

TWINKLE *por Theo Karvounis*

Un juego de 15 minutos para 2 a 4 jugadores, para mayores de 8 años.



DESCRIPTION

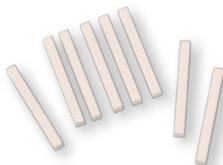
En *Twinkle*, un universo infinito llega a tu mesa mientras construyes tu propia constelación. Teniendo el papel de un creador estelar, tu tarea es decorar el cielo nocturno usando dados de colores como estrellas y ganar la competencia entre otros creadores que comparten el mismo objetivo. Elige tus dados estrellas con cuidado, anticipa los movimientos de sus oponentes y toma riesgos en el momento adecuado para reclamar la victoria.

CONTENTS

1. 30 dados poliédricos en 5 tamaños.
2. 28 conectores
3. 1 tablero de dos caras (Galaxia y Puntuación)
4. 7 cartas de puntuación y una Carta Twinkle
5. 20 cartas de misión (10 de plata, 10 de bronce)
6. 4 cartas de campaña en solitario
7. 4 marcadores de puntuación



1.



2.



3.



4.



5.



6.



7.

PREPARACIÓN

1. Coloque el **tablero** en el centro de la mesa, de forma tal que cada jugador esté colocado frente a **dos Estrellas Iniciales del mismo color**, que le pertenezcan solo a ese jugador. Este lado del tablero representa el centro galáctico donde serán creadas las futuras constelaciones de los jugadores. Luego, entregue a cada jugador los marcadores de puntuación que coincidan con el color de sus Estrellas Iniciales.
2. Dependiendo de la cantidad de jugadores, haga lo siguiente:
 - Para un juego de **2 jugadores**, seleccione al azar 4 de las 6 tarjetas de puntuación.
 - Para un juego de **3 jugadores**, seleccione al azar 5 de las 6 tarjetas de puntuación.
 - Para un juego de **4 jugadores**, use las 6 tarjetas de puntuación.

Coloque todas las tarjetas de puntuación seleccionadas boca arriba en la mesa para que sean claramente visibles para todos los jugadores. Luego, coloque todos los dados de los colores correspondientes, excepto el **d8 (dados de ocho caras)**, junto a sus tarjetas de puntuación como se muestra en la imagen (configuración para 4 jugadores).

3. Toma todos los dados de **d8**, tírelos y colóquelos en el centro del tablero sin cambiar sus resultados.
4. Coloque la **Carta Twinkle** boca arriba junto a las otras tarjetas de puntuación.
5. Cada jugador recibe **7 conectores**.
6. Devuelva los componentes no utilizados a la caja.
7. El jugador que vio más recientemente una estrella fugaz va primero y luego avanza en el sentido de las agujas del reloj. De lo contrario, elija un jugador al azar para comenzar.



LA REPARTICIÓN DE DADOS

Existen 5 clases de dados de diferentes tamaños en este juego, que se muestran a continuación, del más pequeño al más grande. Después de lanzar cada dado, su resultado es el número que se muestra en la parte superior. En el caso de los dados de cuatro caras, su resultado es el número que se muestra en el vértice de la pirámide.

- Dados de cuatro caras, nombre: **d4** - rango de resultados: 1-4
- Dados de seis caras, nombre: **d6** - rango de resultados: 1-6
- Dados de ocho caras, nombre: **d8** - rango de resultados: 1-8
- Dados de diez caras, nombre: **d10** - rango de resultados: 1-10 (10 se representa como 0)
- Dados de doce caras, nombre: **d12** - rango de resultados 1-12



*Estos 30 dados se componen de **6 conjuntos de colores** (rojo, amarillo, azul, verde, negro, morado). Cada juego de dados con sus respectivos colores tiene una tarjeta de puntuación correspondiente.*

