

Side boards

Hartwig Jakubik



¡Ve a tu cajón de tácticas
y saca las mejores!

Jugadores: 1 a 6 **Edad:** de 8 años en adelante **Duración:** 15 min aprox.

Combina los cajones de forma ingeniosa para crear un aparador que cumpla los objetivos comunes. ¡Quien tenga la mayor puntuación cuando todo el mundo haya colocado **8 cartas** ganará la partida!

Componentes

60 cartas de aparadors

cada una con cajones de
5 colores diferentes y
3 pomos diferentes



6 cartas de cambio



30 cartas de objetivo: colores (#1-7), pomos (#8-14), filas (#15-30)



Combinaciones de colores



Combinaciones de pomos



Combinaciones de filas

2 cartas de sugerencia

con 4 sugerencias



También necesitarás un lápiz y un bolígrafo para anotar los puntos.

Preparación

Coge 1 carta de cambio y colócala bocarriba frente a ti, para que el +1 sea visible. Separa las cartas de objetivo en 3 mazos según el tipo de combinación que aparece en el dorso: colores, pomos y filas. Elige una carta específica o al azar de cada mazo. Coloca las 3 cartas en el centro de la mesa y el resto del mazo detrás de la carta de objetivo correspondiente.

Nota: Hay un número en cada carta de objetivo. Los colores están numerados del 1 al 7, los pomos del 8 al 14 y las filas del 15 al 30. Cuanto mayor sea el número de un tipo de combinación, más difícil será el objetivo. Para las primeras partidas, recomendamos usar las cartas de objetivo de las cartas de sugerencia.

Mezcla bien las 60 cartas de aparador y reparte 3 a cada jugador. Coloca las cartas restantes bocabajo al lado de las cartas de objetivo para formar tu mazo de robo.

Preparación para 3 personas

Mazo de robo de cartas de aparador

Cartas de objetivo

Colores Pomos Filas

3 cartas de aparador y 1 carta de cambio para cada persona

Cómo jugar

En Aparadores, todo el mundo juega al mismo tiempo, completando juntos los siguientes pasos:

- 1.) Elige una carta
- 2.) Coloca una carta
- 3.) Pasa una carta
- 4.) Roba una carta

Primero, elige 2 cartas de las 3 que tienes en tu mano para empezar tu aparador. Colócalas bocarriba una al lado de la otra frente a ti. A medida que juegues, añadirás cartas a tu aparador. Una vez que hayas elegido tus 2 cartas, pasa **la carta que aún está en tu mano al jugador de tu izquierda**. Luego, cada uno coge 1 carta del **mazo de robo**, así tendrás 2 cartas en tu mano. **Elige 1 de ellas** y colócala al lado de las cartas que tienes frente a ti.

Cuando todos hayáis colocado una carta, pasa la carta que tienes en la mano al jugador de tu izquierda. Luego, coge 1 carta del mazo de robo. Repetid estos pasos hasta que todos tengáis un **aparador de 8 cartas**. Te quedarás con 1 carta en la mano, colócala en la pila de descartes.

Reglas de colocación

Puedes **rotar** cada carta de aparador **180°** y puedes elegir colocarla a la **izquierda o a la derecha** de tu aparador. No puedes dejar espacios entre las cartas y no puedes mover las cartas que ya están en tu aparador.

Importante: Elige las cartas que te ayudarán **a cumplir los 3 objetivos y conseguir más puntos**. Presta atención a dónde están los colores y el tipo de pomo en cada carta, para que puedas combinarlas de forma inteligente. **Puedes** usar el **mismo cajón** para completar los **3 objetivos**. Sin embargo, **no puedes** usar el **mismo cajón** para cumplir el mismo objetivo **varias veces**. Revisa **«Cartas de objetivo»** para obtener más información.



Ejemplo: Lidia colocó sus 2 cartas iniciales. Luego añadió su siguiente carta a la derecha de su aparador. Al hacerlo, cumplió el objetivo de la combinación de colores ① una vez, la combinación de pomos ② tres veces y ya tiene tres cajones rojos para la combinación de filas ③.

Note: Dado que solo puedes usar un cajón una vez para cumplir un mismo objetivo, Lidia solo puede conseguir puntos con el pomo cuadrado de la esquina inferior izquierda para la combinación de pomos si añade una carta en el lado izquierdo con un pomo cuadrado que esté diagonalmente adyacente al pomo existente.

