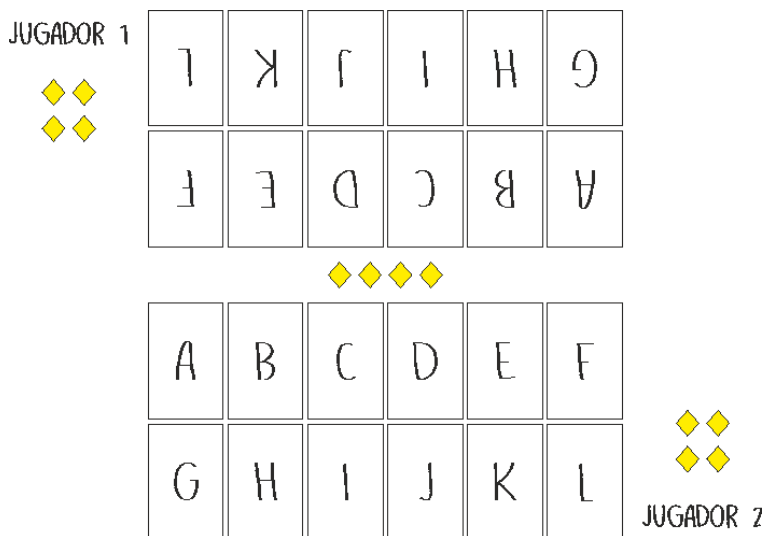


“PATTERNS”

Preparación del juego

Cada uno de los jugadores baraja su juego de cartas para, a continuación, colocarlas haciendo dos filas de 6 cartas. Los dos jugadores deben estar uno enfrente del otro, y las cartas tendrán que quedar en la misma disposición que aparece en la imagen (las letras identifican cada una de las posiciones).

Además cada jugador coge 4 fichas, dejando las 4 restantes en el centro.



Objetivo del juego

Si nos fijamos en las cartas podemos ver tres características distintas.

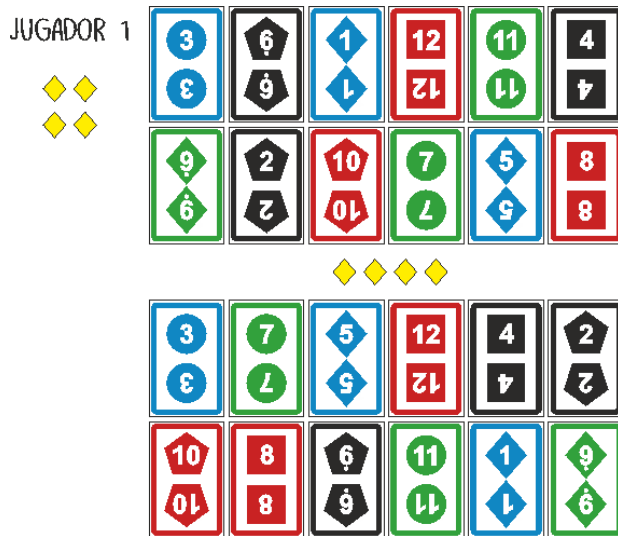
- La numeración del 1 al 12: que separaremos en grupos, 1-2-3, 4-5-6, 7-8-9, 10-11-12.
- Las distintas formas: cuadrado, círculo, pentágono y rombo.
- Los colores: rojo, verde, negro y azul.

Hemos de separar las doce cartas en cuatro grupos. Por un lado la fila superior la separamos en dos por la mitad, y por otro hacemos lo mismo en la fila inferior. Quedarán así los grupos A-B-C, D-E-F, G-H-I, y J-K-L.

El objetivo del juego será separar tus cartas por numeración, forma o color. De esta manera tendrás que distribuir tus cartas de forma que en cada uno de los cuatro cuadrantes quede un color, una forma o uno de los cuatro grupos de números. ¡Ojo! En todos los casos los números deben ir ordenados de mayor o menor, o de menor a mayor, pero no aleatorios.



Ejemplo



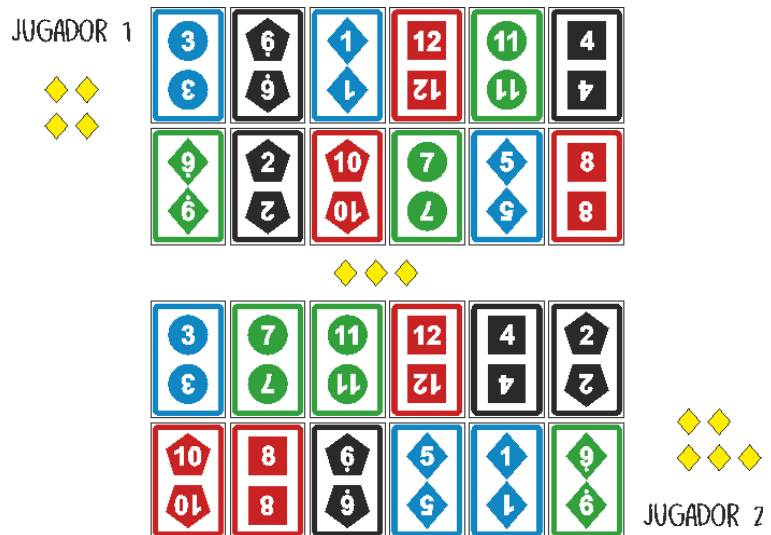
Posición de partida.

Empieza el jugador 2, ya que en la posición A tiene una carta de mayor valor (el 9 supera al 3).

Turno jugador 2.