OBJETIVO DEL JUEGO

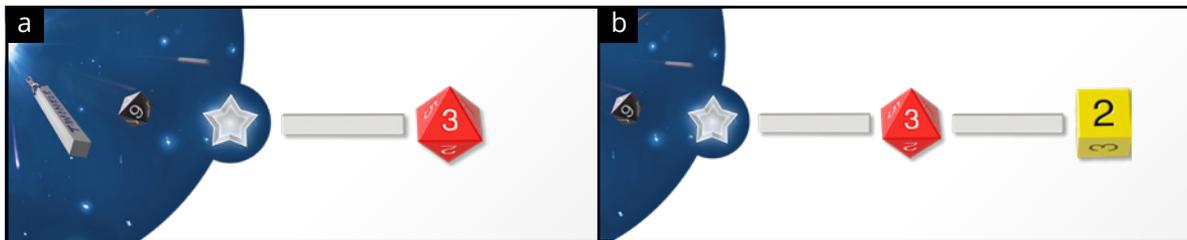
Los jugadores en su turno, seleccionan un dado y lo colocan en sus constelaciones, (respetando siempre las reglas galácticas), para que hagan combinaciones de dados y ganen puntos de victoria según las Tarjetas de Puntuación. El juego termina cuando todos han colocado hasta 7 dados en sus constelaciones. ¡El jugador con más puntos de victoria es el ganador!

FORMA DE JUEGO

El tablero tiene 8 Estrellas Iniciales, donde 2 estrellas del mismo color corresponden a cada jugador. A partir de estas Estrellas Iniciales, los jugadores comenzarán a formar su constelación, colocando finalmente un total de 7 dados y acumulando **puntos de victoria**.

ELIGIENDO DADOS

En cada ronda, cada jugador en su turno selecciona un dado y lo une: a) a una de sus estrellas iniciales o b) a uno de sus dados ya colocados, agregando un conector entre ellos.



La Elección de un Dado se puede realizar de dos formas:

1. Elija un dado después de sacar tres:

El jugador selecciona **3 dados disponibles para su elección**. Esto significa que esta selección puede contener cualquier combinación de dados de las tarjetas de puntuación y / o del centro del tablero.

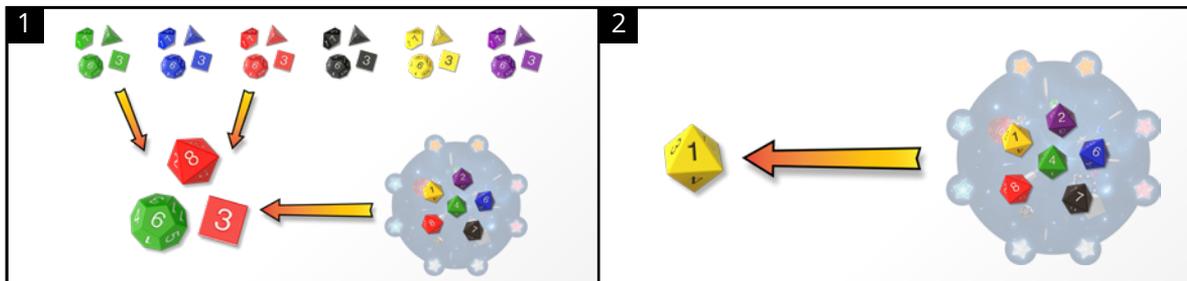
Luego, el jugador lanza estos 3 dados y selecciona 1 de ellos. Finalmente, puede colocar el dado seleccionado en su constelación, ya sea que se combine con una de sus Estrellas Iniciales o a uno de sus dados que ya se colocó en una ronda anterior.

Los otros 2 dados se devuelven a su ubicación original. Los dados que se tomaron de una tarjeta de puntuación se devuelven a la misma tarjeta de puntuación. Todos los dados d8 se devuelven al centro del tablero sin cambiar su nuevo resultado.

2. Elija un dado d8 sin tirarlo:

El jugador selecciona cualquier dado d8 de los dados que están en el centro del tablero.

