



PIXOID™

*¡Conviértete en Pixoid,
el pequeño cubo de energía!
¡Escabúllate por el circuito
para que no te pillen
los malvados bugs!*



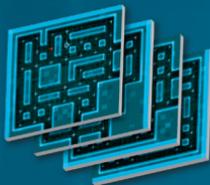
DEVIR

8BITBOX™



COMPONENTES

COMPONENTES DE JUEGO



4 secciones de
placa de circuito



8 secciones de
borde de pantalla



6 losetas de personaje
(Pixoid en el anverso;
un bug en el reverso)

COMPONENTES DE CONSOLA



1 mando
por jugador



2 cubos por jugador
(de los mismos colores
que los mandos)



16 cubos neutros

DESCRIPCIÓN Y OBJETIVO DEL JUEGO



Recorre la placa de circuito utilizando tu mando. Si juegas en el papel de Pixoid, ¡intenta escapar de los *bugs* mientras sea posible! Si juegas como *bug*, ¡intenta coordinar tus movimientos con los otros *bugs* para atrapar a Pixoid cuanto antes!

Cada ronda, un jugador diferente jugará en el papel de Pixoid. Cuando cada jugador haya jugado como Pixoid, el que tenga más puntos de victoria, gana.



ELEMENTOS DE JUEGO

Secciones de placa de circuito

Las secciones de placa de circuito representan el laberinto por el que se moverán los jugadores. En el circuito encontrarás dos cosas: píxeles y muros. Los píxeles son los puntitos blancos (a veces, rojos). Representan las casillas por las que pueden desplazarse los jugadores. Los píxeles de cubo de bonificación indican dónde se colocan los cubos neutros de bonificación y los píxeles rojos son las posibles casillas de inicio de los jugadores. Los muros no se pueden atravesar.



Píxel de inicio

Secciones de borde de pantalla

Las secciones de borde de pantalla sirven de marco de la placa de circuito. Las casillas numeradas a lo largo de este borde sirven de marcador de puntos de victoria, para que los jugadores anoten su puntuación.



Cubos neutros

Los cubos neutros representan el número de turnos que el jugador Pixoid ha sobrevivido. Al iniciarse la partida, en el circuito también hay cuatro cubos neutros de bonificación.



Cubos de colores

Cada jugador dispone de dos cubos de su color: uno, para anotar sus puntos de victoria en el marcador; el otro, para indicar su posición en el circuito.



Losetas de personaje

Estas losetas indican, en cada ronda, qué jugador está jugando como Pixoid y qué jugadores lo hacen como bugs.



ATENCIÓN

Esta preparación es para una partida con 4 jugadores. La preparación para 3 jugadores se encuentra en la pág. 11.

PREPARAR

1

Coloca las **secciones de borde de pantalla** tal y como se muestra en la imagen, asegurándote de que los números estén en orden.

2

Junta las **4 secciones de la placa de circuito** formando un cuadrado, de manera que su perímetro forme una línea continua.

NOTA

Estas secciones tienen dos caras, lo cual permite muchas disposiciones diferentes.

NOTA

Coloca el tablero de manera que cada jugador tenga delante un lado del cuadrado.

3

Coloca **1 cubo neutro** en cada píxel de cubo de bonificación.

4

Coloca los **12 cubos neutros restantes** junto a la placa de circuito, a modo de reserva.



RACIÓN



8



Pixoid coloca su segundo cubo en el píxel de inicio que prefiera. A continuación, uno tras otro y en sentido horario, los *bugs* colocan su segundo cubo en cualquier píxel de inicio vacío.

7



Cada jugador coloca uno de sus cubos en la casilla 0 del **marcador de puntos de victoria**.

6

El jugador de más edad juega la primera ronda como Pixoid.



Los demás jugadores son *bugs*. Cada jugador toma la loseta de personaje de su color y la coloca delante de él, mostrando el personaje correspondiente.

5

Cada jugador toma el **mando** y los **cubos** de un mismo color.



SECUENCIA DE JUEGO

Las siguientes reglas (de la página 6 a la 10) explican cómo jugar una partida normal. Puedes encontrar una variante de partida más corta en la página 10. Cada jugador adopta el papel de Pixoid durante una ronda. Por lo tanto, una partida normal se compone de tantas rondas como jugadores.

Cada ronda se juega en un máximo de 12 turnos.

Cada turno se divide en 3 fases:

1 PROGRAMACIÓN SECRETA

2 MOVIMIENTO

3 PUNTUACIÓN



1 PROGRAMACIÓN SECRETA

En secreto, cada jugador selecciona en su mando la dirección en la quiere moverse, así como la distancia que quiere recorrer en esa dirección.

