

SECOND CHANCE

Un juego de Lápiz y Papel de Uwe Rosenberg para 1–6 jugadores, edades 8+, 10–15 min.

OBJETIVO DEL JUEGO | ¿Cómo gana?

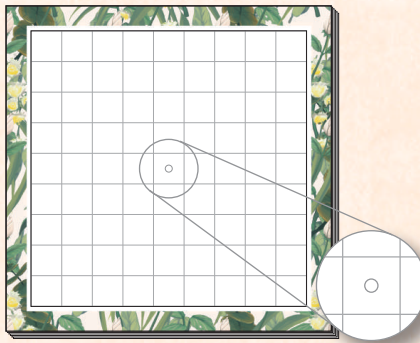
Dibuja piezas en tu cuadrícula para rellenarla de la forma más completa posible. Si tienes el menor número de espacios vacíos al final de la partida, ganas.

RESUMEN DEL JUEGO | ¿Qué Pieza debo coger?

En cada ronda tienes que elegir entre dos piezas. Dibuja una de ellas en tu cuadrícula. Si no puedes encajar ninguna de las dos piezas, tienes una Segunda Oportunidad (Second Chance) - tu pieza personal. Si consigues encajarla, continúas en la partida. Si no, estás fuera.

COMPONENTES | ¿Qué hay dentro de la caja?

• Block con hojas de Cuadrículas



• 13 Cartas de Pieza Inicial (8 recuadros)



(anverso)



(reverso)

(El espacio central está marcado.)

• 40 Cartas de Pieza (1 a 7 recuadros)

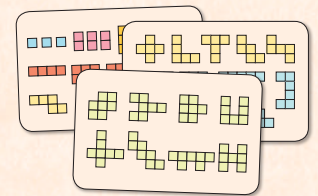


(anverso)



(reverso)

• 3 Cartas de Resumen



(igual anverso y reverso)

Puedes usar las cartas de Resumen para ver que cartas faltan por salir.

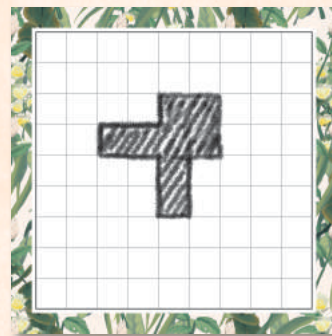
PREPARACION | ¿Cómo empezamos?

Todos los jugadores toman una hoja de cuadrícula y un lápiz.

Se barajan las cartas de Pieza Inicial y se reparte una a cada jugador. Dibujad la pieza en la cuadrícula de forma que uno de los recuadros ocupe el **Espacio Central** indicado por el círculo. Cuando todos los jugadores hayan dibujado su pieza, se devuelven todas las cartas de pieza inicial a la caja.

Se barajan las cartas de Pieza y se dejan boca abajo formando un mazo en el centro de la mesa.

Consejo: Cuando estas dibujando Piezas en este juego, primero dibuja el contorno de la pieza y luego rellena los recuadros que la forman. De este modo evitas errores o confusión cuando vaya avanzando la partida.



Puedes reflejar y rotar la Pieza Inicial.

TURNO DE PARTIDA | ¿Cómo funciona?

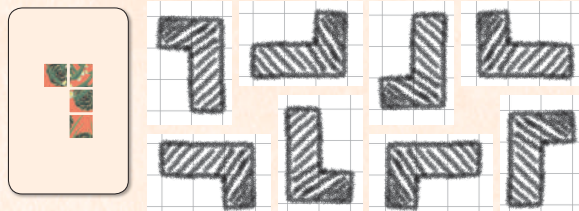
Revela **dos cartas** del mazo en cada ronda. Cada jugador elige **una** de las piezas y la dibuja en su cuadrícula. Varios jugadores pueden elegir la misma pieza.

Cuando todos los jugadores hayan dibujado una pieza, se revelan dos nuevas cartas del mazo y se ponen sobre las cartas anteriores.

REGLAS DE LAS PIEZAS | ¿Qué es importante?

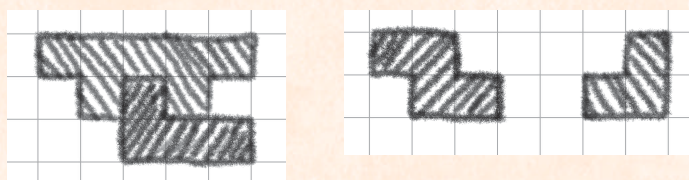
Se pueden ...

✓ rotar y reflejar las piezas.



Puedes dibujar esta pieza de ocho maneras diferentes.

✓ dibujar las piezas **adyacentes** o **separadas**.

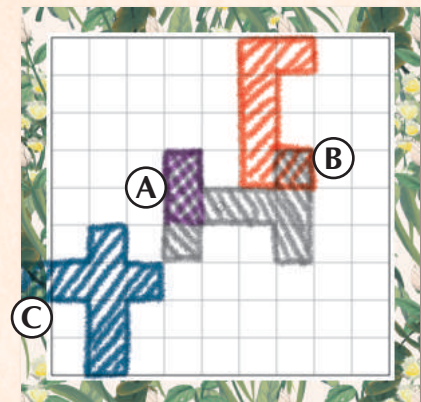


No se puede ...