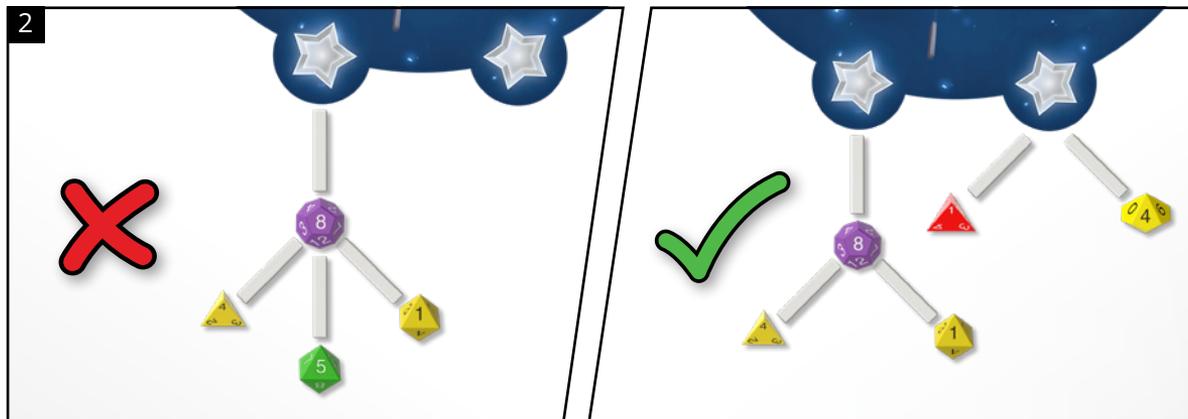
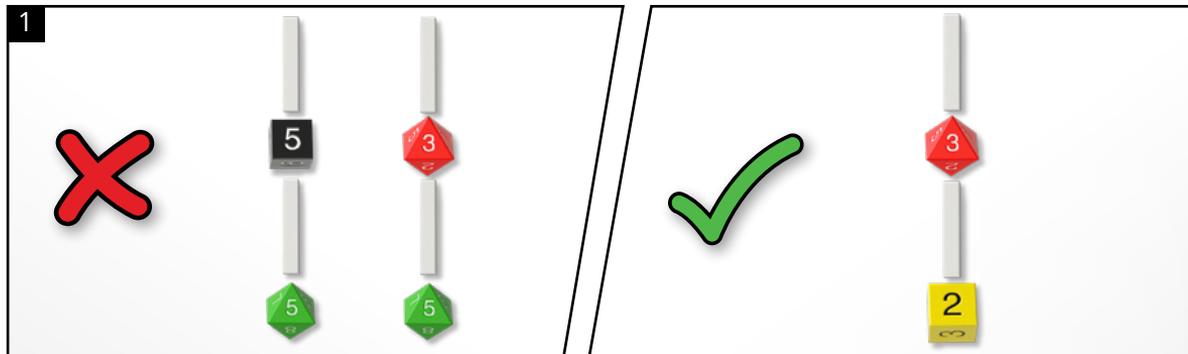
Luego, sin cambiar el resultado del dado, lo coloca en su constelación, ya sea combinado con una de sus Estrellas Iniciales o con un dado ya colocado desde una ronda anterior.



COLOCANDO Y CONECTANDO DADOS

Al agregar y conectar un dado, se deben cumplir las siguientes dos condiciones:

1. Cada dado que se coloca y se conecta a un dado ya colocado anteriormente, debe tener un resultado estrictamente más bajo.
2. Cada Estrella Inicial y cada dado pueden tener como máximo 2 conectores conectados.



¡Atención! Los jugadores siempre deben agregar un dado a su constelación, si es posible. Si un jugador no puede agregar ninguno de los dados que lanzó debido a las condiciones anteriores, se salta su turno y comienza el turno del siguiente jugador. Al final de la séptima ronda, los jugadores que se han saltado uno o más turnos continúan jugando en el sentido de las agujas del reloj hasta que hayan colocado todos sus conectores.

