

# STACKERS [TRIO, PRIME Y COLUMNAS] [ES]

**REGLAS SIMPLIFICADAS** (consulte las reglas completas en: [www.tactrics.com/stackers](http://www.tactrics.com/stackers))

## PREPARACIÓN

- Coloque el tablero de juego en el medio de la mesa.
- Distribuya las apiladoras y los niveladores [*prime*, *columnas*] entre los (2, 3 o 4) jugadores.
- Cree dos [*trio*, *columnas*] o tres [*prime*] pilas, consulte el dorso de la caja [5].
- Gire la capa inferior, o haga un espejo de ella, para que las pilas se mantengan unidas.
- Seleccione un jugador inicial, los demás jugadores seguirán su turno de izquierda a derecha.

## OBJETIVO DEL JUEGO

- El jugador que coloque el último apilador en la estructura ganará el juego de inmediato.
- El jugador que provoque que la estructura colapse perderá de inmediato.

## TURNOS DE LOS JUGADORES Y REGLAS PARA LA APILACIÓN

- Coloque todos los apiladores posibles. En cada turno, seleccione 1 de 2 o 3 apiladores visibles.
  - o Se debe colocar junto a un apilador ya colocado o sobre él.
  - o **Nunca** se deben colocar los mismos símbolos o colores uno al lado del otro.
  - o **Siempre** se deben colocar los mismos símbolos o colores uno encima del otro o debajo del otro.
- Coloque un máximo de 1 apilador por capa, comenzando por lo más abajo posible y continuando hacia arriba.
  - o Por ejemplo, las capas 1, 4 y 9 o las capas 2, 3, 4 y 8.
- La construcción siempre debe permanecer en equilibrio.
  - o En general, los apiladores se colocan sobre 2 puntos de soporte, con el uso de niveladores, de ser necesario.
  - o Con los apiladores [*trio*] también es posible mantener el equilibrio solo con el símbolo del medio.
  - o Con los apiladores [*prime*] y [*columnas*], usamos los niveladores (anillos pequeños) para mantener la estructura nivelada.
  - o Los apiladores pueden sobresalir de las capas inferiores y también del borde del tablero.
- El turno de un jugador termina cuando se crea una nueva capa superior, o este no puede colocar su apilador.
  - o El primer jugador puede colocar 1 apilador [1].
  - o El segundo jugador, 2 [2], el tercero, un máximo de 3 [3], y así sucesivamente.

