



Descubre las video-reglas



Une juego de Simon DELACROIX y Antoine ROGEAU

Para 4 a 8 jugadores, mayores de 6 años.
Para juegos que duran aproximadamente 20 minutos

Materiales de juego

En tu caja de Squelze encontrarás:



1x bloque central de acero



1x reglas del juego



9x discos del equipo azul



9x discos del equipo rojo

Descripción y objetivo del juego

En un juego de Squelze, dos equipos (los azules y los rojos) competirán ronda tras ronda para ser el primero en alcanzar un total de 15 puntos. Anotar puntos es muy sencillo: los jugadores se turnan para lanzar sus discos, intentando colocarlos lo más cerca posible del bloque central. Una vez jugados todos los discos, el equipo con los discos más cerca del bloque anota tantos puntos como discos tenga mejor ubicados que su oponente, similar al principio de la petanca. ¡Pero la posibilidad de eliminar discos rivales cambia el juego!

Armar el juego

Sentarse alrededor de la mesa

Colóquense uniformemente alrededor de una mesa libre de objetos, alternando cada miembro de un equipo con un miembro del otro. El bloque de acero se coloca en el centro de la mesa.



Regla muy importante: ¡No puedes mover tu silla durante todo el juego! Sin embargo, puedes moverte y apoyarte en ella, siempre que tu silla tenga sus cuatro patas en el suelo, pero sobre todo mientras mantengas al menos una nalga apoyada en ella.

Eligiendo tus discos

Un equipo toma los discos con borde azul y el otro, los de borde rojo. El color del centro permite distinguir tus discos de los de tus compañeros. Así, puedes saber qué discos están fuera de juego de una ronda a la siguiente.

Cada equipo reparte los discos de su color entre sus miembros. En equipos de dos, cada miembro toma dos pares de discos. En equipos de tres, cada miembro toma un par de discos, además del disco con el centro blanco y el punto del mismo color que sus discos. En equipos de cuatro, cada miembro toma solo un par de discos.

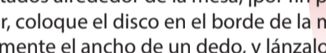
2 jugadores por equipo



4 jugadores por equipo



3 jugadores por equipo



Preparativos finales

¿Cómo lanzar el disco?

Ahora que están todos sentados alrededor de la mesa, ¡por fin pueden lanzar sus discos! Para jugar, coloque el disco en el borde de la mesa, con un margen de aproximadamente el ancho de un dedo, y lánzalo. El dedo debe golpear el disco mediante un capirotazo, no solo acompañarlo ni empujarlo. Pueden usar el pulgar, el índice o el dedo medio, de la mano izquierda o derecha. **Pueden jugar desde cualquier lugar de la mesa, siempre que al menos una nalga esté apoyada en la silla.**

¿Quién empieza?

Cada jugador coloca un disco en el borde de la mesa frente a él. Cuenten en voz alta hasta 3 y, simultáneamente, lancen sus discos. El jugador más cercano al bloque central gana el saque. Lanzará el último disco de la primera ronda, y el jugador a su izquierda comienza el juego.

Desarrollo de un partido

La persona a la izquierda del jugador que ganó el saque juega el primer disco. Cada jugador juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj hasta que se hayan jugado todos los discos. La primera ronda termina y seguiremos jugando hasta que un equipo alcance los 15 puntos.

Salida del juego

Si un disco (mal lanzado o empujado por otro) se cae de la mesa, se guarda en la tapa o en el fondo de la caja de Squelze. Queda fuera de juego y no se jugará en la siguiente ronda: ¡su dueño solo jugará con tres discos o menos! Se reintroducirá en la ronda que vendrá después (no la próxima ronda, sino la siguiente).

En cada disparo tendrás que elegir entre intentar colocar el disco lo más cerca posible del bloque central o desalojar un disco del equipo contrario... bajo tu propio riesgo.

Por lo tanto, los jugadores que hayan perdido uno o más discos tendrán menos turnos que los demás. Recuerda: debes jugar tus discos mientras te queden. Una vez que los hayas jugado, observarás con impotencia los demás terminar la ronda.

Obstrucción

Si impides el movimiento de un disco de cualquier manera, antes de que salga de la mesa por ejemplo (tocándolo con la mano, el brazo o un objeto), se dan dos situaciones: si es un disco de tu equipo, queda fuera de juego (y quedará fuera de juego en la siguiente ronda). Si es un disco del oponente, permanece donde lo tocaste. **¡Así que asegúrate de dejar el área de juego despejada!**

Casos especiales

Un disco se ha subido al bloque central, ¿qué hacer?

Es un gran disparo para su equipo y va a ser difícil para el equipo oponente ganar el punto.

¿Cuenta un disco que ha girado y ha quedado boca abajo?

Un disco boca abajo permanece en juego en situación de obstrucción y cuenta para el marcador. Generalmente es más difícil desalojar...

Fin de una ronda

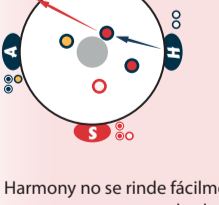
El equipo con los discos más cerca del bloque central anota tantos puntos como discos tenga más cerca del marcador central que su oponente. Si llega a 15 puntos, gana el partido. De lo contrario, comienza una nueva ronda y el jugador a la izquierda del anterior comienza. Los discos que se habían caído de la mesa en esta ronda se apartan y no se jugarán en la siguiente.

Reintroducción de los discos

Los discos que habían salido de la mesa durante la ronda anterior a la que se acaba de terminar son devueltos a sus propietarios y puestos nuevamente en juego.

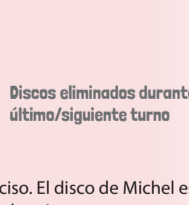
Ejemplo de un juego

Introducción



Michel, Harmony, Simon y Antoine lanzan sus discos simultáneamente. Michel es el que está más cerca, así que Harmony va primero!

Golpe 1

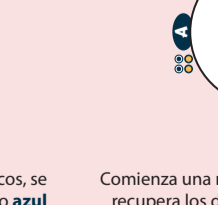


Harmony dispara y se posiciona muy cerca del marcador central. ¡Bien hecho!

Golpe 2



Golpe 3

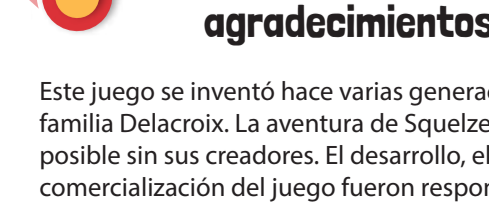


Golpe 4



Simon y luego Antoine se turnan, pero no logran acercarse a Harmony. Michel realiza un gran disparo: aleja el disco de Harmony mientras se coloca lo más cerca posible del poste central. ¡La experiencia vale la pena!

Golpe 5



Discos eliminados durante esta ronda

Discos eliminados durante el último/siguiente turno

Harmony no se rinde fácilmente y lanza un golpe potente y preciso. El disco de Michel es expulsado de la mesa y se guarda en la tapa de la caja.

Fin de la ronda



Inicio de una nueva ronda



Cuando se han jugado todos los discos, se están contando los puntos. El equipo azul tiene dos discos más cerca que el primer disco rojo. ¡Anotan 2 puntos!

Comienza una nueva ronda. Cada jugador recupera los discos que aún están en la mesa. Es la primera ronda, así que no hay discos de rondas anteriores que recuperar. Por lo tanto, el equipo azul tiene un disco más para jugar en esta ronda. ¡Qué suerte!

Créditos y agradecimientos

Este juego se inventó hace varias generaciones en la familia Delacroix. La aventura de Squelze no habría sido posible sin sus creadores. El desarrollo, el diseño y la comercialización del juego fueron responsabilidad de Simon Delacroix y Antoine Rogeau.