En el caso extraordinario de que un jugador haya llenado su constelación con dados con un resultado de "1" de modo que sea imposible agregar un nuevo dado, sus turnos se saltarán completamente hasta el final del juego.

TARJETAS DE PUNTUACIÓN

Cada juego de dados de colores tiene su propio método de puntuación, que se describe en la tarjeta de puntuación correspondiente. Estas cartas, junto con la Carta Twinkle, ayudan a los jugadores a formar una estrategia. Las tarjetas de puntuación son las siguientes:

DADOS AMARILLOS - "CUANTOS MÁS, MEJOR"

Obtienes puntos de victoria dependiendo de su cantidad, sin importar dónde se encuentren en la constelación de un jugador, de acuerdo con la siguiente tabla:

Cantidad de dados amarillos	1	2	3 o más
Puntos de victoria	1	3	6



DADOS AZULES - "ELLOS VAN DE LA MANO"

Cada par de dados azules conectados bajo el mismo dado o Estrella Inicial obtiene un total de **4 puntos de victoria**.

En cualquier otro caso, cada dado azul obtiene **1 punto de victoria**.

DADOS VERDES - "ELLOS VALORAN A SU FAMILIA"

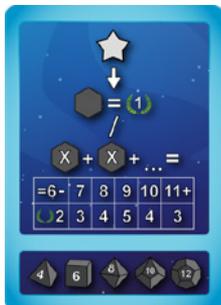
Anotan **1 punto de victoria** por cada uno de ellos. Además, obtendrá **1 punto de victoria** por cada dado con la misma cantidad de lados pero de un color diferente que se coloque en cualquier lugar de la constelación.



DADO NEGRO - "LA SUMA TAMBIÉN ES IMPORTANTE"

Obtienes puntos de victoria dependiendo de su suma en cualquier lugar debajo de la misma estrella inicial, de acuerdo con la siguiente tabla:

Sum	6 or less	7	8	9	10	11 or more
Victory Points	2	3	4	5	4	3



Si solo hay un dado negro en cualquier lugar debajo de una estrella inicial, este obtiene **1 punto de victoria**. Los jugadores pueden aprovechar las dos Estrellas Iniciales por separado para ganar más puntos.



DADO PÚRPURA - "MUCHOS AMIGOS SON NECESARIOS"

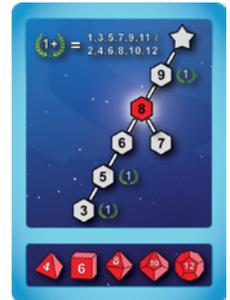
Obtienen **1 punto de victoria** por cada conexión que tienen con otro dado (pero no con una Estrella Inicial).

DADO ROJO - "¿PAR O IMPAR? ESA ES LA CUESTIÓN..."

Cada dado rojo anota tantos puntos de victoria como la cantidad de **dados pares o impares de otros colores** se encuentren en su misma línea. Una "línea" se considera un grupo de dados conectados continuamente, que comienza en una Estrella Inicial y termina en el último dado conectado. El jugador elige si se puntuarán los dados pares o impares (**independientemente del resultado del dado rojo**).

Por ejemplo, si en una línea que incluye un dado rojo, hay 3 dados pares de diferentes colores, entonces obtiene 3 puntos de victoria.

Importante: El mismo dado rojo no puede puntuar en dos líneas diferentes.



TWINKLE ((ILUMINANDO TODOS LOS DADOS) - "BRILLA, BRILLA... ESTRELLA MAYOR!")

