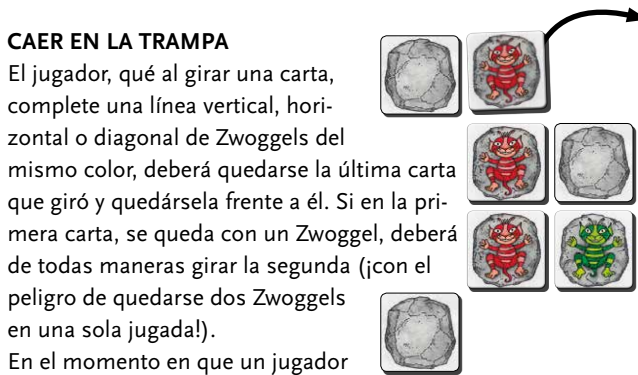


EL ARTE DE COLOCAR TRAMPAS.
Colocar trampas es crucial para ganar a Zwoggel. El jugador que coloca una trampa debe tener buena memoria, al colocar una carta, esta puede parecer una trampa, pero será territorio seguro si el jugador sabe recordarlo. ¿Confuso? Es muy simple y el siguiente ejemplo de partida lo deja muy claro:

ningún jugador sea declarado vencedor la partida continuará, pero ahora los jugadores solo girarán una carta por turno hasta que se declare un vencedor.



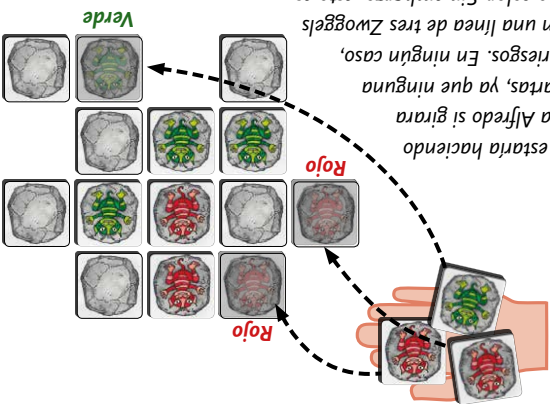
CAER EN LA TRAMPA

El jugador, qué al girar una carta, complete una línea vertical, horizontal o diagonal de Zwoggels del mismo color, deberá quedarse la última carta que giró y quedársela frente a él. Si en la primera carta, se queda con un Zwoggel, deberá de todas maneras girar la segunda (¡con el peligro de quedarse dos Zwoggels en una sola jugada!).

En el momento en que un jugador acumule tres Zwoggels frente a él, quedará eliminado de la partida. Su turno finaliza inmediatamente y ya no roba más cartas.

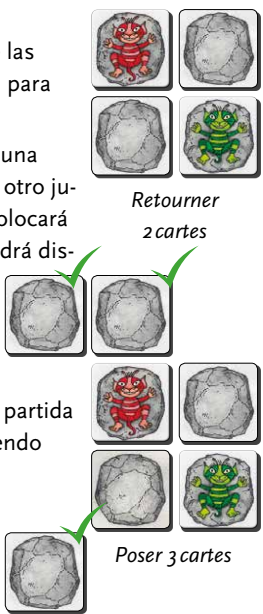
FINAL DE LA PARTIDA

En una partida a dos jugadores, un jugador será el ganador en cuanto su oponente acumule tres Zwoggels. En una partida a tres o cuatro jugadores, el ganador será el último jugador que quede en juego. Si se agotara la pila de cartas antes de que



Marta le estaría haciendo un favor a Alfredo si girara las tres cartas, ya que ninguna presenta riesgos. En ningún caso, formarían una línea de tres Zwoggels del mismo color. Sin embargo, esto es exactamente lo que Marta quiere que le pase a Alfredo. Para ello, decide colocar sus tres cartas en tres posiciones potencialmente peligrosas.

Es el turno de Marta y debe colocar sus tres cartas. Por supuesto, las puede colocar según le convenga como podemos ver:

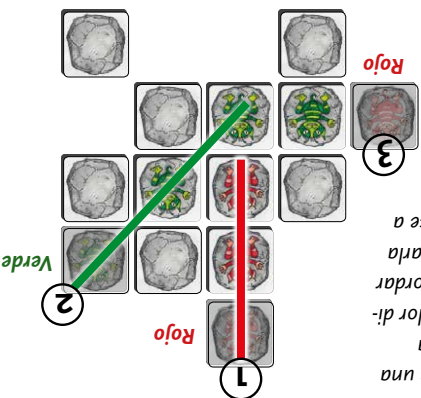


CÓMO SE JUEGA

El primer jugador **deberá girar dos** de las cuatro **cartas** en el centro de la mesa, para revelar los Zwoggel ocultos.

Después, **deberá robar tres cartas** de una pila cualquiera y las mirará sin que el otro jugador las vea. Tras examinarlas, las colocará boca abajo en la mesa. Cada carta podrá disponerse en la mesa tocando a otra carta ya sea en horizontal, vertical o diagonalmente. Una vez colocadas estas tres cartas, el turno pasa al siguiente jugador. Hasta el final de la partida los jugadores harán sus turnos siguiendo este mismo método:

Girarán dos cartas de la zona de juego y después robarán tres cartas (de cualquier pila), las mirarán y las colocarán, boca abajo, en la mesa.



Aunque la posición de la otra carta (3) de Marta parece una trampa, no lo es, ya que a situado un Zwoggel de color diferente. Marta deberá recordar esa supuesta trampa y girarla sin peligro cuando empiece a quedarse sin opciones.

Dos de estas cartas son verdaderas trampas (1 y 2). Quien las gire, formará una línea triple y por lo tanto, se llevará una carta de penalización.

ZWOGGEL

Autor: Inon Kohn

Un juego táctico de conexiones para 2-4 jugadores a partir de 8 años

COMPONENTES

- 64 cartas (en dos colores)



OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo del juego es intentar **no** revelar cartas de tal manera que aparezcan tres zwoggels del mismo color en línea.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Barajar las cartas boca abajo y disponerlas en una o varias pilas cerca del área de juego. Robar cuatro cartas y disponerlas en forma de cuadrado en el centro de la mesa. Escoger a un primer jugador.

