra DOS se eliminan los enlaces anteriores si al menos existe en la mesa de juego una carta de juego para enlazar. Cuando se pone una carta maestra TRES se eliminan enlaces si al menos existen en la mesa de juego dos enlaces previos de cartas, y por último, cuando se ponga una carta maestra CUATRO se eliminan enlaces si existen al menos en la mesa de juego tres enlaces previos de cartas.

Se empieza con la "carta central", en la que podéis colocarle una carta cualquiera en cada uno de sus cuatro lados ya que la "carta central" admite cualquier tipo de enlace. A la hora de poner las cartas en la superficie de juego esta puede tener la orientación mas conveniente para el jugador. Otra regla fundamental es que nunca una carta debe estar adyacente a otras dos al mismo tiempo y que cuando se coloque una nueva carta esta debe ser lineal en vertical o horizontal con respecto a la ultima carta puesta en esa hilera.

Si situáis una "carta vacía" durante el juego debéis saber que a ella solamente podéis enlazarle una única carta en uno de sus lados manteniendo la hilera de cartas en forma lineal.

2º JUEGO "STOP" DE SQUADRATIK

Para 2,3,6 y 7 jugadores: 43 cartas y se quitan 3 cartas vacías.

Para 4 jugadores: 45 cartas y se quita 1 carta vacía.

Para 5 jugadores: 46 cartas.

OBJETIVO DEL JUEGOS: Intentar conseguir mayor puntuación que los demás ya que solo puntúa el ganador.

DESARROLLO DE LA PARTIDA: La mecánica del juego se basa en jugar una carta de vuestra mano y robar otra del "mazo de robo". Siempre debéis tener cuatro cartas en posesión. Si no pudieras poner carta en tu turno, pasará el turno al siguiente jugador. Cuando haya en la superficie de juego cuatro cartas enlazadas de juego estas las elimináis. Cuando se ponga una carta maestra UNO, DOS, TRES, CUATRO también se elimina los enlaces anteriores sin esperar a hacer cuatro enlaces.

Se empieza con la "carta central", en la que podéis colocarle una carta cualquiera en cada uno de sus cuatro lados ya que la carta central admite cualquier tipo de enlace. A la hora de poner las cartas en la superficie de juego esta puede tener la orientación mas conveniente para el jugador. Otra regla fundamental es que nunca una carta debe estar adyacente a otras dos al mismo tiempo y que cuando se coloque una nueva carta esta debe ser lineal en vertical o horizontal con respecto a la ultima carta puesta en esa hilera.

Si situáis una "carta vacía" durante el juego debéis saber que esa hilera de cartas se cierra dejando esos enlaces en un mazo adyacente a la carta central, poniendo encima la carta vacía que ha cerrado esa hilera de cartas.

El numero de partidas = Al numero de jugadores.

3º JUEGO "COLOR CONTRA COLOR" DE SQUADRATIK

Para 2 jugadores: 43 cartas y se quitan 3 cartas vacías.

Para 4 jugadores: 41 cartas y se quitan 5 cartas vacías.

Para 8 jugadores: 41 cartas y se quitan 5 cartas vacías.

OBJETIVO DEL JUEGO: Intentar conseguir mas puntos de color contrario que al que juegas, restando los puntos de las cartas que no has podido poner.

DESARROLLO DE LA PARTIDA: La mecánica del juego se basa en jugar una carta de vuestra mano y robar otra del "mazo de robo". Siempre debéis tener al menos cuatro cartas en posesión. Los jugadores estarán enfrentados jugando uno a un color y otros al otro color. Solo se puede poner una carta distinta del color al que juegas. Si pones una carta maestra o una carta que contenga algún sector en blanco, al cual pueden jugar ambos. Si no pudieras poner carta en tu turno, robarás una carta y el turno pasará al siguiente jugador. Cuando haya en la superficie de juego tres cartas de juego enlazadas estas se eliminarán. Cuando se ponga una carta maestra UNO, DOS, TRES o CUATRO también se elimina los enlaces anteriores sin esperar a hacer tres enlaces.