Cartas de cambio

Puedes usar tu carta de cambio en cualquier momento, **una vez hayas colocado tus cartas iniciales**. Esta carta te permitirá cambiar las 2 cartas de tu mano una **vez por partida**, antes de que elijas qué carta colocar. Una vez hayas jugado esta carta, coloca las 2 cartas de tu mano en la pila de descartes y roba 2 cartas nuevas del mazo de robo. Pon la carta de cambio boca abajo (X). Continúa jugando con normalidad. Si **no usas** tu carta de cambio durante la partida, conseguirás **1 punto extra** al final.

Fin de la partida

Cuando todo el mundo tiene un **aparador de 8 cartas**, termina la partida. ¡Es hora de sumar los puntos! Primero, cuenta **cuántas veces completaste los objetivos de combinación de colores y pomos** con tu aparador. Por cada combinación, conseguirás la cantidad de puntos que indica la carta de objetivo. Por la combinación de filas, suma el número de **cajones de tu(s) fila(s) continua más larga** del mismo color o con el mismo pomo, según indique la carta de objetivo. **Por cada cajón a juego, consigues 2 puntos**. Según el número de jugadores, podrás conseguir **puntos extra** por la fila más larga, la segunda más larga y la tercera más larga. Por último, si **no usaste tu carta de cambio**, conseguirás **1 punto extra**.

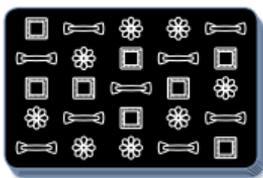
¡Quien tenga más puntos gana la partida!
En caso de empate, se compartirá la victoria.

Ejemplo de puntuación

Lidia, Carlos y Pedro jugaron con estos objetivos:



Colores



Pomos



Filas





Lidia consiguió la siguiente cantidad de puntos por su aparador:

① **Combinaciones de colores:** 3×4 puntos = 12 puntos

② **Combinaciones de pomos:** 5×3 puntos = 15 puntos

③ **Combinaciones de filas:** 5×2 puntos = 10 puntos

En una partida de 3 personas, solo 2 pueden conseguir puntos extra por fila. Pedro consigue 8 puntos de fila extra porque tiene una fila de 7 cajones rojos. Carlos consigue 4 puntos extra con una fila de 6 cajones rojos. Lidia tiene la fila más corta, una fila de 5 cajones rojos, por eso no consigue puntos extra.

Carta de cambio: no usada = 1 punto

Total: 38 puntos



Cartas de objetivos

Nota: Puedes ver si una carta de objetivo necesita colores o pomos por el símbolo en la esquina inferior derecha en el anverso de cada carta.



= Colores



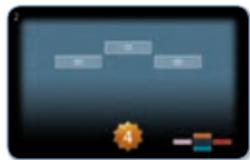
= Pomos

Combinaciones de colores (#1-7) combinaciones de pomos (#8-14)

Cada carta de objetivo de colores y pomos muestra una **combinación específica** que necesitarás en tu aparador para conseguir puntos. Cada combinación debe hacerse con **cajones del mismo color** (rojo, turquesa, rosa, naranja, negro) o **pomos de la misma forma** (flor, cuadrado, barra). Puedes elegir el color o la forma del pomo. Puedes cumplir el mismo objetivo varias veces con diferentes cajones. Por cada combinación que coincida con ese objetivo, puedes elegir un nuevo color o una nueva forma. Solo tienes que asegurarte de que, en cada combinación individual, los cajones tienen el mismo color o los pomos la misma forma.

Importante: Solo puedes usar cada cajón una vez para el mismo objetivo. Puedes **darle la vuelta** o **rotar** la combinación que aparece en la carta de objetivo en cualquier dirección.

Combinaciones de colores (#1-7)



Consigues 4 puntos por cada 3 cajones del mismo color en este patrón. **Nota:** Puedes darle la vuelta y rotar el patrón.



o



Combinaciones de pomos (#8-14)



Consigues 3 puntos por cada 2 pomos de la misma forma en este patrón. **Nota:** Puedes darle la vuelta y rotar el patrón.



o



Combinaciones de filas (#15-30)

Para conseguir puntos por combinación de fila, deberás crear la **fila más larga** (línea horizontal) que puedas. Los cajones de la fila deberán ser del **mismo color** o tener la **misma forma del pomo**. Conseguirás **2 puntos por cada cajón a juego de la fila**. Puedes conseguir **puntos extra** si tienes la fila más larga, la segunda más larga o la tercera más larga; según la cantidad de jugadores.

