



- CODESFINGE -

ANTES DE EMPEZAR

1

Elige un color y pon tus esfinges en la casilla correspondiente



2

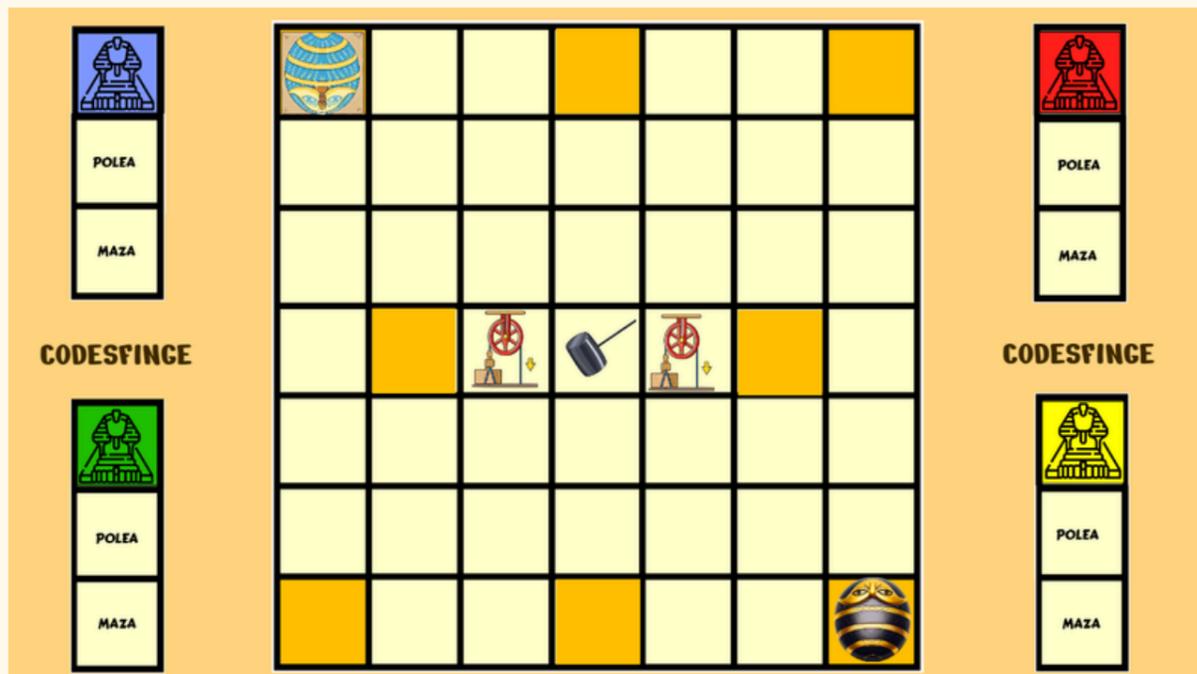
Coloca las fichas de cada jugador/a en las esquinas del tablero



3

Coloca las poleas y la maza alrededor del tablero, por ejemplo:

(Tiene que haber el mismo número de poleas que de jugadores)



4

Crea un mazo con las **tarjetas de movimiento**, mézclalas bien y reparte 5 tarjetas a cada jugador/a.

¿CÓMO MUEVO MI FICHA?

5

Por turnos, cada jugador/a, crea su programación con sus tarjetas de movimiento.

Cada jugador/a decide cuantas tarjetas quiere usar, por ejemplo:



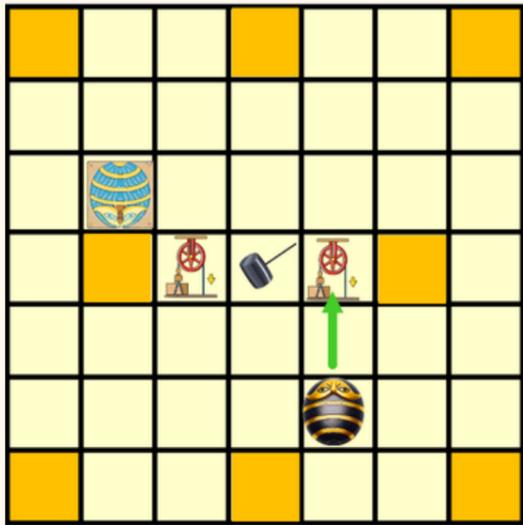
En este caso, como ha usado 4 tarjetas, vuelve a coger 4 tarjetas del mazo



¿QUÉ TENGO QUE HACER?

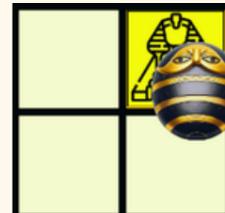
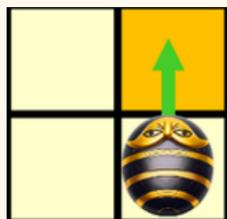
6

Por turnos, cada jugador/a debe llegar con su ficha hasta una de las poleas. Cuando llega a una polea, puede coger esa ficha y ponerla en su casillero.



7

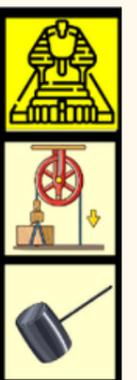
Una vez que tenemos la polea, podemos construir esfinges en las **casillas naranjas**. Para ello, tenemos que llevar nuestra ficha a una de esas casillas.



¿PARA QUÉ SIRVE LA MAZA?

8

El jugador/a que llegue a la maza se la lleva a su casillero. Esta le da el poder de **destruir esfinges rivales** si lleva su ficha hasta ellas durante toda la partida.



¿QUIÉN GANA?

9

Gana el jugador/a que antes construye dos esfinges.

