

PIGNUS MANIA

INSTRUCCIONES PIGNUSMANIA (para dos jugadores o dos equipos)

1. EL JUEGO

PIGNUSMANIA es un juego de estrategia y lógica sensorial y muy divertido, que desafía los límites del raciocinio humano. Una increíble batalla mental con un único objetivo: ¡aislar la pieza blanca en juego!

2. CONTENIDO

PIGNUSMANIA está constituido por:

2.1. 32 PIGNUS (diez amarillos, siete rojos, siete verdes, siete azules y uno blanco);

2.2. Un tablero con dos formatos de juego;

a) Formato reducido para jugadores principiantes: utiliza las dieciséis casillas centrales del tablero;

b) Formato completo para jugadores expertos: utiliza todas las casillas del tablero.

2.3. Un folleto de instrucciones oficial.

3. PREPARACIÓN DEL JUEGO

Antes de comenzar, los jugadores deben seleccionar el formato de juego y decidir quien coloca las piezas en las casillas del tablero (el adversario iniciará el juego).

3.1. Formato reducido (para jugadores principiantes)

Este formato utiliza únicamente las dieciséis casillas centrales del tablero (ver ilustración 1) y las siguientes piezas: siete PIGNUS amarillos, cuatro verdes, cuatro rojos y uno blanco.

a) Localizar en el tablero la zona de juego reducida (ver ilustración 1);

b) Colocar el PIGNUS blanco en cualquiera de las dieciséis casillas de la zona reducida;

c) Colocar los siete PIGNUS amarillos, cuatro verdes y cuatro rojos en la zona de juego reducida hasta que estén las dieciséis casillas centrales del tablero ocupadas (las piezas deben colocarse al azar en las casillas del tablero).

3.2. Formato completo (para jugadores expertos)

El formato completo utiliza las treinta y dos casillas del tablero y todas las piezas del juego (diez PIGNUS amarillos, siete verdes, siete rojos, siete azules y uno blanco);

a) Colocar el PIGNUS blanco en cualquiera de las treinta y dos casillas del tablero;

b) Colocar las restantes piezas en el tablero (diez PIGNUS amarillos, siete verdes, siete rojos y siete azules) hasta que esté totalmente rellenado (las piezas deben ser colocadas al azar en las casillas del tablero).

4. OBJETIVO DEL JUEGO

El vencedor es el jugador que consiga dejar el PIGNUS blanco aislado en el tablero (el PIGNUS blanco no puede ser retirado del tablero durante el juego).

5. COMO JUGAR

5.1. Jugadores principiantes deben comenzar jugando en el formato reducido y nivel 1:

a) Los jugadores deben colocarse frente a frente con el tablero en medio - posición estándar del juego (ver ilustración 2);

b) Después de que uno de los jugadores haya preparado el tablero, el adversario iniciará el juego;

c) En una jugada puede retirarse, de cualquier línea del tablero, uno o más PIGNUS, siempre que sean del mismo color.

INSTRUCCIONES PIGNUSMANIA (pour deux joueurs ou deux équipes de joueurs)

1. LE JEU

PIGNUSMANIA est un jeu de stratégie et de logique sensoriel et hyper amusant qui défie les limites du raisonnement humain. Une incroyable bataille mentale avec un seul but: isoler la pièce blanche en jeu!

2. CONTENU DU JEU

PIGNUSMANIA contient:

2.1. 32 PIGNUS (dix jaunes, sept rouges, sept verts, sept azurs et un blanc);

2.2. Un carton avec deux formats de jeu;

a) Format réduit pour joueurs débutants: on utilise seulement les seize cases centrales du carton de jeu;

b) Format complet pour joueurs experts: on utilise la totalité des cases du carton de jeu.

2.3. Un feuillet d'instructions.

3. PREPARATION DU JEU

Avant de commencer, les joueurs doivent choisir le format du jeu et désigner la personne qui va placer les pièces dans les cases du carton de jeu (l'adversaire commencera le jeu).