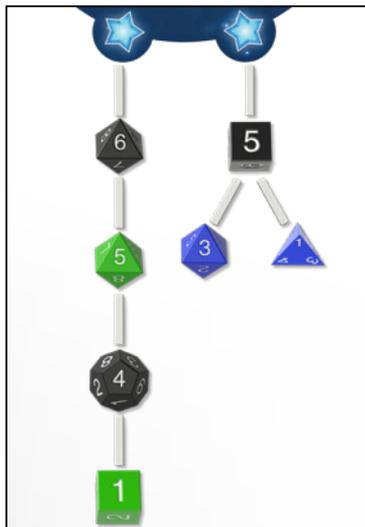
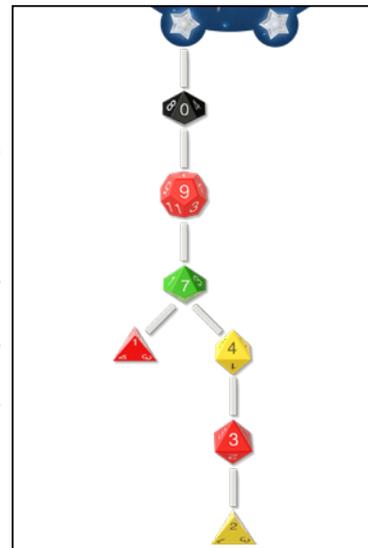
Siempre que un jugador coloca un nuevo dado con más lados que el dado que lo conecta (teniendo en cuenta que su resultado debe ser menor), obtiene **2 puntos de victoria**.

Este dado es la estrella que, a pesar de estar colocada debajo de otras estrellas de dados, es más grande y, por lo tanto, brilla más en el cielo nocturno.

EJEMPLO DE PUNTUACIÓN EN UNA PARTIDA DE 3 JUGADORES

William obtiene 15 puntos de victoria:

- **2 puntos** por el rojo d12 que hace un Twinkle.
- **1 punto** por el d10 negro, porque no hay ningún otro dado negro debajo de la misma estrella inicial.
- **3 puntos** por los dos dados amarillos de su constelación.
- **2 puntos** por el verde d10, porque hay un d10 más en su constelación.
- **8 puntos** por sus dados rojos. En detalle, el rojo d12 representa 3 puntos porque pertenece a la misma línea que el negro d10, el amarillo d8 y el amarillo d4 que tienen un resultado parejo. El rojo d8 obtiene 3 puntos de negro d10, amarillo d8 y amarillo d4 que tienen un resultado parejo. Finalmente, el rojo d4 obtiene 2 puntos del verde d10 y el rojo d12 que tienen un resultado extraño.

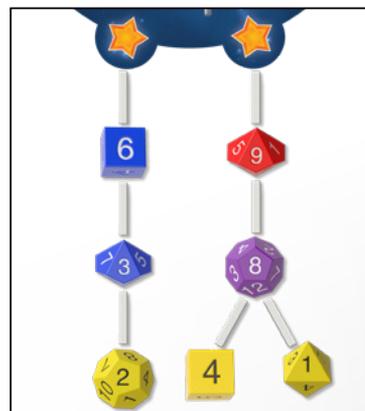


Elizabeth anota 18 puntos:

- **4 puntos** por el d12 negro y el d8 azul que Twinkle.
- **5 puntos** por los dados negros. En detalle, el negro d8 y el negro d12 suman 10 y suman 4 puntos, porque ambos están bajo la misma estrella inicial. El quinto punto proviene del d6 negro, porque no hay otros dados negros debajo de su estrella inicial.
- **4 puntos** por el dado azul, porque están debajo del mismo dado.
- **5 puntos** del dado verde, porque hay dos d6 y tres d8 en la constelación.

Anna obtiene 19 puntos:

- **6 puntos** por el azul d10, el amarillo d12 y el morado d12 que Twinkle.
- **2 puntos** por los dados azules. En detalle, cada uno obtiene 1 punto porque no están conectados bajo el mismo dado o Estrella Inicial.
- **2 puntos** por el d10 rojo que tiene dos dados con resultados pares en su línea.
- **3 puntos** por el d12 morado porque está conectado a otros 3 dados.
- **6 puntos** por los tres dados amarillos de su constelación.



