

# Instrucciones “Fragments”

Un juego de exploración táctica sobre un tablero de cartas.

- **Jugadores:** 2 a 4
- **Edad recomendada:** 8+
- **Duración:** 20 minutos
- **Objetivo:** Obtener más puntos que el resto de jugadores recogiendo cartas del tablero mediante movimientos estratégicos.

## Componentes

- 36 cartas de cerámica numeradas del 2 al 9 (4 palos, 2-9)
- 16 cartas de movimientos. (10, J, Q y K)
- 4 cartas de artesano (Ases de cada palo)
- 2 cartas comodín (Jokers)
- 1 reglamento
  - *(Opción: 1 tablero personal por jugador para guía de colocación)*

## Preparación

1. **Separar las cartas de movimiento:** extrae las cartas **10, J, Q y K de cada palo**. Cada jugador elige un palo y recibe esas 4 cartas como su **mano de movimiento**.
2. **Montar el tablero:** baraja las **36 cartas restantes** (A al 9 de cada palo) y colócalas **boca arriba formando un tablero de 6x6**. *(Si no hay 4 jugadores, añade 1 joker por cada jugador ausente y colócalo aleatoriamente en el tablero, sustituyendo el As del palo retirado.)*
3. **Asignar los peones:** cada jugador identifica el **As de su palo** en el tablero. Esa carta representa su **peón**, con el que se moverá.
4. Se elige al azar quién empieza.

## Cómo se juega

Los turnos se juegan en sentido horario. En su turno, el jugador:

1. **Elige una carta de su mano (10, J, Q o K)** para mover su carta A siguiendo el patrón de movimiento correspondiente.
2. **Se desplaza** desde su posición actual respetando las reglas del movimiento elegido ([ver más abajo](#)).
3. **Si el movimiento es válido y aterriza sobre una carta**, recoge esa carta y suma su valor a su pila personal de puntuación. La carta del tablero se retira.
4. No se puede aterrizar sobre un espacio vacío.
5. La carta jugada queda descartada temporalmente.
6. Una vez un jugador haya usado sus 4 cartas de movimiento, recupera toda su mano en su siguiente turno y vuelve a disponer de las 4 cartas.
7. El turno pasa al siguiente jugador.

## Movimientos disponibles

- **10**: Movimiento lineal en cualquier dirección (horizontal, vertical o diagonal), pero **saltando** la carta más cercana. El A aterriza en la **segunda carta** en esa dirección.
- **J**: Movimiento en **forma de L**: dos espacios en una dirección y uno perpendicular.
- **Q**: Movimiento en **cualquier diagonal**, eligiendo libremente dónde detenerse.
- **K**: Movimiento en línea recta **horizontal o vertical** hasta cualquier carta accesible.

## Puntuación y combos

- Cada carta recogida vale su **valor numérico** (por ejemplo, un 5 vale 5 puntos).
- Además, hay **bonificaciones por combinaciones**:
  - **Pareja (2 del mismo valor)**: +10 puntos
  - **Trío (3 del mismo valor)**: +20 puntos
  - **Cuarteto (4 del mismo valor)**: +30 puntos  
*(Los valores deben coincidir, sin importar el palo).*

## Final de la partida

La partida termina cuando **todas las cartas del tablero han sido recogidas o ningún jugador puede realizar más movimientos válidos.**

Se procede a sumar:

- Los puntos de las cartas recogidas
- Las bonificaciones por combinaciones

El jugador con **más puntos** gana. En caso de empate, gana quien haya recogido más cartas. Si persiste el empate, victoria compartida.

El jugador con **más puntos totales** es el ganador. En caso de empate, gana quien haya recogido más cartas. Si persiste el empate, victoria compartida.