3.1. Format réduit (pour joueurs débutants)

Ce format utilise seulement les seize cases centrales du carton (voir figure 1) et les pièces suivantes: sept PIGNUS jaunes, quatre verts, quatre rouges et un blanc).

a) Localiser sur le carton une zone de jeu réduite (voir figure 1);

b) Placer le PIGNUS blanc sur une des seize cases de la zone réduite;

c) Placer sept PIGNUS jaunes, quatre verts et quatre rouges sur la zone de jeu réduite jusqu'à occuper toutes les seize cases centrales du carton (les pièces doivent être placées au hasard sur les cases du carton).

3.2. Format complet (pour joueurs expérimentés)

Le format complet utilise les trente-deux cases du carton et toutes les pièces du jeu (dix PIGNUS jaunes, sept verts, sept rouges, sept azurs et un blanc);

a) Placer le PIGNUS blanc sur une des trente-deux cases du carton;

b) Placer les pièces restantes sur le carton (dix PIGNUS jaunes, sept verts, sept rouges et sept azurs) jusqu'à que ceci soit complètement rempli (les pièces doivent être placées au hasard sur les cases du carton).

4. OBJECTIF DU JEU

Le vainqueur c'est le joueur qui arrive à isoler le PIGNUS blanc sur le carton (le PIGNUS blanc ne peut pas être retiré pendant le jeu).

5. COMMENT JOUER

5.1. Les joueurs débutants doivent commencer à jouer avec le format réduit et avec le niveau 1:

a) Les joueurs doivent se placer l'un en face de l'autre et mettre le carton entre eux - position standard du jeu (voir figure 2);

b) Après, l'un des joueurs prépare le carton, l'adversaire commencera le jeu;

c) On peut retirer de n'importe quelle ligne du carton un ou plusieurs PIGNUS jusqu'à qu'ils soient de la même couleur.

Leyenda ilustración 2: En el nivel 1, los jugadores podrán retirar PIGNUS de cualquiera de las líneas. Si en la línea escogida por el jugador hubiese 3 PIGNUS amarillos y 1 verde, el jugador podrá hacer una de las siguientes jugadas: retirar sólo el PIGNUS verde, retirar sólo uno de los PIGNUS amarillos; retirar dos de los PIGNUS amarillos, retirar los tres PIGNUS amarillos.

d) Las jugadas deberán hacerse alternativamente hasta que uno de los jugadores, en su jugada, consiga aislar el PIGNUS blanco del tablero.

5.2. Jugar en formato reducido y nivel 2

Ver punto 5.1, los jugadores además de poder retirar PIGNUS de una de las líneas, como alternativa podrán retirar una o más piezas de una de las columnas del tablero, siempre que sean del mismo color.

Leyenda ilustración 3: En nivel 2, los jugadores podrán optar por retirar PIGNUS de cualquier línea o columna, incluso de cualquier diagonal.

5.3. Jugar en formato reducido y nivel 3

Ver punto 5.2, los jugadores además de poder retirar PIGNUS de una de las líneas o columnas, como alternativa podrán retirar una o más piezas de una de las diagonales del tablero, siempre que sean del mismo color.

Leyenda ilustración 4: En el nivel 3, los jugadores podrán optar por retirar PIGNUS de cualquier línea o columna o incluso de cualquier diagonal.

5.4. Jugar en formato completo: Jugadores expertos

En el formato integral se utilizan todas las casillas del tablero (ver ilustración 5). Para cada nivel de complejidad, el juego se desarrolla de acuerdo con lo descrito en los puntos 5.1 (nivel 1), 5.2 (nivel 2) y 5.3 (nivel 3).

Leyenda ilustración 5: En formato completo, se usan las 32 PIGNUS. En el nivel 1, los jugadores podrán retirar piezas de una de las líneas; en el nivel 2, podrán retirar piezas de una línea o de una columna; en el nivel 3, los jugadores pueden usar líneas, columnas o diagonales.

6. JUEGO EN EQUIPO

En caso de que se dispute un juego por dos parejas, los componentes del mismo equipo decidirán en conjunto las jugadas que se harán pero sólo uno podrá retirar las piezas del tablero (los equipos deberán identificar al jugador responsable de los movimientos en el tablero, antes de iniciar el juego).

