



Disenador
Guillermo Solano

Disenador colaborador
Javier Velásquez

Ilustración y diseño gráfico
Natalia Bedoya



Azahar juegos 2022 , Hecho en Colombia
Cuéntanos tu opinión en: www.boardgamegeek.com
Encuentra más juegos en www.azaharjuegos.com

FocusX

Manual de reglas



For the English rulebook visit
www.azaharjuegos.com/focusX/en

COMPONENTES



•16 fantásticos



•16 acuáticos

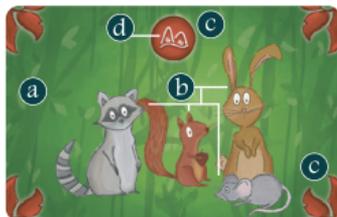


•16 terrestres



•16 aéreos

✳ Composición cartas:



- a. Fondo categoría. b. Cantidad de personajes.
c. Color. d. Símbolo categoría.

FOCUS X

FocusX tiene varias modalidades de juego. En www.azaharjuegos.com/focusX iremos montando más con el tiempo.

🌿 **Lo básico: que es un focus?** 🌿

Un focus es la combinación de tres cartas que compartan la misma cantidad, la misma categoría o el mismo color.

✳ Ejemplo: por Cantidad



Cada carta tiene un solo personaje

✳ Ejemplo: por Categoría



Todas las cartas pertenecen a fantásticos.

✿ Ejemplo: por Color



Las tres cartas tienen el mismo color.
Azul en el icono.

🦋 ¿Y un FocusX ("focus-ex")? 🦋

Si los jugadores aceptan jugar con focusX, éste se da cuando una carta de animal fantástico se usa para hacer un focus con otras dos cartas de categorías: aérea, terrestre o acuática.

✿ Ejemplo 1: aéreos



✿ Ejemplo 2: terrestres



✿ Ejemplo 3: acuáticos



Si sale un focusX, se debe gritar "focus-ex".
"Focus-ex" debe gritarse de corrido: hacer pausa entre el "focus" y el "ex" lo vuelve inválido.

🦋 MODO CLÁSICO 🦋 (2+ jugadores)

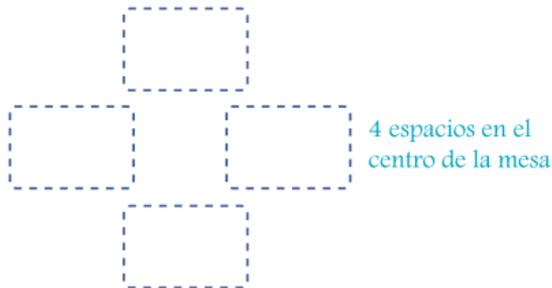
El objetivo es terminar con la mayor cantidad de cartas en su pila de victoria.

Preparación

Se barajan las cartas y se reparten entre los jugadores en cantidades iguales. Las cartas que sobren se devuelven a la caja. Cada jugador pone su pila de cartas enfrente suyo boca-abajo, sin mirarlas.

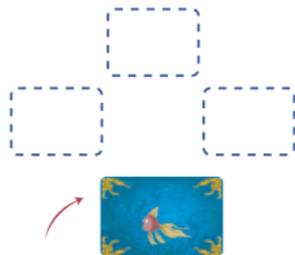
Área de juego

Los jugadores imaginarán que hay cuatro lugares en el centro del tablero donde se crearán las pilas de cartas, creando un círculo. Los jugadores podrán jugar cartas solo en esos espacios.

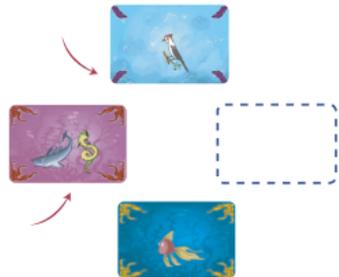


Turno de juego

El primer jugador toma la primera carta de su pila personal y la pone boca arriba en uno de los cuatro espacios del área de juego.



El siguiente jugador ubicará la carta superior de su pila personal en otro de los espacios disponibles, sin repetir el espacio usado por el jugador anterior. Si hay espacios sin cartas, deben usarse estos.



Si ya hay una carta donde el jugador debe ubicar la suya, y no hay espacios libres, la pondrá encima tapando la carta anterior.



🌿 Focus (X) 🌿

Si en algún momento del juego se forma un Focus entre 3 de las 4 cartas del área de juego, el primer jugador en gritar “focus” se llevará las 3 cartas y las pondrá boca arriba en frente suyo.



Acá habría un Focus por cantidad

Ojo: Estas cartas contarán como su pila de victoria y no deben mezclarse con su pila de cartas boca abajo de juego.

