

END OF LINE

END OF LINE es un juego abstracto donde los jugadores tendrán un único objetivo:

CORTAR LA LÍNEA DE TU(S) OPONENTE(S) ANTES DE QUE TU(S) OPONENTE(S) CORTE LA TUYA.

END OF LINE es un juego recomendado para dos jugadores mayores de **7** años, dispone de distintos modos de juego y tiene una duración de entre **3** y **5** minutos / jugador.

COMPONENTES: 54 CARTAS

SOBRE ESTE REGLAMENTO

END OF LINE es un juego de **1 a 2** jugadores*

A continuación, se describen las reglas del juego "**VERSUS**" de **2** jugadores.

Si ya conoces las reglas, consulta directamente el **ANEXO** donde se describe el despliegue inicial, en base al número de jugadores y modos de juego.

*Cada caja de **EOL** contiene cartas para **2** jugadores, pero existen modos de juego desde **1** a **8** líneas.

LAS CARTAS

CARTAS DE LÍNEA: estas cartas representan las posibilidades de línea por la que te moverás durante la partida. Existen **5** tipos distintos de cartas de línea.

SALIDAS

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



LÍNEA DE INICIO

Esta carta representa el comienzo de tu línea. Cólala, junto con las del resto de jugadores, en sus correspondientes posiciones como se indica en el **ANEXO**.

CARTA DE ENERGÍA

Esta carta representa tu energía, y su orientación indica cuanta te queda disponible.



INICIATIVA

Este número se utiliza para determinar el orden de turno cada ronda.



ENTRADAS

Estas flechas indican la dirección **DESDE** la que puedes continuar tu movimiento.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Cada jugador elige un color y coge todas las cartas del mismo. Separa las **CARTAS DE ENERGÍA** y de **LÍNEA DE INICIO**, y forma un mazo con las cartas de línea restantes. Coloca la baraja cerca de ti en la zona de juego y la carta de energía a su lado con el número 3 hacia arriba. Para terminar, coloca la carta de comienzo de línea tal y como se muestra a continuación.

CARTA
LÍNEA
DE INICIO



MAZO DE
CARTAS
DE LÍNEA



CARTAS
DE
ENERGÍA



CARTA
LÍNEA
DE INICIO



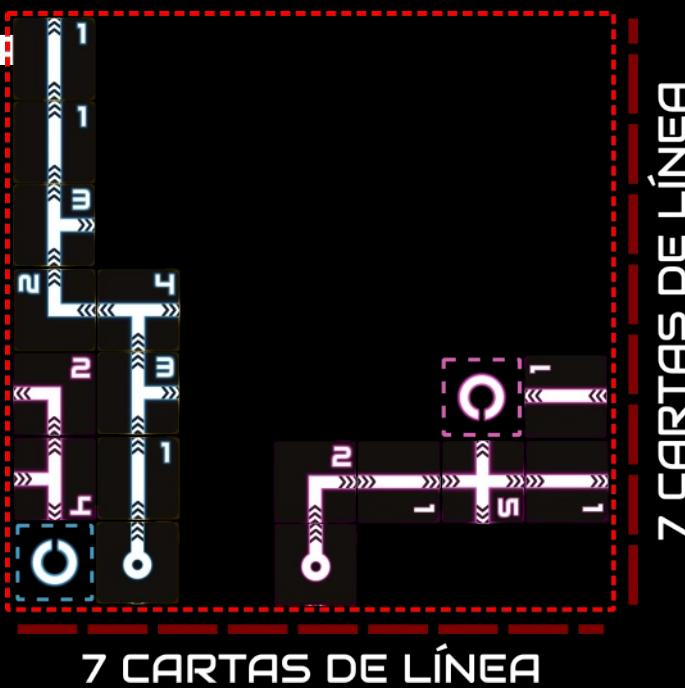
MAZO DE
CARTAS
DE LÍNEA

EL ÁREA DE JUEGO

En la partida “VERSUS” para 2 jugadores, el área de juego está limitado por una cuadrícula de 7x7 **CARTAS DE LÍNEA**, cuyos bordes están conectados ortogonalmente. **END OF LINE** no dispone de tablero físico, en vez de eso los jugadores forman el tablero conforme colocan sus cartas de línea, sin exceder esos límites de la cuadrícula 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.



