

# TIDES



**Tides** es un **juego familiar plus abstracto** y competitivo para 2 jugadores, ambientado en el mar y de duración indeterminada.

**Se juega en la propia caja del juego** sobre un tablero formado por cuatro losetas modulares de doble cara (permiten varias combinaciones de modos de juego y niveles de dificultad).

El objetivo del juego es ser el jugador que más puntos de victoria tenga al final de la partida. Éstos se obtienen colocando losetas en el tablero ocupando el mayor número de espacios posible: **la estrategia es un factor determinante**.

## COMPONENTES

- 4 Losetas tablero de doble cara
- 36 Fichas de doble cara
- 4 Fichas redondas
- 9 Cartas de objetivo
- 2 Cartas de ayuda
- 1 Caja con inserto para tablero

## MECÁNICAS

- Colocación y desplazamiento de losetas
- Movimiento por cuadrícula
- Dominio del espacio

## TURNO DE JUEGO

Por turnos, **cada jugador elige y coloca una loseta en el tablero**, siguiendo las reglas de colocación. Las losetas son comunes para ambos jugadores.

- Siempre se empieza el juego por cualquiera de las esquinas del tablero.
- Cada loseta que se coloque, tiene que ir anexa ortogonalmente a una de tu color.
- No se pueden colocar 2 losetas de desplazamiento adyacentes, independientemente del color de la loseta (pero sí puede ocurrir que queden adyacentes tras realizar un desplazamiento).
- **Cuando un jugador coloque una loseta de desplazamiento** y provoque un desplazamiento que haga que salgan losetas del tablero (de cualquier tipo y color), continuará su turno jugando una nueva loseta. En caso contrario, será el turno del otro jugador.

**El juego termina cuando un jugador no pueda colocar una loseta.** Se realiza la fase de puntuación y gana quien más puntos tenga al final de la partida.