Se empieza con la "carta central" en la que podéis colocarle una carta cualquiera en cada uno de sus cuatro lados ya que la carta central admite cualquier tipo de enlace. A la hora de poner las cartas en la superficie de juego esta puede tener la orientación mas conveniente para el jugador. Otra regla fundamental es que nunca una carta debe estar adyacente a otras dos al mismo tiempo y que cuando se coloque una nueva carta esta debe ser lineal en vertical o horizontal con respecto a la ultima carta puesta en esa hilera.

Si situáis una "carta vacía" durante el juego, debéis saber que a ella solamente podéis enlazarle una única carta en uno de sus lados manteniendo la hilera de cartas en forma lineal.

SQUADRATIK. Rules of the games in English Years : +8 Players: 1-8



Empty playing card



Black master playing card



Central playing card



Playing card



Red master playing card

CONTENTS: 1 central playing card, 7 empty playing cards, 4 black master playing cards, 4 red master playing cards and 30 playing cards.

INTRODUCTION: The mechanics of the game is based on "Linking", which is to join cards that match in points and colour, in addition to stealing from the draw pile, so that you should always have four cards.

PREPARATION OF ALL GAMES: Put the central playing card in the playing area. Shuffle the remaining cards and form a single pile, which will be the draw pile. Take four random cards that will be your starting hand.

PATIENCE GAME

For 1 player : 39 playing cards and 7 empty playing cards are removed.

AIM OF THE GAME: Trying to make a complete Patience Game. How is it done? It is achieved by using up all the cards, including your own hand, so that the only card that should be left after playing all the cards is the central playing card. You have the option of completing a Patience game. This happens when there are cards left on the playing surface after using up the draw pile and you have been able to put down all the cards in your hand. If, once you have used up or without using it up, you can not put down all the cards in your hand, then you lose the game.

DEVELOPMENT OF THE GAME: The mechanics of the game is based on playing a card and taking another one from the draw pile. You ought to always have four cards in your possession. When there are four linked cards on the playing surface, these are eliminated. When a master card ONE, TWO, THREE or FOUR is placed the previous links are eliminated. You start with the central card, on which you can place any card on any of its four sides, as the central card admits any type of link. When you put the card on the playing surface you must respect the basis orientation of those cards, which is to make the grid summary point upwards. Another important rule is that a playing card should never be adjacent to another two at the same time and that when a new playing card is placed, this must be vertically or horizontally aligned to the last card placed in that row.

1° "LINK" OF SQUADRATIK GAME

For 2, 3, 6 and 7 players: 43 playing cards and 3 empty playing cards are removed.

For 4, 5 and 8 player: 41 playing cards and 5 empty playing cards are removed

AIM OF THE GAME: Trying to get more links, by subtracting the playing cards that you could not put, and in case of a draw, the player with more points wins.

DEVELOPMENT OF THE GAME: The game mechanics is based on playing a card and stealing one from the draw pile. You should always have at least four playing cards in your possession. If you can not put a card on your turn, you must take a card from the draw pile and the turn to play passes to the next player. When there are five linked cards on the playing surface, these are removed. When you put a master card ONE the previous links are eliminated. When you put a master card TWO the previous links are eliminated if there is at least one playing card to link on the table. When you put a master card THREE the previous links are eliminated if there are on the table at least two previous links of playing cards and finally, when you put a master card FOUR links are eliminated if there are at least three previous links of playing cards on the table.

You start with the Central Card, on which you can put any card on each of its four sides as the central card admits any type of link. When putting the cards on the playing surface they must have the most convenient orientation for the player. Another important rule is that a playing card should never be adjacent to another two at the same time and that when a new card is placed this has to be vertically and horizontally aligned to the last card placed on that row. If you put an empty card during the game you should know that you can only link one simple card on one of its sides keeping the row of cards in a line.