FINAL DEL JUEGO Y PUNTUACIÓN

El juego termina una vez que todos los jugadores no pueden realizar más acciones. Por tanto, todas las constelaciones se consideran completadas.

Los dados no utilizados se devuelven a la caja. Para calcular la puntuación final, voltee la pizarra hacia la parte posterior donde se encuentra la pista de puntuación.

Cada jugador coloca su marcador de puntuación al comienzo de la pista de puntuación (número 0).

Luego, la puntuación de cada jugador se calcula de acuerdo con las tarjetas de puntuación. Los jugadores avanzan sus cubos de acuerdo con los puntos obtenidos por cada carta.

El jugador con más puntos es el ganador. En caso de empate, aquel que jugó en último lugar es el ganador.

¡Que te diviertas!

CONFIGURACIÓN PARA JUGADORES AVANZADOS

Los jugadores que ya hayan jugado el juego básico y deseen participar en un desafío más avanzado pueden elegir 1 de las 3 siguientes opciones durante la configuración, creando opciones de puntuación adicionales:

Nivel Bronce: elige aleatoriamente una carta de Misión bronce y colócala boca arriba junto a las otras cartas puntuables, de modo que todos los jugadores la vean claramente.

Nivel Plata: Elija al azar dos cartas de Misión plateadas y colóquelas boca arriba junto a las otras cartas de puntuación, de modo que todos los jugadores las vean claramente.

Nivel Diamante: para jugadores aún más avanzados, elija al azar 1 carta de misión de bronce y 2 de plata y colóquelas boca arriba junto a las otras cartas de puntuación, de modo que sean claramente visibles para todos los jugadores.

A. CARTAS DE MISIÓN BRONCE

Las cartas de bronce se dividen en dos tipos de misiones y todas **obtienen 3 puntos de victoria** al final del juego.

- Las 6 cartas de misión de bronce que muestran el símbolo  &  son competitivas y dan 3 puntos de victoria al jugador que mejor cumple con los criterios de la misión. En caso de empate, todos los jugadores que empataron obtienen 3 puntos.
- Las otras 4 cartas de misión de bronce dan 3 puntos de victoria **a cualquier jugador** que las cumpla.

(Todas las tarjetas están numeradas en su parte inferior para facilitar su consulta en este reglamento.)

Carta No.1

El jugador que tiene más dados en una línea de su constelación obtiene **3 puntos de victoria**. Una "línea" es un grupo de dados conectados consecutivamente, que comienza en una estrella inicial y termina en el último dado conectado.



Carta No.2

El jugador que haya colocado en su constelación la mayor cantidad de dados con el mismo resultado obtiene **3 puntos de victoria**.



Carta No.3

El jugador con la suma más baja de todos los dados da como resultado que su constelación obtiene **3 puntos de victoria**.



Carta No.4

El jugador que haya colocado en su constelación la menor cantidad de dados diferentes (d4, d6, d8, d10, d12) obtiene **3 puntos de victoria**.





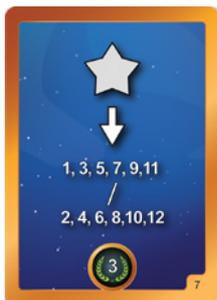
Carta No.5

El jugador que tiene la suma más alta sumando los resultados de tres dados, cualquiera que sean, en su constelación obtiene **3 puntos de victoria**.



Carta No.6

El jugador con la menor cantidad de colores de dados en su constelación obtiene **3 puntos de victoria**.



Carta No.7

Cualquier jugador que haya colocado debajo de cada estrella inicial solo dados pares o impares (pero nunca mezclados) obtiene **3 puntos de victoria**.



Carta No.8

Cualquier jugador que haya colocado en su constelación los 5 tamaños de dados diferentes (d4, d6, d8, d10, d12) obtiene **3 puntos de victoria**.



