

Isis & Osiris

Goldsieber, 2001

diseñado por Michael Schacht

traducido José Carlos de Diego

de 2-4 jugadores de 7 años en adelante

MATERIAL DEL JUEGO:

- 1 tablero de juego.
- 22 baldosas de *Isis & Osiris* ($2 \times +1$, $6 \times +2$, $2 \times +3$, $1 \times +4$, 2×-1 , 6×-2 , 2×-3 , 1×-4)
- 32 piedras (8 para cada jugador en 4 colores: violeta, amarillo, verde y negro).
- 4 piedras pequeñas de puntuación (de los 4 colores, una para cada jugador)
- 4 marcadores +/- 20
- 1 reglamento a color.

Antes de comenzar el juego debes destroquelar cuidadosamente las baldosas de *Isis & Osiris* y los marcadores +/- 20.

PREPARACIÓN:

- Coloca el tablero de juego en mitad de la mesa para sea de fácil acceso para todos los jugadores. El tablero muestra un área de 6×6 en el centro, y dos columnas con casillas de puntuación a ambos lados, azul para los puntos positivos y rojos para los puntos negativos.
- Los marcadores +/- 20 se colocan al lado de las casillas de puntuación. Cada jugador elige un color y coloca la correspondiente piedra de puntuación enfrente suyo.
- Las 22 baldosas de *Isis & Osiris* son barajadas boca-abajo. Las baldosas muestran los puntos positivos en color azul o los puntos negativos en rojo, en su cara, mientras que en el reverso muestra el ojo de ra.
- Cada jugador coge un número piedras de su color y boca-abajo elige un número de baldosas, que dependerá directamente del número de jugadores:
 - o Con 2 jugadores: 8 piedras y 11 baldosas.
 - o Con 3 jugadores: 6 piedras y 7 baldosas.
 - o Con 4 jugadores: 5 piedras y 5 baldosas.

Nota: Los jugadores no pueden mirar sus baldosas (son secretas) y deben dejarlas boca-abajo enfrente de ellos en su reserva.

Las baldosas y piedras restantes (no escogidas) se retiran recogéndolas en la caja. Bajo ningún concepto los jugadores pueden mirar las baldosas retiradas.

OBJETIVO DEL JUEGO:

Al final del juego, cada piedra tiene un valor dependiendo de las baldosas *Isis & Osiris* que tenga en las casillas adyacentes. Cada jugador intentará conseguir el mejor resultado con la óptima colocación de sus piedras y baldosas en el tablero de juego.

DESARROLLO DEL JUEGO:

Los jugadores deciden quien comienza (nota: una buena opción es el jugador más joven). El jugador activo puede realizar una de las siguientes acciones:

1. Colocar una de sus piedras (fichas) en un espacio libre del tablero.
2. Coger una baldosa boca-abajo de su reserva, darle la vuelta de modo que todos los jugadores puedan ver su valor, y colocarla boca-abajo en cualquier espacio libre del tablero. Nota: ¡el ojo del reverso de la baldosa debe señalar en la misma dirección!

El jugador colocado a la derecha pasa a ser el siguiente jugador activo.

Las piedras y las baldosas solo pueden colocarse en espacios libres. Es decir, solo en aquellos espacios que no estén ya ocupados por otra piedra o baldosa.

Una vez un jugador haya dado la vuelta a una baldosa debe jugarla obligatoriamente, por lo tanto no puede decidir jugar una piedra en su lugar. Cuando un jugador no disponga de más baldosas, deberá obligatoriamente colocar en juego una piedra en ese turno. De igual forma, si no tiene más piedras deberá colocar una baldosa. Así hasta que finalice el juego.

FINAL DEL JUEGO:

El juego termina en el momento que un jugador coloque una piedra o una baldosa en el último espacio libre del tablero. Todas las baldosas y piedras no jugadas se retiran de la reserva y se recogen en la caja.

PUNTUACIÓN:

Ahora se le dan la vuelta a todas las baldosas colocadas en el tablero para mostrar sus valores. Una por una, las piedras de cada color (jugador) puntúan. Anota los valores de todas las baldosas

adyacentes (horizontal y verticalmente, no diagonalmente) en las columnas con las casillas de puntuación. Ojo, el valor de una piedra en particular puede ser negativo.

Cada jugador anota el valor de todas sus piedras y la suma de sus marcadores con su piedra de puntuación en las casillas de puntuación. Los puntos positivos son anotados en la zona azul, y los puntos negativos en la zona roja. Si un jugador supera los 20 puntos (tanto positivos como negativos), se toma un marcador +/- 20 y se coloca boca-arriba enfrente suyo. Después de eso únicamente anota en las columnas con las casillas de puntuación los puntos que exceden de los 20 puntos anotados con el marcador.

Una vez que se hayan anotado, las piedras se retiran del tablero para facilitar el cálculo de la puntuación de las restantes.

Ejemplo:

El jugador verde puntúa con la piedra A:
 $-1 -2 = -3$ puntos

y con la piedra B:
 $+4 -1 -2 = +1$ puntos.

Su puntuación total es:
 -3 (piedra A) $+1$ (piedra B) = -2 puntos

El jugador violeta puntúa
 $+1 +2 = +3$ puntos.

Al final, el jugador con más puntos gana. Si todos los jugadores tienen puntuación negativa, el jugador más cercano a cero gana. En caso de empate, tablas.

VARIANTE DE JUEGO:

Todas las reglas (básicas) anteriormente comentadas son aplicadas normalmente.

Durante la Preparación, solo las piedras son repartidas dependiendo del número de jugadores. Las baldosas de *Isis & Osiris* se barajan boca-abajo y son colocadas en una pila, como una reserva común, a un lado del tablero.

Si un jugador quiere jugar una baldosa de *Isis & Osiris*, coge una de la reserva, le da la vuelta para que todos los jugadores vean su valor, y la coloca boca-abajo en un espacio libre del tablero.

Cuando la reserva común de baldosas de *Isis & Osiris* se agota, los jugadores sólo pueden poner en juego en el tablero piedras.

<http://ludere.ual.es/bsk>