Como podeís ver en la imagen anterior, la línea amarilla ya ha colocado 7 cartas verticalmente, esto hace que ambos límites laterales (arriba y abajo) esten conectados para cuando la línea amarilla coloque su siguiente carta de línea. La línea rosa ha colocado hasta 5 cartas horizontalmente, sumadas a las columnas de cartas amarillas y el espacio entre las dos cartas línea de inicio, limitan el tablero de forma horizontal completando la distancia de 7 por todos los límites.

COMIENZO DE LA PARTIDA

Para determinar el orden de turno de la primera ronda, cada jugador revela una carta de su mazo y se comparan los valores de iniciativa de estas cartas. El jugador con la iniciativa más baja jugará primero durante esta ronda. En caso de empate, repetid el proceso hasta solucionarlo.

LA RONDA

Cada ronda dispone de **3 FASES**:

- + Determinar el **ORDEN DE TURNO**
- + Fase de **ROBO**
- + Fase de **ACCIÓN**

ORDEN DE TURNO

Durante la preparación de la partida ya habéis determinado el orden de juego. En rondas posteriores, haced lo siguiente: comparad la iniciativa de la última **CARTA DE LÍNEA** colocada por cada jugador, el jugador con la iniciativa más baja jugará primero. En caso de empate, comparad la siguiente **CARTA DE LÍNEA** hasta que se rompa el empate. Si se llegase a la carta **LÍNEA DE INICIO**, el orden de turno será igual al de la primera ronda de juego.

FASE DE ROBO

Cada jugador roba hasta tener **5** cartas en mano.

FASE DE ACCIÓN

Durante esta fase, los jugadores colocan **CARTAS DE LÍNEA** en el tablero desde su mano, siguiendo el orden de turno determinado para la ronda. La(s) carta(s) deben ser colocadas continuando la línea de cada color, haciendo coincidir su **ENTRADA** con alguna de las **SALIDAS** disponibles en la última carta de línea colocada por ese jugador.

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

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

RONDA 1

RONDA 2



Cuando todos los jugadores hayan colocado sus **CARTAS DE LÍNEA** de la ronda, ésta termina y da comienzo la siguiente.

CONSUMO DE ENERGÍA

Cada partida, los jugadores disponen de **3** puntos de energía, representados con la **CARTA DE ENERGÍA**. Solo se puede consumir un punto de energía 1 vez por jugador y ronda, a partir de la **3^a** ronda de juego. El consumo de esta energía causa un efecto adicional durante la fase de **ACCIÓN**:

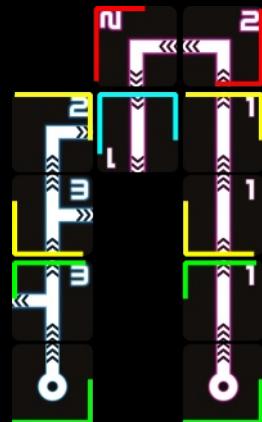
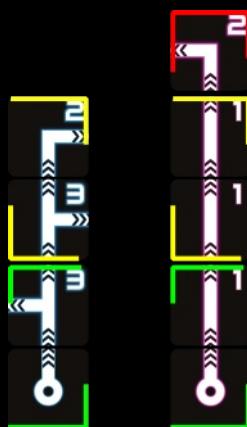
ACELERÓN

Consumir 1 punto de energía para colocar **3 CARTAS DE LÍNEA** (en lugar de **2**) durante esta fase de **ACCIÓN**.