Carta No.9

Cualquier jugador que haya colocado en su constelación solo dados con un resultado igual o inferior a 6 obtiene **3 puntos de victoria**.



Carta No.10

Cualquier jugador que haya colocado en su constelación todos los colores de dados disponibles en el juego obtiene **3 puntos de victoria**.

B. CARTAS DE LA MISIÓN PLATA

Cada jugador en su constelación **puede completar varias veces** las cartas de Misión Plata y llegar a una puntuación final del juego según la capacidad de cada carta. *(Todas las cartas plateadas están numeradas en la esquina inferior derecha para facilitar su consulta en el libro de reglas).*



Carta No.11

Cada vez que un dado se conecta a otro dado del mismo color, el jugador obtiene **1 punto de victoria**.



Carta No.12

Cada vez que un dado tiene un resultado inferior en 2 al resultado del dado conectado sobre él, el jugador obtiene **1 punto de victoria**.

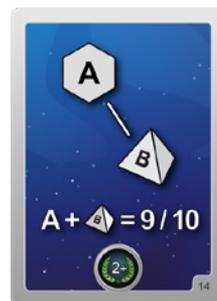


Carta No.13

Cada vez que dos dados de la misma forma se conectan bajo el mismo dado o estrella inicial, el jugador obtiene **2 puntos de victoria**.

Carta No.14

Cada vez que el d4 (dado de cuatro caras) está conectado debajo de cualquier otro dado y la suma de sus resultados es 9 o 10, el jugador obtiene **2 puntos de victoria**.



Carta No.15

Cuando la suma de los resultados de todos los dados de un color en la constelación de un jugador es igual a 13 o 14, el jugador obtiene **2 puntos de victoria**.

Carta No.16

Por cada dado con un resultado igual a "1" que se coloca en una costelación, los jugadores obtienen puntos de victoria al final del juego de acuerdo con la siguiente tabla:

Cantidad de resultados igual a "1"	1	2	3 o más
Puntos de victoria	1	3	5





Carta No.17

Si, en cualquier lugar de la constelación de un jugador, hay un dado de seis caras (d6) y un dado con un resultado de "3" o un dado de diez caras (d10) y un dado con un resultado de "4", luego el jugador obtiene **2 puntos de victoria**. El mismo dado no puede obtener puntos de victoria de esta forma más de una vez.

Carta No.18

Siempre que, en cualquier lugar debajo de una Estrella Inicial, hay un dado del mismo color o resultado con otro dado en cualquier lugar debajo de la otra Estrella Inicial, el jugador obtiene **1 punto de victoria**. Cada dado no puede obtener puntos de victoria de esta forma más de una vez. Sin embargo, si un par de este tipo tiene el mismo color y resultado, obtiene **2 puntos de victoria**.



Carta No.19

Cada vez que dos dados con el mismo resultado se conectan bajo cualquier dado o estrella inicial, el jugador obtiene **2 puntos de victoria**.

Carta No.20

Si la suma de los resultados de dos dados (B + C) de un jugador es igual al resultado del dado (A) al que ambos están conectados, el jugador obtiene **3 puntos de victoria**.



MODO CAMPAÑA EN SOLITARIO

TWINKLE presenta un desafiante modo en solitario, que consta de **40 niveles únicos**, para ganar toda la campaña debes completar todos los niveles, uno por uno.

Es muy poco probable que esto suceda en una sola sesión de juego, por lo que se recomienda realizar un seguimiento del último nivel completado.

Configure el juego como se explica en la página 2, con la excepción del paso 2, en el que debe colocar **las 4 Cartas de Puntuación con sus dados correspondientes y las Cartas de Misión de Plata y Bronce**, de acuerdo con tu nivel de campaña actual como se muestra en la **Tarjeta de Campaña**.



Para completar con éxito un nivel de campaña, necesitas:

- 1) Reunir **al menos 20 puntos de victoria** de las Tarjetas de Puntuación y la tarjeta Twinkle combinadas.
- 2) **Cumplir con los requisitos** de las Tarjetas de Misión del nivel de campaña.

