

SINAPSIS

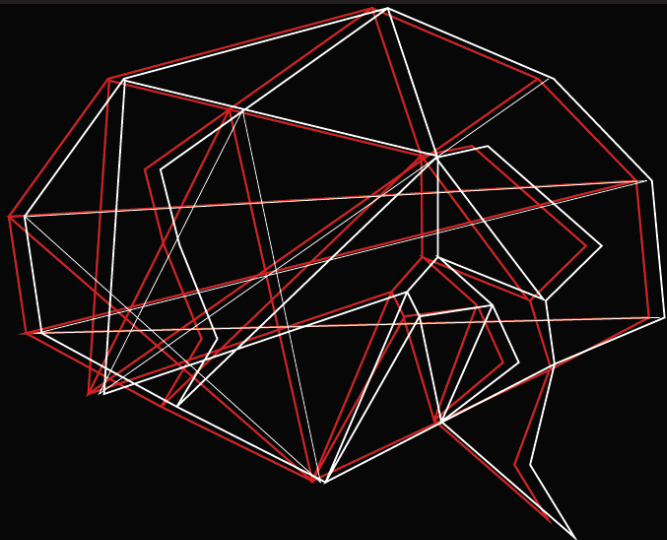


2 a 4 jugadores



+8 años

CUIDADO
Contiene piezas pequeñas



SINAPSIS



2 a 4 jugadores



+8 años

SINAPSIS



¡Ayúdame a decidir! Conviértete en un hilo de pensamiento y trata de ser la idea ganadora recorriendo todo el cerebro y evitando que otros jugadores rompan tu camino.

Para ello deberás conectar el hilo de pensamiento a través de todo el tablero, evitando tocar los hilos del resto.

Ganará el jugador que consiga conectar todas las caras antes que lo haga el resto.

¿Serás la idea ganadora?



REGLAS



Si un peón está siendo tocado por un color no puede ser ocupado por otro color distinto. Para ser utilizado se debe montar otro peón del mismo color y utilizar el superior.

No está permitido que más de un hilo salga del mismo peón, a no ser que continúe la línea.

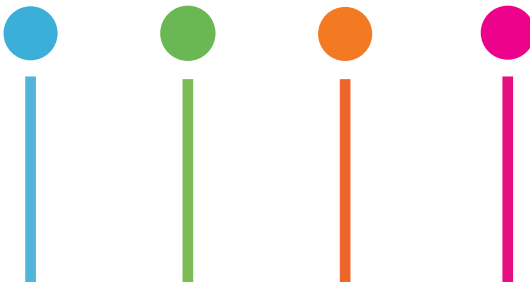
Cuando se acaben todos los peones de la bolsa común el juego termina

El elástico no puede tocar nunca el tablero, solo las paredes transparentes. Tampoco puede tocar un elástico de un color distinto.

Los peones blancos se juegan en las caras negras y los peones negros se juegan en las caras blancas

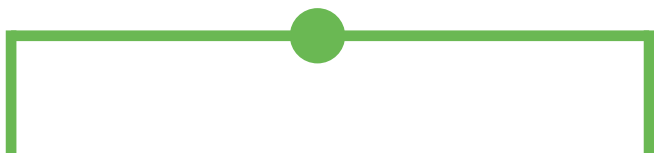
Los peones que no se pueden ocupar deben ser guardados hasta un turno en el que sean jugables y no afectan el sacar nuevos peones de la bolsa.

Antes de finalizar cada turno el jugador deberá rotar el tablero a cualquiera de las caras cuadradas en 90°. Nunca se ocupa la cara superior para rotar.



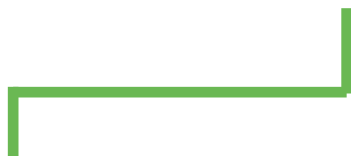
¿CÓMO JUGAR?

Para empezar, cada jugador al principio de su turno deberá sacar 2 neuronas de la bolsa SIN MIRAR.



Si el jugador puede utilizar los peones en las caras jugables, deberá **OBLIGATORIAMENTE** jugarlos. De no ser posible, podrá guardarlos en su banca personal hasta poder utilizarlos.

