

Manual del juego Versión 1

2-4 jugadores, 20 minutos de juego.

Elementos de juego.

21 losas blancas, 5 fichas rojas, 5 fichas azules, 5 fichas amarillas, 5 fichas verdes, 1 losa roja, 1 losa azul, 1 losa amarilla, 1 losa verde, 1 Manual (web XPL).

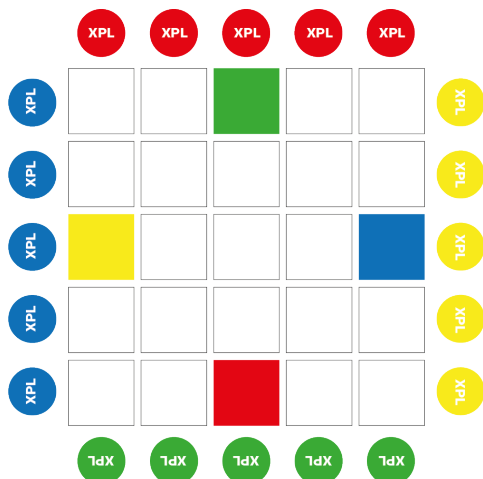
Nota: Los colores de las fichas y su losa pueden variar, pero al final debe haber cuatro colores diferentes.

Descripción del juego.

Quixplay: Emergencia XPL es un juego rápido donde los participantes deben llevar sus fichas al otro extremo del escenario.

Configuración inicial.

Sobre una mesa ubique los elementos del juego así (revise los **Modos de juego**):

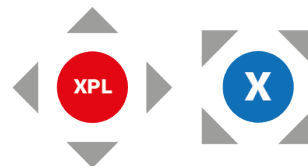


Mecánica de juego.

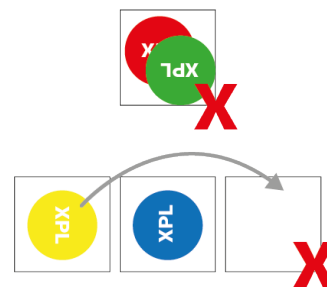
En cada turno, cada jugador debe mover sus fichas con el objetivo de llevarlas al otro extremo del escenario. Es decir, que sus fichas deben salir del lado donde está la losa central de su mismo color.

Para moverse, tener en cuenta lo siguiente:

- Las fichas pueden solo moverse horizontal o vertical una sola casilla (revisar en **Modos de juego** cuando una ficha se coloca en X).



- Una ficha que se mueve no puede colocarse en una casilla ocupada por otra.
- Ninguna ficha puede saltar piezas.



- Cuando inicia el juego, las fichas de un color solo pueden entrar por su banda o moverse a los lados si una ficha ya se desplazó. No pueden moverse por fuera del tablero, ni salir cuando ya entró al escenario.



Objetivo del juego.

El primer jugador en sacar todas sus fichas del escenario por el extremo opuesto por el que comenzó es el ganador.

Modos de Juego.

Quixplay: Emergencia XPL permite varios modos de juego.

Modo 3 fichas.

En vez de iniciar con 5 fichas colocan 3 fichas en cualquiera de las 5 posiciones iniciales. La mecánica de juego es la ya expuesta.

Modo 4 fichas.

En vez de iniciar con 5 fichas colocan 4 fichas en cualquiera de las 5 posiciones iniciales. La mecánica de juego es la ya expuesta.

Modo Bloqueo de Casillas.

En el juego estándar, las casillas deben ubicarse con el logo XPL hacia arriba. Eso indica que es un lugar hábil para ubicar una ficha.

En el modo Bloqueo de Casillas, se voltean las casillas que se quieran en su misma posición del escenario. Lo cual indica que esa no es una casilla hábil para colocar una ficha.

Para jugar, la mecánica de juego es la ya expuesta.

Modo Diagonal.

Al voltear las fichas se observa una X. Ese símbolo indica que, si se juega de esa forma, esa ficha puede moverse diagonal. No obstante, no puede moverse horizontal o vertical. Para jugar, la mecánica de juego es la ya expuesta.

Modo Escenario.

Colocar una distribución diferente de las fichas en el escenario.

