

END OF LINE

EN **END OF LINE** TENDRÁS UN ÚNICO OBJETIVO: CORTAR LA **LÍNEA** DE TU Oponente ANTES DE QUE CORTE LA TUYA.

COMPONENTES: 54 CARTAS



2 CARTAS DE
ENERGÍA



50 CARTAS
DE LÍNEA



2 CARTAS DE
INICIO

SOBRE ESTE REGLAMENTO

END OF LINE es un juego para 1 - 2 jugadores*

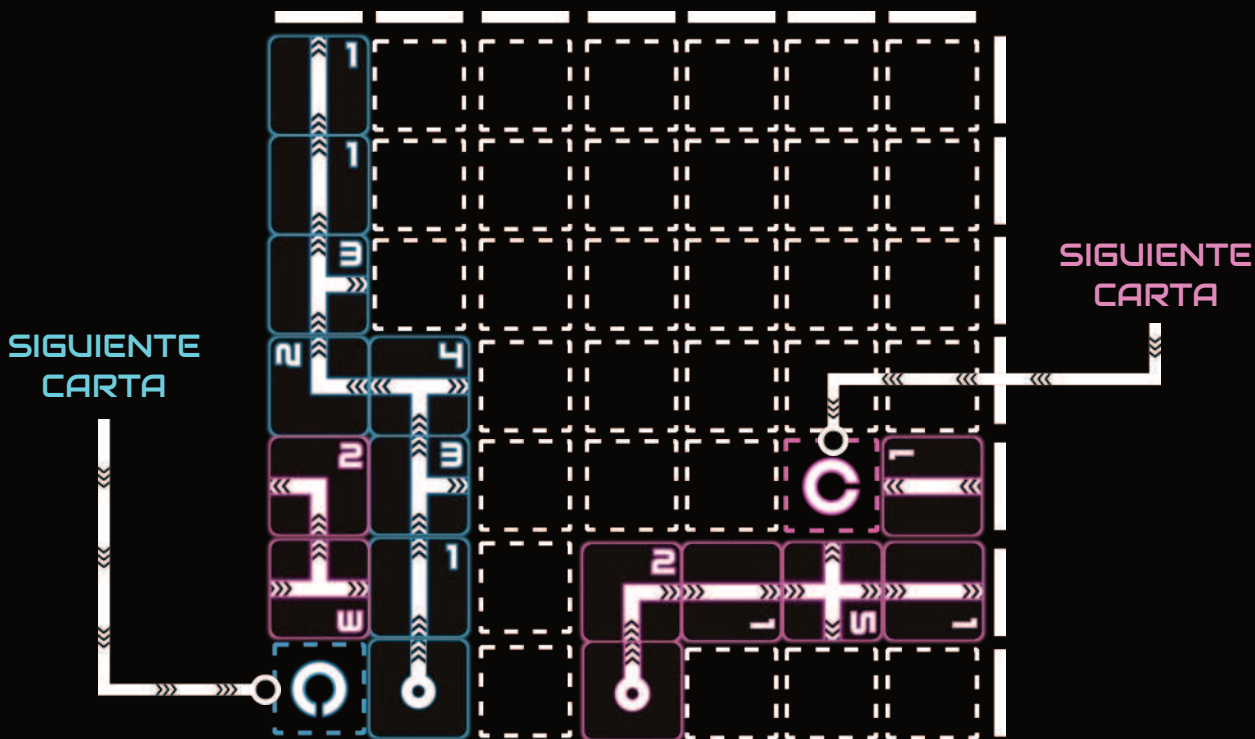
A continuación, se describen las reglas del modo de juego **VERSUS** para 2 jugadores. Si ya conoces estas reglas, consulta directamente el **ANEXO** donde se describen los diferentes modos de juego y la preparación de la partida para un mayor número de jugadores.

Cada caja de **EOL contiene cartas para 2 jugadores. **EOL** ofrece modos de juego hasta un máximo de 8 jugadores, si disponéis de varias copias del juego.*

ÁREA DE JUEGO

En una partida **VERSUS** a 2 jugadores, el área de juego está limitada por una cuadrícula de 7x7 **CARTAS DE LÍNEA**, cuyos bordes están conectados ortogonalmente.