2° GAME "STOP" OF SQUADRATIK

For 2, 3, 6 and 7 players: 43 playing cards and 3 empty playing cards are removed.

For 4 player: 45 playing cards and 1 empty playing cards are removed.

For 5 player: 46 playing cards.

AIM OF THE GAME: Trying to get a higher score than the others because only the winner scores.

DEVELOPMENT OF THE GAME: The mechanics of the game is based on playing a card in your hand and taking another from the draw pile. You should always have four cards in your possession. If you can not play a card in your turn, then it passes to the next player. When there are four linked cards on the playing surface they are eliminated. When you place a master card ONE, TWO, THREE, FOUR you also eliminate the previous links without waiting to make four links.

You start with the central card, on which you can put any card on any of its four sides, as this card admits any type of link. When you put the cards on the playing surface, they can have the most convenient orientation for the player. Another important rule is that a playing card should never be adjacent to two other cards at the same time and that when you place a new card this should be vertically and horizontally aligned to the last card placed in that row.

If you place an empty card during the game you should know that this row of cards is closed by leaving those links on an adjacent pile to the central card, and by putting the empty card that has closed that row of cards on top.

The number of games = the number of players.

3° GAME "COLOUR AGAINST COLOUR" OF SQUADRATIK

For 2 players: 43 playing cards and 3 empty playing cards are removed.

For 4 and 8 players: 41 playing cards and 5 empty playing cards are removed.

AIM OF THE GAME: To win more points of the opposite colour you are playing, by subtracting the points of the cards that you could not place.

DEVELOPMENT OF THE GAME: The game mechanics is based on playing a card and stealing one from the draw pile. You should always have at least four cards in your possession. If you can not put a card on your turn, you must take a card from the draw pile and the turn to play passes to the next player. The players will face each other, playing different colours. You can only place a card which is different to the colour you are playing. If you put a master card or a card with a blank sector, which both can play.

If you can not put a card on your turn, you will take a card and the turn will pass to the next player. When there are four linked playing cards on the playing surface these will be eliminated. When you put a master card ONE, TWO... the previous links will also be eliminated without waiting to make three links.

You start with the central card on which you can place any card on any of its four sides as the central card admits any type of link.

When you put the cards on the playing surface they can have the most convenient orientation for the player.

Another important rule is that a card should never be adjacent to another two at the same time and that when a new card is placed this must be vertically and horizontally aligned to the last card placed in that row.

If you put an empty card during the game, you should know that you can only link one card on one of its sides keeping the row of cards in a line.

ESPAÑOL- ATENCIÓN:-No recomendación para niños menores de 3 años debido a que contiene pequeñas piezas susceptibles de ser ingeridas. Peligro de asfixia. **ENGLISH-WARNING:**-Not suitable for children under 3 years of age. It contains small parts which might be ingested by them. Choking hazard.

FRANÇAIS-ATTENTION!-Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Contient de petites pièces susceptibles d'être avalées. Risque d'étouffement. **DEUTSCH-ACHTUNG:**-Nicht empfohlen für Kinder unter 3 Jahren.

Enthält kleinteile, die verschluckt werden könnten. Erstickungsgefahr. **ITALIANO-ATTENZIONE.**-Non raccomandato per bambini di meno di 36 mesi. Contiene pezzi piccoli che potrebbero essere ingeriti. Pericolo di soffocamento

NEDERLANDS-LET OP:-Niet aan te bevelen voor kinderen onder de 3 jaar. Bevat kleine onderdelen die zouden kunnen worden ingeslikt. Gevaar voor verstikking. **PORTUGUÊS-ATENÇÃO:**-Não é recomendado para crianças menores de 3 anos. Contém peças pequenas susceptíveis de serem ingeridas. Perigo de asfixia.

