



PAAR

2 - 4 +10 15'-30'

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

Componentes:

- 🐉 Tablero 10x10 casillas
- 🐉 36 losetas lisas de colores
- 🐉 24 losetas con dibujos
- 🐉 1 baraja con 40 cartas



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.

Año 1281 DC, Norte de Irlanda, país de caos tras la separación de los reinos después del levantamiento de los dragones. Los reyes deciden enviar a sus caballeros a rescatar a sus princesas, defender sus castillos y derrotar a los dragones.

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

Síntesis de la partida:

- 🐉 Se escoge un color, se coge su baraja y sus losetas.
- 🐉 Se colocan las losetas siguiendo el orden establecido y dejando libres las 36 casillas laterales y las 4 casillas centrales.
- 🐉 Cada jugador se queda con la mitad de su baraja y reparte la otra mitad a los otros jugadores. Todos 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. No se puede deshacer el movimiento que ha hecho el jugador anterior.
- 🐉 Hay 3 cartas de ayuda: Tregua (puedes empujar una loseta que no sea de tu color), Catapulta (haces desaparecer una loseta lisa y luego realizas tu movimiento), Duelo (cambias una loseta lisa por otra de otro color y luego haces tu movimiento).
- 🐉 Gana el primer jugador que consiga juntar 3 parejas.



Cuando se consigue una pareja, se retiran las 2 losetas y se vuelve a escoger las cartas para realizar una nueva pareja.



Los bloques son grupos de losetas que están juntos