EOL no dispone de un tablero físico. En vez de eso, los jugadores forman el tablero a medida que van colocando sus **CARTAS DE LÍNEA**, sin exceder los límites de la cuadrícula de **7x7**, como se muestra a continuación:



LÍMITES LATERALES

Los límites laterales están conectados ortogonalmente (Arriba - Abajo; Izquierda - Derecha). Estos límites se determinan con la colocación de las **CARTAS DE LÍNEA** de los jugadores.

CARTAS

CARTAS DE INICIO

Esta carta da comienzo a tu **LÍNEA**. Colócala en el área de juego como se indica en la preparación de la partida.

CARTA DE ENERGÍA

Esta carta representa tu **Energía**, y su orientación indica cuánta te queda disponible. Empiezas la partida con **3** puntos de **Energía**.

CARTAS DE LÍNEA

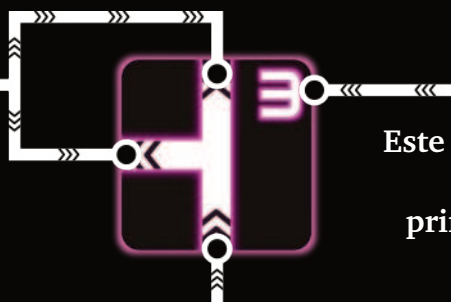
Con estas cartas formarás el recorrido de tu **LÍNEA**. Hay **8** tipos de **CARTAS DE LÍNEA**.



Cada **CARTA DE LÍNEA** se divide en **3** secciones:

SALIDA(S)

Estas flechas indican la dirección **hacia** donde puedes continuar tu movimiento.



INICIATIVA

Este **número** determinará el orden de turno al principio de cada ronda.

ENTRADA

Estas flechas indican el **punto de conexión** con las **Salidas**.

NOTA: Cuando coloques tu **CARTA DE LÍNEA**, asegúrate de que la dirección de las flechas de **Entrada** coincide con las de la **Salida** de la carta anterior. Cada **CARTA DE LÍNEA** tiene solo **1 Entrada** y puede tener más de **1 Salida**.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Elige un color y toma todas las cartas correspondientes. Baraja tus **CARTAS DE LÍNEA** y colócalas cerca de ti, boca abajo, formando un mazo. Al lado del mazo, coloca tu **CARTA DE ENERGÍA** con el número 3 hacia arriba. Para terminar, coloca tu **CARTA DE INICIO** tal y como se muestra a continuación:

MAZO DE
CARTAS DE
LÍNEA



CARTA DE
ENERGÍA



CARTAS DE
INICIO

MAZO DE
CARTAS DE
LÍNEA



CARTA DE
ENERGÍA

COMIENZO DE LA PARTIDA

Para determinar el orden de turno de la primera ronda, cada jugador revela la primera carta de su mazo y se comparan sus **Iniciativas**. El jugador que tenga el **número de Iniciativa más bajo** será el **jugador inicial**. En caso de empate, repetid el proceso hasta resolverlo. Por último, cada jugador devuelve la(s) carta(s) revelada(s) a su mazo, lo baraja, y roba 5 cartas para disponer de su mano inicial.

NOTA: Si no estás contento con tu mano inicial, **puedes cambiarla 1 vez**: devuelve las 5 cartas a tu mazo, barájalo y roba 5 cartas de nuevo. **Debes** conservar tu nueva mano de cartas.

RONDA DE JUEGO

Cada ronda consta de **3 FASES**, que se resuelven en el siguiente orden:

- + Fase de ORDEN DE TURNO
- + Fase de ROBO
- + Fase de ACCIÓN

FASE DE ORDEN DE TURNO

En el apartado COMIENZO DE LA PARTIDA ya habéis determinado el orden de juego. A partir de la **segunda ronda**, para determinar el orden de turno, comparad la **Iniciativa** de la última **CARTA DE LÍNEA** colocada por cada jugador. El jugador con el **número de Iniciativa más bajo** jugará primero. En caso de empate, comparad la anterior **CARTA DE LÍNEA** colocada, hasta que haya un desempate. Si se llegase a la **CARTA DE INICIO**, el orden de turno será igual al de la primera ronda de juego.

FASE DE ROBO

Cada jugador roba cartas de su mazo hasta tener **5** en mano.