✗ cambiar la posición de piezas ya dibujadas.

✗ dibujar piezas **sobre otras** (A) o **solaparlas** (B).

✗ dibujar piezas **que sobresalgan** de la cuadrícula (C).



SEGUNDA OPORTUNIDAD | ¿Qué pasa cuando ninguna pieza encaja?

Si **no puedes** dibujar ninguna de las dos piezas reveladas, espera hasta que los otros jugadores hayan dibujado la suya. A continuación, revela una carta de pieza extra sólo para ti - esta es tu **Segunda Oportunidad** (Second Chance).

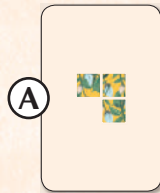
CASO A | Encaja!

Dibuja la pieza en tu cuadrícula y continúa jugando de manera normal en la siguiente ronda.

Puedes tener **muchas** Segundas Oportunidades durante la partida.



Allegra no puede dibujar ninguna de las dos piezas en su cuadrícula. Ella recibe una Segunda Oportunidad que sí encaja y dibuja la pieza en su cuadrícula.

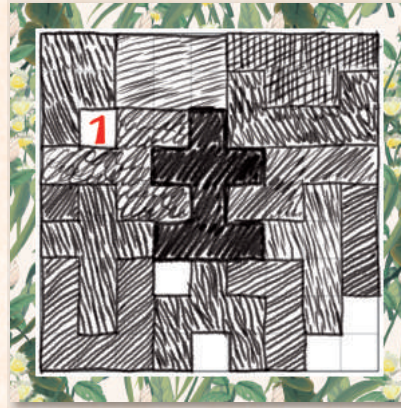


CASO B | No encaja!

Si no puedes dibujar la pieza, quedas fuera de la partida.

Varios jugadores se pueden quedar fuera en la misma ronda.

Los jugadores que se quedan fuera primero, escriben el número 1 como bonus en un recuadro vacío. Este 1 tiene dos funciones: **rellena** ese recuadro y sirve para **desempatar** al final de la partida.



La Segunda Oportunidad de Phileas no encaja, y se queda fuera de la partida. Como es el primero que se queda fuera, escribe un 1 en un recuadro vacío.



Todavía puedes ganar la partida, incluso si fuiste el primero en quedarte fuera de la partida. Tu Segunda Oportunidad será **descartada** y **no** estará disponible para los otros jugadores.

FIN DE LA PARTIDA | ¿Quién ha ganado?

La partida puede terminarse de tres maneras.

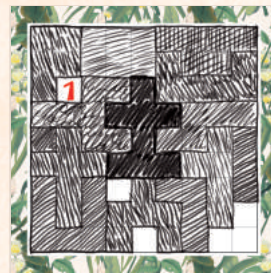
- 1) Todos los jugadores se han quedado fuera.
- 2) El mazo se ha agotado.
- 3) Alguien completa su cuadrícula.

Si no puedes revelar dos nuevas cartas de pieza para la siguiente ronda o si todos los jugadores se han quedado fuera, la partida termina.

Si no hay suficientes cartas de pieza para que cada jugador tenga una Segunda Oportunidad cuando la necesiten, la partida termina también y **nadie** recibe la Segunda Oportunidad.

Cada jugador cuenta los espacios vacíos de su cuadrícula. Quien tenga menos, ¡gana la partida! En caso de empate, los jugadores empatados con el 1 en su cuadrícula ganan.

Si uno o más jugadores **rellenan por completo** su cuadrícula, la partida termina prematuramente. Y todos los jugadores que completaron su su cuadrícula ganan.



Phileas

Phileas se quedó fuera el primero y tiene 5 espacios vacíos. Sylvester 7 espacios vacíos. Allegra tiene también 5 espacios vacíos.

Aunque Phileas y Allegra tienen el mismo número de espacios vacíos, Phileas gana el empate porque tiene el 1 en su cuadrícula por haberse quedado fuera primero.



Allegra



Sylvester

MODO SOLITARIO | ¿Puedo jugar solo?

Juega tres partidas consecutivas y suma los espacios vacíos de todas las cuadrículas. Tu objetivo es tener menos de 10 espacios vacíos. En el Modo Solitario **no obtienes el bonus** por quedarte fuera de la partida.

Designer: Uwe Rosenberg
Illustrator: Max Prentis
Graphic Design: Christof Tisch
Realization: Julian Steindorfer,
Roman Rybiczka
Translation: Roman Rybiczka,
T.R. Knight



© 2019
Edition Spielwiese,
All Rights Reserved
Simon-Dach-Straße 21
D-10245 Berlin
www.edition-spielwiese.de



Distributor:
Pegasus Spiele GmbH
Am Straßbach 3
D-61169 Friedberg
www.pegasus.de

Reproduction or publication of the manual, the playing material, or the illustrations is permitted only with prior permission.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele