



## REGLAS DE JUEGO

### El juego:

Los jugadores se turnarán para colocar sus piezas Yikeras en el tablero de juego.  
El ganador será el jugador que primero coloque todos sus Yikeras.

### Contient :

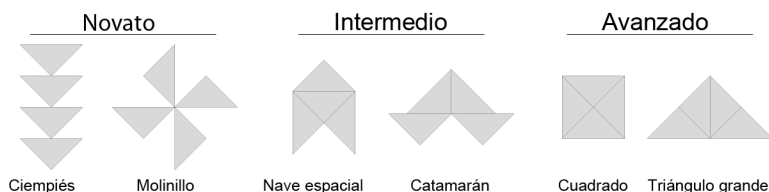
- ▶ 4 tableros de juego triangulares
- ▶ 20 piezas (magnéticas) Yikeras
- ▶ Bolsa de transporte

### Para comenzar a jugar

- ▶ Coloca los cuatro tableros triangulares según la distribución que prefieras.
- ▶ A continuación, uno de los jugadores deberá mezclar y dividir los Yikeras en montones iguales según el número de jugadores. Los Yikeras sobrantes se vuelven a meter en la bolsa.
- ▶ El jugador situado a la izquierda del que ha dividido los Yikeras elegirá el montón que prefiera. A continuación, lo hará el jugador situado a la izquierda de éste, y así sucesivamente en el sentido de las agujas del reloj.
- ▶ El jugador que ha dividido los Yikeras será el primero en colocar una de sus piezas en el tablero en esa partida.
- ▶ El jugador que pierda cada partida elegirá la distribución del tablero para la siguiente partida, mezclará los Yikeras y los dividirá en montones iguales. Éste será también el primero en colocar uno de sus Yikeras en el tablero.

### Distribuciones del tablero de juego

Los cuatro tableros triangulares permiten crear distintas distribuciones para aumentar o disminuir la dificultad del juego. Los jugadores pueden crear sus propias distribuciones. Cualquier distribución es válida siempre y cuando cada tablero triangular esté en contacto con otro por uno de sus lados o esquinas.



Rendez-vous sur [www.yikerzgame.com](http://www.yikerzgame.com) pour découvrir d'autres manières de configurer votre plateau de jeu.

### Cómo jugar

Uno de los jugadores coge uno de los Yikeras de su montón y lo coloca en el tablero con una mano.

#### Reglas para la colocación de los Yikeras:

- Los jugadores no pueden tocar ninguno de los Yikeras ya colocados en el tablero, pero sí pueden utilizar su campo magnético para atraerlos o repelerlos.
- Los Yikeras pueden sobresalir del borde del tablero siempre y cuando no se caigan de éste ni toquen la mesa.
- Desde el momento en que se coloca un Yiker en el tablero, éste ya no puede volver a tocarse.



Si al colocar un Yiker, algunos de los que ya estaban en el tablero se ven atraídos por él, es decir, se produce un colapso, el jugador que ha colocado el Yiker debe añadir los Yikeras atraídos a su montón. Si al colocar un Yiker, éste hace que algunos de los ya colocados salgan despedidos del tablero, el jugador que ha colocado el Yiker debe añadir los Yikeras despedidos, y el que acaba de colocar, a su montón. Además, si otros Yikeras se ven atraídos o salen despedidos del tablero cuando el jugador retira el Yiker original, éstos también se añadirán a su montón.

El turno de cada jugador finaliza transcurridos diez segundos después de colocar un Yiker en el tablero o de retirar los Yikeras atraídos, O BIEN cuando el siguiente jugador mueve su Yiker hacia el tablero para iniciar su turno.

Cuando a un jugador le quede solamente un Yiker por colocar, debe decir en alto: «Último Yiker» o «Última pieza» para advertir a los demás jugadores. Si no lo hace antes de que el siguiente jugador comience su turno, deberá retirar y quedarse dos Yikeras del tablero. (Si al hacerlo, se produce un colapso, también se quedará con todos los Yikeras atraídos o despedidos.)

### Fin del juego:

Cada partida termina diez segundos después de que un jugador haya colocado su último Yiker en el tablero sin que se produzca un colapso. El ganador será dicho jugador.

### Puntuación

1) Es posible jugar al mejor de tres, cinco o siete partidas.

#### O BIEN:

2) Anotar los puntos. Para ello, se cuenta el número de Yikeras que le quedan por colocar a cada jugador al final de cada partida. Cada Yiker vale un punto. Anota las puntuaciones en un papel y cuando un jugador llegue a 25 puntos, el jugador que tenga menos puntos ganará la partida.

Si se produce un empate entre dos o más jugadores, los jugadores que hayan empatado se enfrentarán en una partida a muerte súbita. En estas partidas, los jugadores que provoquen un colapso quedan eliminados automáticamente y el último jugador que quede en juego ganará la partida.

### Sugerencias

Intenta colocar los Yikeras en posiciones que te permitan crear huecos para utilizarlos más tarde e intenta al mismo tiempo tender trampas a tus contrincantes.

Es válido, y a veces hasta necesario, utilizar el campo magnético de los Yikeras para derribar o desplazar piezas ya colocadas en el tablero. Los jugadores deben tomarse el tiempo que necesiten para manipular los imanes del tablero según su estrategia de juego. A medida que el tablero vaya llenándose, será necesario desplazar los Yikeras ya colocados y hacer sitio para las nuevas piezas.

Siempre que puedas, intenta colocar los Yikeras en posición vertical para ponérselo más difícil a tus contrincantes. Pero, ten cuidado y no caigas en tus propias trampas.

Mayores de 14 años 1 o más jugadores

**WIGGLES**  
THREE · D



[www.yikerzgame.com](http://www.yikerzgame.com)



### AVISO: PELIGRO DE ASFIXIA

Este producto contiene imanes, cuya ingestión puede provocar lesiones internas graves. Busque atención médica inmediata tras la ingestión o inhalación de imanes. El producto también presenta riesgos de asfixia.

**Manténgase fuera del alcance de los niños pequeños.**

**IMPORTANTE:** el uso de imanes en las inmediaciones de ordenadores, televisores, grabadoras, CD, relojes, etc., puede provocar fallos en dichos dispositivos y dañar su funcionamiento. Mantenga los imanes lejos de tarjetas de crédito, discos de ordenador y marcapasos.