Lograr solo uno de los dos criterios o ninguno de los dos da como resultado la derrota y debes volver a intentar completar el nivel desde el principio.

La mayoría de las reglas de cumplimiento de las Cartas de Misión de Bronce son diferentes del juego de 2-4 jugadores y se explican a continuación:

Carta No.1: Debes hacer una línea de 5 dados o más.

Carta No.2: Debes tener 3 resultados del mismo número en su constelación.

Carta No.3: La suma de 7 dados debe ser inferior a 30.

Carta No.4: Tu constelación debe contener solo 3 tipos de dados.

Carta No.5: La suma de 3 de tus dados debe ser 16 o más.

Carta No.6: Tu constelación debe contener solo 3 colores de dados.

Carta No.7: Cada estrella inicial debe contener solo resultados de dados pares o impares.

Carta No.8: Tu constelación debe contener todos los tipos de dados.

Carta No.9: Todos los resultados de los dados deben ser 6 o menos.

Carta No.10: Tu constelación debe contener todos los colores de los dados.

Todas las Cartas de Misión de Plata se cumplen cuando cumples **con sus requisitos habituales (páginas 12-14) al menos una vez.**

Por ejemplo, puedes cumplir con la Carta de Misión número 16 cuando tienes en tu constelación al menos un dado con el resultado "1".

Importante: las Misiones de Plata y Bronce NO otorgan Puntos de Victoria durante el modo de Campaña en Solitario. Ellos solo restringen tus opciones durante el juego y solo debes cumplir con sus requisitos con el objetivo de completar cada nivel con éxito.

Durante el juego, puedes voltear boca abajo aquellas cartas cuyos requisitos se hayan completado, para concentrarse en los objetivos activos.

La última regla, que difiere del juego de 2-4 jugadores, es que en cada turno estás obligado a **sacar 1 dado fuera del juego.** Después de lanzar 3 dados y elegir 1 para conectarse a su constelación, debes decidir cual de los otros 2 deben descartarse. Sin embargo, en caso de seleccionar un d8 del tablero, debe descartar otro d8. Si no quedan d8 para descartar, entonces debes descartar un dado disponible de tu elección. Esto significa que durante un juego, el jugador debe descartar un total de 7 dados.

Pista: la campaña no es fácil. Debes aprender a ganar tantos puntos de victoria como puedas con cada dado.

¡Y no te olvides de anotar la Tarjeta Twinkle varias veces! Aparte de los niveles de campaña estándar, es posible que desees crear tus propios niveles combinando cualquier puntuación y Tarjetas de Misión que prefieras. Esto puede ayudarlo a concentrarse en ciertas cartas, comprender mejor sus reglas y ¡jugar TWINKLE como un profesional!

¡Buena suerte, Creador Estelar!

DESARROLLADORES

Diseñador: Theo Karvounis

Illustrations: George Vassos / Sergi Marcet

3D/Graphic/Layout Design: V-GAMES

Traducción: Alejandro Beltrán

Gameplay Development: V-GAMES

www.v-games.eu

Powered by:



the 21st century cube
VERDES INNOVATIONS S.A.

CHILIOMODI-CORINTHOS GREECE 20008

Tel: +30 2741 0 99280, FAX: +30 2741 0 99281

E-mail: support@v-cubes.com

www.v-cubes.com

Todos los derechos reservados. Este juego solo se puede utilizar con fines recreativos.

ADVERTENCIA: No apto para niños menores de 3 años.

Este juego contiene pequeñas partes que se pueden ingerir o inhalar. Conserve esta información.

Las imágenes no son vinculantes. Las formas y los colores pueden cambiar. Cualquier reproducción de este juego, total o parcial, en cualquier medio, físico o electrónico, está estrictamente prohibida sin el permiso por escrito de Verdes Innovations S.A.