Por ser el primero, sólo tiene un movimiento:

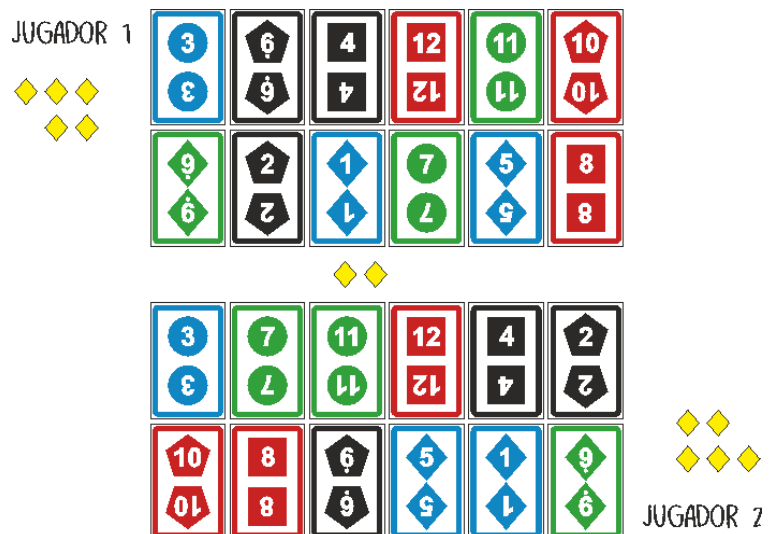
- Intercambia el 11 y el 5 con un movimiento lineal (pues ambos están en una misma columna en las cartas del jugador 1) y adquiere un diamante.



Turno jugador 1.

Tiene dos movimientos:

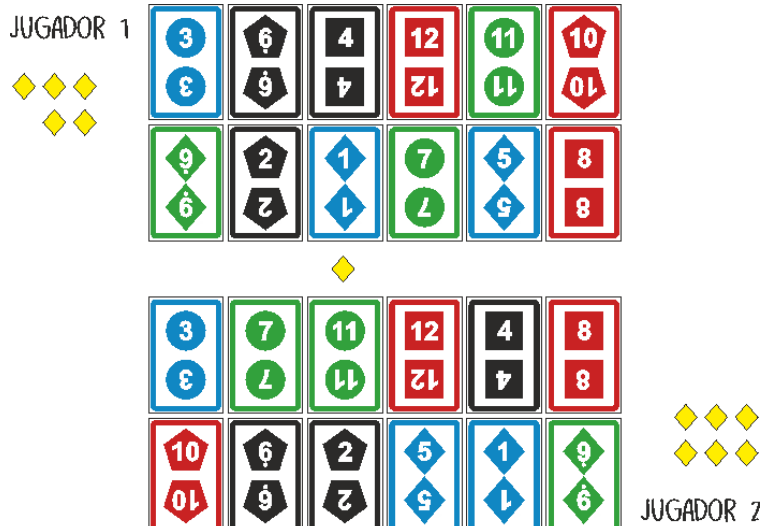
- Intercambia el 4 y el 10 con un movimiento superior (pues su carta 4 está en la misma columna que el 2 de su rival).
- Intercambia el 1 y el 4 con un movimiento lineal y adquiere un diamante.



Turno jugador 2.

Tiene dos movimientos:

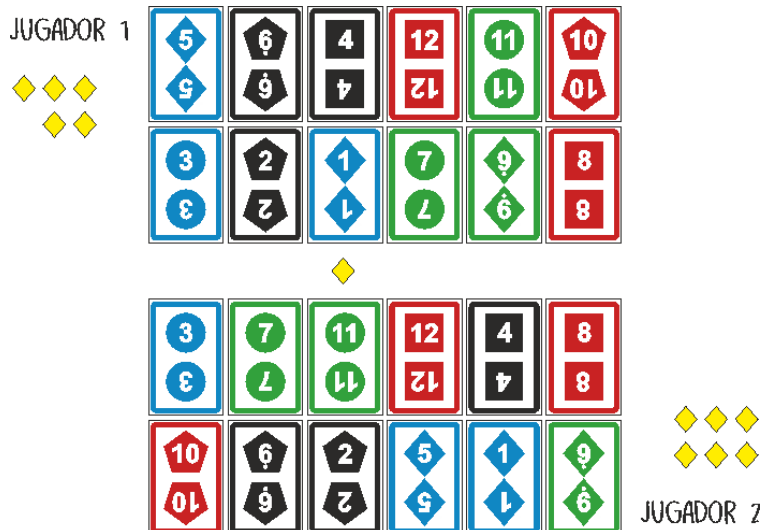
- Intercambia el 8 y el 2 con un movimiento superior (pues su carta 8 está en la misma columna que el 6 de su rival).
- Intercambia el 2 y el 6 con un movimiento lineal y adquiere un diamante.



Turno jugador 1.

Tiene dos movimientos:

- Intercambia el 5 y el 9 con un movimiento superior (pues su carta 5 está en la misma columna que el 4 de su rival).
- Intercambia el 5 y el 3 con otro movimiento superior (pues en la nueva posición su carta 5 está en la misma columna que el 3 de su rival).



Turno jugador 2.

Tiene dos movimientos:

- Intercambia el 4 y el 8 con un movimiento vecino (pues ambos están colindantes) y paga un diamante.
- Intercambia el 1 y el 5 con un movimiento superior (pues su carta 1 está en la misma columna que el 11 de su rival).

El jugador 2 gana con 5 puntos la ronda.

