



PAAR

2 - 4 +10 15'-30'

Tipo: familiar, jugador ocasional
Mecánica: tablero modular, deslizar/empujar losetas / puzle

Componentes:
Tablero 10x10 casillas
64 losetas
60 cartas
4 tokens
16 meeple



Juego estratégico y sencillo, con una pizca de azar que te exigirá flexibilidad mental para conseguir tu objetivo. Partidas rápidas que pondrán a prueba tu cerebro y te pedirá ganas de más. ¡Con PAAR la diversión está asegurada!

Juego posibilidad de objeto de licencia de personajes populares y/o temática diversa.
Juego de producción versátil: madera, plástico y/o pocket

S.VI DC, Reino de Wassex (actual UK), país de caos tras la revolución popular. Los reyes deciden reunir a sus valientes caballeros, sus hermosas princesas, sus dragones feroces y sus magos potentes para restablecer el orden. ¿Quién será el primer rey a reprimir la revolución?

Objetivo: realizar parejas entre caballero, princesa, mago y dragón mediante el desplazamiento horizontal y vertical de losetas.

Síntesis de la partida:

- ☺ Se escoge una facción (caballero, princesa, mago o dragón) y se coge su baraja, sus losetas, sus meeple y su token.
- ☺ Se colocan las losetas siguiendo el orden establecido y dejando libres las 36 casillas laterales y opcionalmente las 4 casillas centrales.
- ☺ Cada jugador se queda con cartas de de todas las facciones y con 1 de reyes. Todas las cartas deberán estar siempre boca abajo.
- ☺ Cada jugador deberá seguir su objetivo para juntar las parejas según el orden indicado.
- ☺ Cada jugador coge al azar una carta de su baraja y otra del color que indique su objetivo. La pareja formada será el objetivo a conseguir.
- ☺ Se realiza un solo movimiento por turno, empujando las losetas (la loseta que empuja debe ser de su color) moviéndolas en bloque, horizontal o verticalmente hasta encontrar una pared de otro bloque de losetas o el borde del tablero.
- ☺ Hay 5 cartas de ayuda (usando máximo 3 durante la partida): Tregua (puedes empujar una loseta que no sea de tu color), Catapulta (haces desaparecer una loseta lisa y luego realizas tu movimiento), Baile (cambias dos losetas adyacentes entre ellas y luego haces tu movimiento), Bloqueo (colocas tu token encima de cualquier loseta y durante una ronda no podrá ser movida), Muralla (puedes mover una loseta sin llegar a ninguna pared/borde).
- ☺ Gana el primer jugador que consiga juntar todas sus parejas.



Cuando se consigue una pareja, se quita la loseta de tu color y se añade un meeple a la otra loseta.



Después se vuelve a escoger las cartas para realizar una nueva pareja.



Los bloques son grupos de losetas que están juntos