FASE DE ACCIÓN

En esta fase, coloca tus **CARTAS DE LÍNEA** en el área de juego, siguiendo el orden de turno determinado para la ronda. Cada carta que coloques ha de continuar tu **LÍNEA**, de manera que su **Entrada** coincida con alguna de las **Salidas disponibles en la última CARTA DE LÍNEA** que hayas colocado en el área de juego.

Durante la primera ronda, cada jugador colocará **1 CARTA DE LÍNEA** a continuación de su **CARTA DE INICIO**.

En rondas posteriores los jugadores colocarán **obligatoriamente 2 cartas** para continuar sus respectivas **LÍNEAS**.

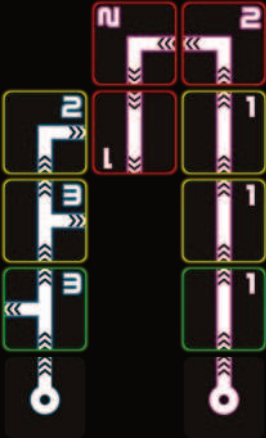
Cuando ambos jugadores hayan colocado sus **CARTAS DE LÍNEA**, la ronda finaliza y se pasa a la siguiente.

CONSUMO DE ENERGÍA

En cada partida dispones de 3 puntos de **Energía**, que contabilizarás con tu **CARTA DE ENERGÍA**. Podrás consumirlos a partir de la **ronda 3** (máximo 1 punto/ronda). En su turno, cada jugador puede consumir 1 punto de **Energía** para activar, en la **FASE DE ACCIÓN**, uno de los siguientes efectos:

ACELERÓN

Consume 1 punto de **Energía** para colocar 3 **CARTAS DE LÍNEA** (en vez de 2).



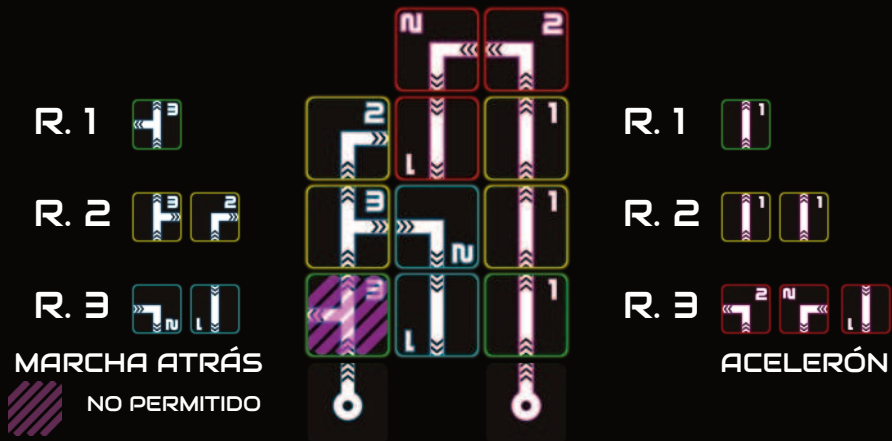
FRENAZO

Consume 1 punto de **Energía** para colocar 1 **CARTA DE LÍNEA** (en vez de 2).



MARCHA ATRÁS

Consumes 1 point of **Energía** to continue your **LÍNEA** from a **Salida** available in your penultimate **CARTA DE LÍNEA** placed (instead of the **última**).