R. 1

R. 2

FRENAZO



R. 1

R. 2

R. 3

ACELERÓN

MARCHA ATRÁS

Consumir 1 punto de energía para continuar tu línea por una de las salidas disponibles de la **CARTA DE LÍNEA** inmediatamente anterior a tu última **CARTA DE LÍNEA** colocada durante esta fase de **ACCIÓN**.

Consume 1 punto de energía para colocar **1 CARTA DE LÍNEA** menos durante esta fase de **ACCIÓN**.



R. 1

R. 2

R. 3

R.3 M. ATRÁS

NO PERMITIDO



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



FINAL DE PARTIDA

Cuando un jugador, al final de su **FASE DE ACCIÓN**, termine su movimiento en un espacio sin salidas disponibles, su línea termina y pierde la partida. El último jugador que pueda continuar su línea, será el ganador de **END OF LINE**.

MODOS DE JUEGO

END OF LINE dispone de múltiples modos de juego:

COMPETITIVO VERSUS / BATTLE ROYALE (2-8 jugadores)

Este es el modo de juego básico de **END OF LINE** y el que ha sido descrito, hasta ahora, en este manual. El objetivo, en este modo, 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**).

SOLITARIO / PUZZLE

El objetivo, en este modo, es llenar la totalidad de un área de juego de **5x5**, respetando la reglas de colocación de **CARTAS DE LÍNEA** de **EOL VERSUS**. La suma de la iniciativa de tu(s) carta(s) sobrante(s) más el número de puntos de energía consumidos, determinarán tu puntuación. La puntuación óptima del puzzle básico **101** es **0** puntos.

Si quieres añadir un extra de dificultad, entra en: lhbg.com/endofline/problemas.

COOPERATIVO / COOSOLITARIO

El objetivo de este modo para **2** jugadores, al igual que en el modo solitario, es llenar por completo un área de juego de **7x7**, con el mínimo consumo de energía y los valores de iniciativa de vuestras **CARTAS DE LÍNEA** sobrantes más bajos. Eso sí, ¡ahora tendrás que coordinarte en equipo para conseguirlo! La puntuación óptima del puzzle básico es **2** puntos.

Si quieres añadir un extra de dificultad, puedes utilizar los problemas del modo solitario para este modo de juego.

COMPETITIVO POR EQUIPOS

Este modo de juego lleva el reto de **END OF LINE** al siguiente nivel. Las reglas del juego son las mismas, pero los/as jugadores pueden cruzar la línea de sus compañeros de equipo gastando **1** punto de energía. No pueden en ningún caso continuar la línea de su compañero. El área de juego es de **9x9** para **4** jugadores.

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

VERSUS



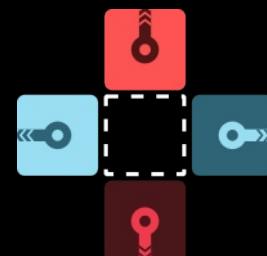
3 JUGADORES

ÁREA DE JUEGO: 7X7



4 JUGADORES

ÁREA DE JUEGO: 9X9



5 JUGADORES

ÁREA DE JUEGO: 9X9



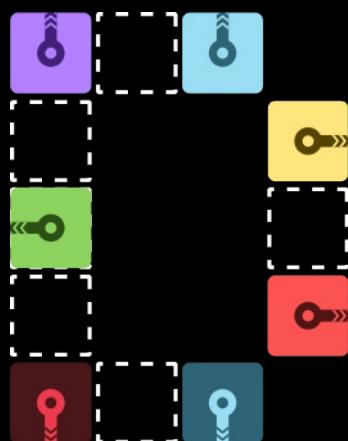
6 JUGADORES

ÁREA DE JUEGO: 11X11



7 JUGADORES

ÁREA DE JUEGO: 11X11



8 JUGADORES

ÁREA DE JUEGO: 13X13