- 2 jugadores: 4 puntos extra por la fila más larga
- 3 jugadores: 8 puntos extra por la fila más larga
4 puntos extra por la segunda fila más larga
- 4-6 jugadores: 8 puntos extra por la fila más larga
4 puntos extra por la segunda fila más larga
2 puntos extra por la tercera fila más larg

En caso de empate, quienes tengan la misma cantidad de cajones, conseguirán la misma cantidad de puntos extra (por ej. 2 jugadores conseguirán 8 puntos). Quien tenga la siguiente fila más larga, conseguirá la siguiente cantidad de puntos extra (por ej. 4 puntos).

#15-16



Conseguirás puntos por tus 2 filas continuas más largas del mismo color (#15) o con el mismo pomo (#16). El color o la forma del pomo de las 2 filas separadas pueden ser diferentes. Solo tienes que iguales. Conseguirás puntos por ambas filas y conseguirás 2 puntos por cada cajón a juego en una fila. **Puntos extra:** Suma el número total de cajones en tu fila y compáralo con el total de los demás. Quienes tengan más cajones conseguirán puntos extra.

#17-18



Conseguirás puntos por tu fila continua más larga del mismo color (#17) o con el mismo pomo (#18). Conseguirás 2 puntos por cada cajón a juego en esta fila.

Puntos extra: Suma el número total de cajones en tu fila y compáralo con el total de los demás. Quienes tengan más cajones conseguirán puntos extra.

#19-26



Conseguirás puntos por tu fila continua más larga de un color específico (#19-23) o con una forma específica de pomo (#24-26). Conseguirás 2 puntos por cada cajón a juego en esta fila.

Puntos extra: Suma el número total de cajones en tu fila y compáralo con el total de los demás. Quienes tengan más cajones conseguirán puntos extra.

#27-30



Conseguirás puntos por tus 2 filas continuas más largas del mismo color (#27 y #29) o con el mismo pomo (#28 y #30) en una posición específica en tu aparador (la 1era y 4ta fila de arriba hacia abajo o la 2da y 3era fila). El color o la forma del pomo de las 2 filas separadas pueden ser diferentes. Solo tienes que asegurarte de que, en cada fila, el color o la forma de los pomos sean iguales. Conseguirás 2 puntos por ambas filas y conseguirás 2 puntos por cada cajón a juego en una fila.

Puntos extra: Suma el número total de cajones en tus dos filas y compáralo con el total de los demás. Quienes tengan más cajones conseguirán puntos extra.

Variaciones

¿Quieres complicar un poco las cosas? Intenta empezar con 4 cartas en tu mano. Elige 2 de estas cartas para empezar tu aparador y pasa las 2 cartas restantes al jugador de tu izquierda. Luego, todos cogereis 1 carta del mazo de robo. Esta vez, tendrás 3 cartas en la mano. Con esta variante no necesitas las cartas de cambio. Las demás reglas se mantienen igual.

Modo individual

Si juegas a Aparadores en solitario, empieza como una partida normal, con 3 cartas en tu mano. Elige 2 de estas cartas y colócalas frente a ti para empezar tu aparador.

Coloca la carta que te queda en la mano en la pila de descartes. Luego, roba 2 cartas del mazo de robo. Elige 1 de estas cartas y colócala en tu aparador como en una partida normal. Descarta la carta que te queda en la mano. Luego, roba 2 cartas más y sigue estos pasos hasta que hayas creado un aparador con **8 cartas**. También podrás usar tu carta de cambio y robar 2 cartas.

Al terminar la partida, cuenta tus puntos. Suma los objetivos de combinación de colores y pomos como en una partida normal. Sigues consiguiendo 2 puntos por cada cajón a juego en las combinaciones de filas. Sin embargo, los puntos extra se consiguen de la siguiente manera:

#17-26

- Una fila de al menos 4 cajones a juego: +2 puntos
- Una fila de al menos 6 cajones a juego: +4 puntos
- Una fila de al menos 8 cajones a juego: +8 puntos

#15-16 and #27-30

- Filas con al menos 7 cajones a juego: +2 puntos
- Filas con al menos 9 cajones a juego: +4 puntos
- Filas con al menos 11 cajones a juego: +8 puntos

Utiliza tu puntuación final para comprobar tu clasificación:

Puntos	Clasificación
55+	¡Eres el rey de los aparadores!
45-54	¡Tus tácticas son de primera calidad!
35-44	¡Bien jugado!
25-34	Vas por buen camino!
hasta 24	Puedes hacerlo mejor, ¡inténtalo de nuevo!