GAS EXTRA

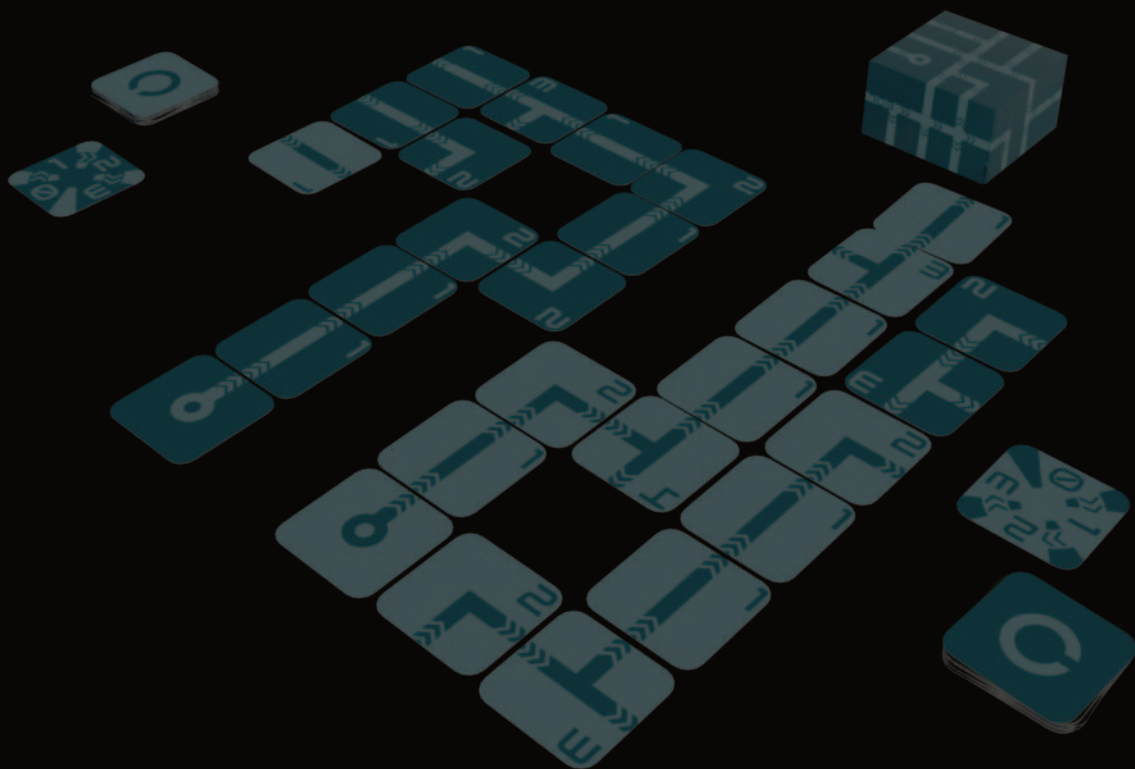
Consumes 1 point of **Energía** to steal a **CARTA DE LÍNEA** additional.

Para activar cualquiera de estos efectos, gira tu **CARTA DE ENERGÍA** 90 grados en sentido horario para reflejar el consumo. ¡Administra bien tu **Energía**, no es ilimitada!



FIN DE PARTIDA

Si un jugador, en su turno durante la FASE DE ACCIÓN, **no puede colocar alguna** de sus **CARTAS DE LÍNEA**, su **LÍNEA** se corta y pierde la partida. Su oponente se convierte en el ganador de **END OF LINE**.



MODOS DE JUEGO

END OF LINE dispone de múltiples modos de juego. Algunos de ellos necesitan más de una copia para jugar:

VERSUS / BATTLE ROYALE (2-8 jugadores)

Este es el modo de juego básico y el que ha sido descrito anteriormente en este reglamento. El objetivo es cortar la **LÍNEA** del resto de jugadores antes de que corten la tuya. El área de juego varía en función del número de jugadores (ver **ANEXO**).

Determinaremos el jugador inicial como se describe en el apartado **COMIENZO DE LA PARTIDA**. El orden de juego de la primera ronda se ejecutará en **sentido horario**. A partir de la segunda ronda, los jugadores compararán su **Iniciativa** para determinar el orden de turno. Si se llegase a la **CARTA DE INICIO**, el orden de turno será igual al de la primera ronda de juego.

PUZLE SOLITARIO

El objetivo en este modo es **cubrir la totalidad de un área de juego de 5x5**, respetando la reglas de colocación de **CARTAS DE LÍNEA** del modo **VERSUS**. Tu puntuación será: la suma de la **Iniciativa** de tu(s) carta(s) sobrante(s) (cuanto más alta mejor) + el número de puntos de **Energía** que no hayas consumido.

La puntuación del puzzle 101 va de 0 a 8 puntos. Puedes probar los diferentes retos de este modo en: littlehouseboradgames.com/endoffline

SOLITARIO CLÁSICO

El objetivo en este modo de juego, al igual que en el modo **PUZLE SOLITARIO**, es cubrir la totalidad de un área de juego de **5x5**, pero está vez sin la **FASE DE ROBO**. En vez de eso, **empiezas sin cartas en la mano** y vas robando las cartas de tu mazo de una en una, y decidiendo si colocarla continuando tu **LÍNEA** o descartarla boca arriba en una pila de descarte, al lado de tu mazo de **CARTAS DE LÍNEA**.