- ▶ Utiliza la rueda izquierda para seleccionar la dirección en la que te moverás (adelante, atrás, izquierda o derecha). La flecha que selecciones indica la dirección en la que te moverás durante este turno.
- ▶ Utiliza la rueda central para seleccionar el número de píxeles que te moverás.

Seguidamente, pasa a la fase de movimiento.



NOTA

Pixoid debe huir y los bugs deben perseguirlo. Siempre están en movimiento. Esa es la razón por la que no puedes seleccionar el número 0 en la rueda central. Tampoco puedes seleccionar la dirección de los muros junto a los que te encuentras.

NOTA

La rueda derecha no se utiliza en este juego.

 Los *bugs* no pueden comunicarse entre ellos para coordinar sus movimientos. **Deben permanecer en silencio.**

CUBOS NEUTROS DE BONIFICACIÓN

Los cubos neutros situados en el circuito proporcionan una bonificación a Pixoid (y solo a él, ya que es el único que puede recogerlos). Cuando Pixoid recoge un cubo neutro de bonificación, lo añade de inmediato a los demás cubos recolectados en turnos anteriores.



Para conseguir uno de estos cubos, el jugador Pixoid debe mover hasta el píxel en el que se encuentra el cubo (o pasar por encima), lo recoge y lo coloca delante de él. Volver a pasar por el mismo píxel no proporciona otra bonificación, pues el cubo ya ha sido recogido.

Los *bugs* también pueden moverse hasta un píxel con un cubo neutro de bonificación (o pasar por encima). En tal caso, el cubo neutro de bonificación permanece en su posición. Si un *bug* finaliza su movimiento en un píxel con uno de estos cubos, simplemente el *bug* se apila encima del cubo neutro.



2 MOVIMIENTO

Cuando todos los jugadores han terminado de programar sus movimientos, revelan su mando y lo dejan junto a su lado del tablero. Cada jugador mueve el cubo de su color según lo que haya programado.



Pixoid se mueve 3 píxeles en esta dirección.



Pixoid siempre mueve primero, completando la totalidad de su movimiento, si es posible. A continuación, los *bugs* se mueven simultáneamente, completando la totalidad de sus movimientos, si es posible. Si un muro impide que un jugador complete su movimiento, el jugador debe detener su cubo en el píxel junto al muro.

- ▶ Si Pixoid mueve hasta un píxel que contiene un *bug*, o pasa por encima, se acaba la ronda (v. pág. 9).
- ▶ Si un *bug* mueve hasta el píxel en el que se encuentra Pixoid, o pasa por encima, se acaba la ronda (v. pág. 9).
- ▶ Si varios *bugs* finalizan su movimiento en el mismo píxel, los *bugs* se apilan uno encima de otro en dicho píxel.

3 PUNTUACIÓN

- ▶ Una vez que todos los jugadores han finalizado su movimiento, si Pixoid no ha sido atrapado, el jugador que lo controla toma un cubo neutro de la reserva. Si toma el último cubo de la reserva, se acaba la ronda (v. pág. 9).
- ▶ Si Pixoid no ha sido atrapado todavía y la reserva de cubos neutros no está vacía, se inicia un nuevo turno. Los jugadores toman sus mandos e inician una nueva fase de programación secreta.

FINAL DE RONDA

Dos son las condiciones que ponen fin a una ronda:



Pixoid coge el duodécimo cubo de la reserva.

- ▶ Pixoid se anota 12 puntos, más 1 punto por cada cubo neutro de bonificación que haya recogido.
- ▶ Los *bugs* no se anotan puntos.



Un *bug* consigue atrapar a Pixoid.

- ▶ Pixoid se anota 1 punto por cada cubo que haya tomado de la reserva durante la ronda, más 1 punto por cada cubo neutro de bonificación que haya recogido.
- ▶ Cada uno de los *bugs* se anota una cantidad de puntos igual al número de cubos que quedan en la reserva.

EJEMPLO

Pixoid es atrapado después de haber tomado 9 cubos de la reserva y 1 cubo neutro de bonificación. Así pues, se anota 10 puntos, y los bugs se anotan 3 puntos cada uno (12 - 9).

Avanza tu cubo en el marcador de puntos de victoria tantas casillas como puntos hayas conseguido durante esta ronda. El *bug* sentado a la izquierda de Pixoid se convierte en Pixoid, y el jugador que jugaba como Pixoid se convierte en un *bug*. Esos jugadores dan la vuelta a sus respectivas losetas de personaje para cambiar sus papeles. Vuelve a colocar los 4 cubos neutros de bonificación en los píxeles de cubo de bonificación. Cada jugador retira el cubo de su color del laberinto. Seguidamente, repetid el paso 8 de la preparación del juego (página 5).