Si desea conectar un elástico, no sacará peones de la bolsa. Aún así, todo peón que sirva para las caras jugables deben ser colocados.



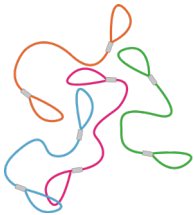
Cuando un jugador ocupe todos sus elásticos puede comenzar a modificar los que ya tenía ubicados en el tablero a su conveniencia una vez por turno o puede optar por seguir sacando peones.

Ganará el jugador que consiga conectar todas las caras ganará, o en caso de que se acaben todos los peones, el jugador que consiga la línea continua con más peones.



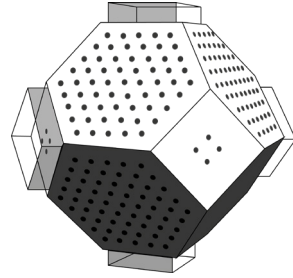
Neuronas

- 50 peones blancos
- 50 peones negros

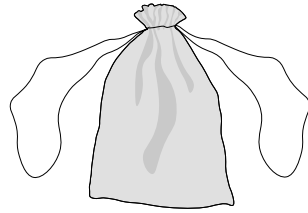


Elásticos (Rosa, naranja, verde, azul)

- 5 de 10 cm
- 3 de 13 cm
- 2 de 15cm
- 2 de 18cm
- 1 de 20 cm



Tablero

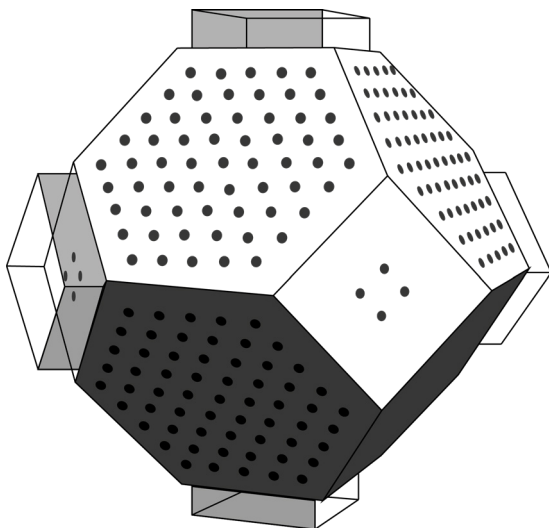


Bolsa para
peones



CONTENIDO DEL JUEGO

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA



1

Retire los elementos desde dentro del tablero y procure cerrar bien la tapa con los velcros en la parte inferior de esta misma.

2

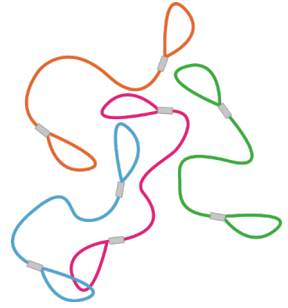
Ubique el tablero con el hemisferio blanco hacia arriba. Debe estar apoyado sobre un cuadrado siempre

3

Cada jugador deberá ubicarse frente a una de las caras cuadradas del tablero.

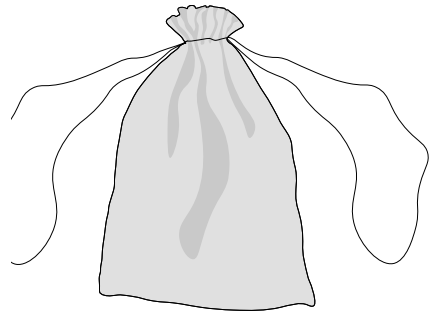
4

Cada jugador debe tener un color designado. Deben de asegurarse de tener los elásticos designados.



5

Los peones deben estar todos dentro de la bolsa. El jugador no debe poder ver que peones va a obtener.



¿CÓMO INICIAR?

Para decidir como comenzar, cada jugador debe sacar un peón de la bolsa. El jugador que obtenga el peón blanco juega último en la partida, si no hay uno solo se repetirá la acción hasta que sea claro.

