



PREPARACION

La baraja contiene 5 cartas de Objetivo, 15 cartas de Acción, y 40 cartas de Elemento

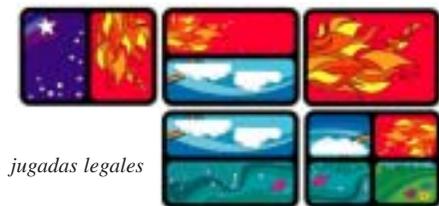
Mezcla las 5 cartas de Objetivo y reparte una para cada jugador. ¡No permitas que nadie vea tu carta!

Mezcla las cartas de Acción y Elemento y reparte 3 a cada jugador. Después dispón una carta más boca arriba en el centro de la mesa. (Si fuera una carta de acción, devuélvela a la mitad del mazo y repite la operación)

JUGANDO

El jugador con el pelo más largo es el que empieza. Los jugadores van tomando turnos, robando una carta y jugando una carta. Las cartas de Elemento muestran uno, dos, tres o cuatro de los cinco elementos (tierra, fuego, agua, aire y eter) y deben jugarse boca arriba sobre la mesa (todos los jugadores actúan sobre la misma superficie de juego). Las cartas de Acción van a la pila de descarte una vez se haya realizado su efecto. Si no se pudiera hacer ninguna jugada legal, el jugador debe pasar y no jugar nada.

Cada carta de Elemento debe ser jugada horizontalmente teniendo en cuenta que debe coincidir uno de sus elementos con una carta que ya esté en juego, por sus extremos. Las conexiones en diagonal no están permitidas.



CARTAS DE ACCION

Cuando una carta de Acción sea jugada, debe disponerse cara arriba en la pila de descarte y ejecutarse su efecto.



Trade Goals
(intercambia Objetivos)

Intercambia tu objetivo con el del jugador que tú quieras.



Shuffle Goals
(mezcla Objetivos)

Reune todos los Objetivos y repártelos de nuevo entre todos los jugadores.



Trade Hands
(intercambia Manos)

Intercambia tu mano con la del jugador que tú quieras.



Zap a card
(pilla una carta)

Escoge una carta en juego, tómalala, y ponla en tu mano



Move a card
(mueve una carta)

Escoge una carta en juego y muévela a otro lugar de la mesa (el movimiento debe ser legal)



jugadas ilegales



Sí... cuando usas Zap a card, tendrás una carta más en mano.

Sí... cuando usas Move a card, puedes volver a poner la carta en el mismo sitio pero con diferente orientación.

Sí... cuando uses la carta Trading Goals, si hay menos de cinco jugadores, puedes intercambiar tu Objetivo con uno sin usar. (También recuerda incluir los Objetivos no usados en cualquier momento que tengan que ser mezclados.)

No... Cuando intercambies la mano, no se intercambian los Objetivos.

COMO GANAR?

Para ganar, debes conectar siete o más paneles contiguos del elemento que aparezca en tu carta de Objetivo. Las conexiones en diagonal no son tenidas en cuenta y cada panel debe estar unido al siguiente por una línea recta. Para el recuento, el tamaño del panel no tiene importancia.

Si el mazo se terminase antes de que hubiera un ganador, los jugadores seguirán jugando con las cartas de su mano hasta que alguien gane. Si al acabar, nadie ha conseguido siete conexiones, el que más se acerque a ese número será el ganador.

WWW.WUNDERLAND.COM

¿Preparado para nuevas formas de jugar a Aquarius?
¡Visita nuestra página web para encontrarte con nuevos juegos para jugar con estas bonitas y coloridas cartas! Aquí te mostramos algunas de las cosas que podrás encontrar gratuitamente en la web oficial de Aquarius:

- **Solitario de Kristin para Aquarius**
- **Las reglas Aqua-Chicken del Doctor Cool**
- **Javaquarius** (version java del juego, contra tres oponentes virtuales)
- **Pantopia** (juego que usa dos barajas de Aquarius y un juego de Icehouse)
- **La lista de correo de Aquarius**
- **Variaciones** para dos jugadores
- **Preguntas frecuentes**

También encontrarás información sobre **Fluxx** y **Chrononauts**, el sistema de juego **Icehouse**, y muchas cosas más!



Copyright©2002 Looney Labs, Inc.
Todos los derechos reservados.
Producido & distribuido por Looney Labs
POBox 761, College Park, MD, 20740
www.LooneyLabs.com

Translated by: Marc Macià · Sitges-BCN-(Spain)