Tras completar 4 rondas (con 4 jugadores), o 3 rondas (con 3 jugadores), cada jugador habrá jugado una vez como Pixoid. **Pasad al apartado «Final de la partida».**



FINAL DE LA PARTIDA

La partida finaliza una vez que cada jugador ha jugado como Pixoid una vez.

Gana el jugador con más puntos de victoria. En caso de empate, la victoria es compartida.



VARIANTE DE PARTIDA CORTA

En una partida corta, solo se juega una ronda. Aplicad las reglas habituales (pág. 6 a 10), con algunas modificaciones:

- ▶ Durante la preparación de la partida, ignorad el paso 7. Devolved a la caja el cubo en cuestión. No se utiliza el marcador de puntos de victoria.
- ▶ La partida termina al finalizar la primera ronda y solo un jugador juega como Pixoid durante la partida:
 - + El objetivo de Pixoid es reunir 12 cubos neutros, ya sea recogiendo cubos neutros de bonificación o tomando cubos de la reserva al final de cada turno. En cuanto consigue su duodécimo cubo, gana de inmediato y los *bugs* han perdido.
 - + Si los *bugs* atrapan a Pixoid antes de que consiga su duodécimo cubo, los *bugs* ganan.



VARIANTE PARA 3 JUGADORES

Para una partida con 3 jugadores aplicad las reglas habituales (pág. 6 a 10), con algunas modificaciones:

Durante la preparación de la partida, añadid el siguiente paso:

- 9 El jugador a la izquierda de Pixoid toma un segundo mando y un cubo de ese mismo color. Ese jugador coloca el cubo en el último píxel de inicio disponible.

Durante la fase de programación secreta, se deben tener en cuenta los siguientes cambios:

- 1 El jugador que tiene dos mandos programa los movimientos de dos *bugs* en sus respectivos mandos.
- 2 La fase de movimiento se juega según las reglas habituales.
- 3 Al finalizar la fase de puntuación, el jugador que tiene dos mandos pasa el segundo de ellos al otro jugador *bug*.
- 4 En el turno siguiente, ese jugador controla el *bug* correspondiente al color del mando. De este modo, alternadamente, cada turno el tercer *bug* estará bajo el control de uno de los dos jugadores que juegan como *bugs*.

CRÉDITOS

Autores: Frank Crittin y Grégoire Largey • **Ilustración:** Djib
Dirección de proyecto y edición: Xavier Taverne • **Desarrollo:** Timothée Simonot
Diseño gráfico: Frédéric Derlon • **Redacción:** Alain Wernert

CRÉDITOS DE LA PRESENTE EDICIÓN

Editor: David Esbrí • **Traducción:** Angel F. Bueno • **Revisión:** Marc Figueras y Marià Pitarque
• **Adaptación gráfica:** Ceci RC

DEVIR

Editado por:
DEVIR IBERIA, S.L.
C/Rosselló, 184
08008 Barcelona
www.devir.com



PIXOID ©2018 IELLO USA LLC. IELLO y sus logos son marcas registradas de IELLO USA LLC. Fabricado en Shanghai, China, por Whatz Games.
IELLO USA LLC, 5550 Painted Mirage Rd., Suite 320, Las Vegas, NV 89149, USA. Phone: 702-818-1789 • info@iellogames.com • www.iello.com

RESUMEN

Componentes de juego

- ▶ 4 secciones de placa de circuito
- ▶ 8 secciones de borde de pantalla
- ▶ 1 loseta de personaje por jugador



Componentes de consola

- ▶ 1 mando por jugador
- ▶ 2 cubos por jugador (1 por jugador en partidas cortas)
- ▶ 16 cubos neutros



Secuencia de juego

1 Programación secreta

Dirección + número (distinto de 0).



2 Movimiento

Pixoid mueve primero; a continuación, los tres *bugs*, de forma simultánea.



3 Puntuación

Si Pixoid no ha sido atrapado en este turno, toma 1 cubo de la reserva.

Partida normal

Si toma el último cubo de la reserva, la ronda finaliza.

Partida corta

Si toma su duodécimo cubo (incluyendo cubos neutros de bonificación), la partida finaliza.

Final de ronda

(solo en partidas normales)

- ▶ Pixoid se anota tantos puntos como el número de cubos tomados de la reserva, más 1 punto por cada cubo neutro de bonificación recogido.
- ▶ Cada *bug* se anota tantos puntos como el número de cubos restantes en la reserva.
- ▶ Un jugador que no ha jugado todavía como Pixoid se convierte en Pixoid en la siguiente ronda.

Final de partida normal

El jugador con más puntos de victoria, después de que cada jugador haya sido Pixoid, es el ganador de la partida.

Final de partida corta

Si Pixoid gana la partida por haber conseguido su duodécimo cubo neutral o si los *bugs* ganan por haber capturado a Pixoid antes de que consiga 12 cubos.

8BITBOX™