Leyenda figura 2: Al nivel 1, los jugadores podrán retirar de n importe que línea. Si sur una línea escogida por un jugador il ya 3 PIGNUS verdes y 1 uert, le jugador pourra faire un des coups suivants: retirer seulement le PIGNUS uert; retirer seulement un des PIGNUS jaunes; retirer deux des PIGNUS jaunes; retirer les trois PIGNUS jaunes.

d) Les coups devront se suivre alternativement jusqu'à qu'un des joueurs, pendant son tour, arrive à isoler le PIGNUS blanc sur le carton.

5.2. Jouer avec le format réduit et le niveau 2

Voir point 5.1, les joueurs pourront retirer PIGNUS d'une des lignes mais aussi choisir de retirer une ou plusieurs pièces d'une des colonnes du carton, jusqu'à qu'elles seront de la même couleur.

Leyenda figura 3: Au niveau 2, les joueurs pourront choisir de jouer en retirant PIGNUS de n'importe quelle ligne ou de n'importe quelle colonne.

5.3. Jouer avec le format réduit et niveau 3

Voir point 5.2, les joueurs pourront retirer PIGNUS d'une des lignes ou colonnes mais aussi choisir de retirer une ou plusieurs pièces d'une des diagonales du carton jusqu'à qu'elles seront de la même couleur.

Leyenda figura 4: Au niveau 3 les joueurs pourront choisir de jouer en retirant PIGNUS de n'importe quelle ligne ou colonne mais aussi de n'importe quelle diagonale.

5.4. Jouer avec le format complet: joueurs experts

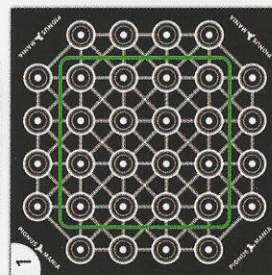
Dans le format intégral on utilise toutes les cases du carton (voir figure 5). Pour chaque niveau de complexité, le jeu se déroule comme décrit aux points 5.1 (niveau 1), 5.2 (niveau 2) et 5.3 (niveau 3).

Leyenda figura 5: Dans le format complet on utilise les 32 PIGNUS. Au niveau 3 les joueurs peuvent retirer les pièces d'une des lignes; au niveau 2 ils peuvent retirer les pièces d'une des lignes ou colonnes; au niveau 3 ils peuvent utiliser lignes, colonnes ou diagonales.

6. JOUER EN ÉQUIPE

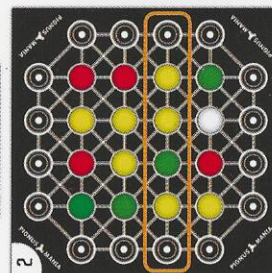
Dans le cas où le jeu sera joué par deux équipes, les personnes de la même équipe décideront ensemble la stratégie mais seulement une personne pourra retirer les pièces du carton (les équipes devront désigner le joueur responsable des mouvements avant de commencer à jouer).

Jugador 1 / Joueur 1



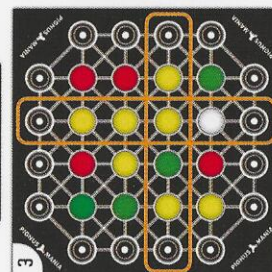
Jugador 2 / Joueur 2

Jugador 1 / Joueur 1



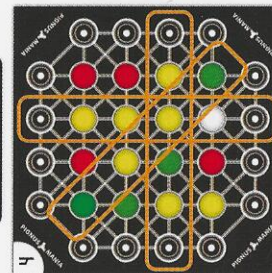
Jugador 2 / Joueur 2

Jugador 1 / Joueur 1



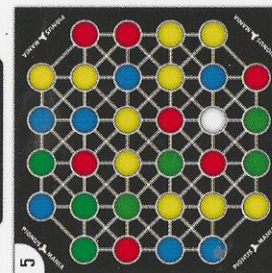
Jugador 2 / Joueur 2

Jugador 1 / Joueur 1



Jugador 2 / Joueur 2

Jugador 1 / Joueur 1



Jugador 2 / Joueur 2