Antes de robar la siguiente carta, puedes decidir continuar tu **LÍNEA** colocando la carta de la parte superior de la pila de descarte. La puntuación se determina de la misma manera que en el modo **PUZLE SOLITARIO**.

PUZLE COOPERATIVO

El objetivo de este modo para **2 o más** jugadores, al igual que en el modo **PUZLE SOLITARIO**, es cubrir por completo el área de juego, cuyo tamaño dependerá del número de jugadores (ver **ANEXO**). La puntuación se determina de la misma manera que en el modo **PUZLE SOLITARIO**. Eso sí, ¡ahora tendréis que coordinaros para conseguirlo!

TEAM BATTLE

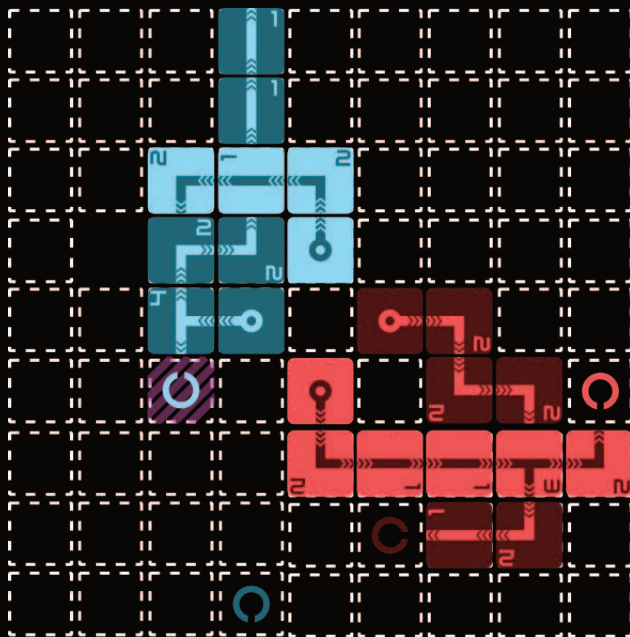
Este modo de juego lleva el reto de **END OF LINE** al siguiente nivel. Las reglas son las mismas que en el modo **VERSUS / BATTLE ROYALE**, pero los jugadores jugarán por equipos y podrán saltar la **LÍNEA** de sus compañeros de equipo (solo 1 **CARTA DE LÍNEA**) consumiendo 1 punto de **Energía**. En ningún caso pueden continuar la línea de su compañero.



EQUIPO AZUL



EQUIPO ROJO



NO PERMITIDO

ANEXO

A continuación encontrarás los distintos despliegues iniciales para cada MODO DE JUEGO, en función del número de jugadores:

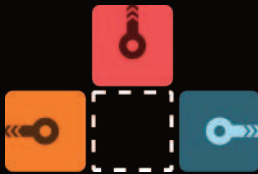
2 JUGADORES

ÁREA DE JUEGO: 7x7



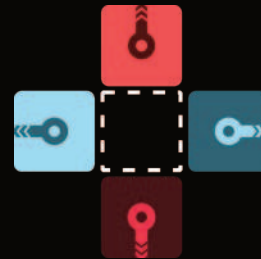
3 JUGADORES

ÁREA DE JUEGO: 7x7



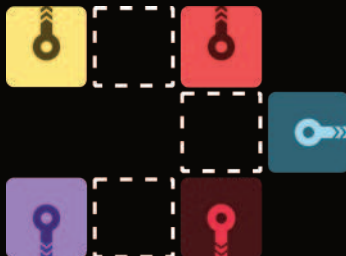
4 JUGADORES

ÁREA DE JUEGO: 9x9



5 JUGADORES

ÁREA DE JUEGO: 9x9



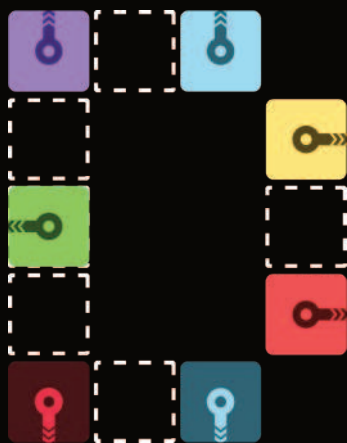
6 JUGADORES

ÁREA DE JUEGO: 11x11



7 JUGADORES

ÁREA DE JUEGO: 11x11



8 JUGADORES

ÁREA DE JUEGO: 13x13