🌿 Focus debatido 🌿

Si dos o tres jugadores gritan “focus” al mismo tiempo, cada jugador cogerá una de las tres cartas del focus. Si son dos jugadores, una de las tres cartas permanecerá en el área de juego. Si el empate es entre 4 jugadores o más, las tres cartas se devuelven a la caja y nadie las gana.

🌿 Focus falso 🌿

Si un jugador grita focus cuando no lo hay, deberá devolver una de las cartas de su pila de victoria a la caja del juego. Gritar “focus” cuando es “focusX” o viceversa, cuenta como focus falso y ya no podrá ganarse el trío de cartas aunque se corrija.

🌿 Fin del juego 🌿

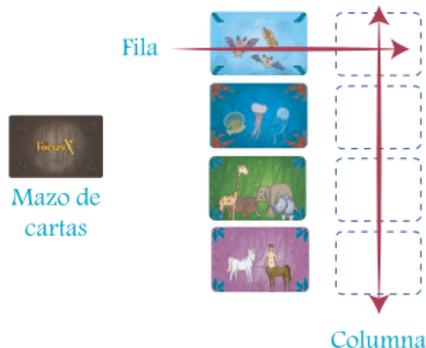
Cuando el último jugador haya jugado su última carta de su pila boca abajo, se habrá terminado el juego. Los jugadores cuentan las cartas en su pila de victoria. El que tenga más es el ganador. En caso de empate, los jugadores empatados jugarán otra ronda de Focus hasta que el primer jugador gane un focus: ese será el vencedor.

🌿 MODO THINKFOCUS 🌿 (4-6 jugadores)

El objetivo del juego es terminar al final del juego con la mayor cantidad de cartas en su pila de victoria.

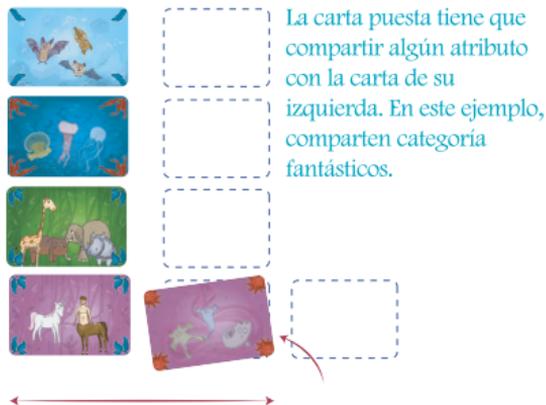
🌿 Preparación 🌿

Se baraja el mazo y se pone boca abajo a un lado de la mesa. Se revelan 4 cartas y se arma una columna (si sale un Focus, reemplace una de las cartas hasta que no haya). Cada carta formará su propia fila de cartas. Luego entregue 3 cartas a cada jugador.



Turno de juego

En su turno, el jugador escogerá una de sus cartas y la jugará al final de una de las 4 filas. Luego robará una carta nueva.



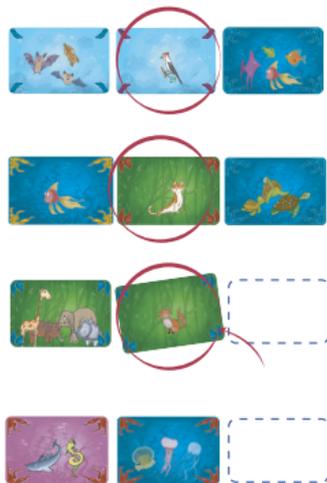
Focus de columna

Si al poner una carta, tres cartas (no necesariamente adyacentes) de la misma columna producen un Focus, el jugador activo podrá gritar “focus” para llevar las tres cartas a su

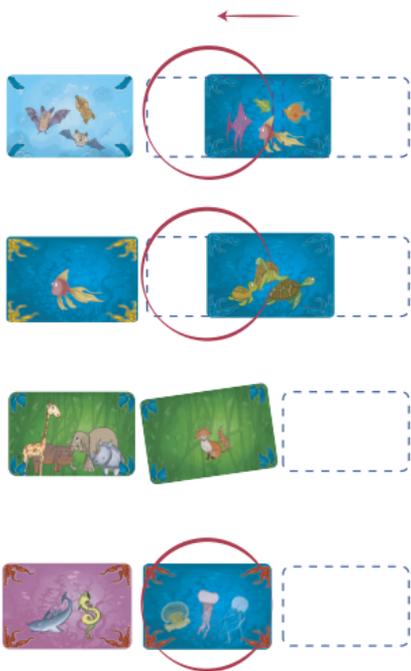
de victoria. Las cartas que estuvieran más adelante en una fila de una carta retirada se desplazarán a la izquierda para quitar huecos.

- Focus de desplazamiento:

Si al desplazar las cartas se forma un nuevo Focus, el primer jugador en gritar “focus” se lo ganará.

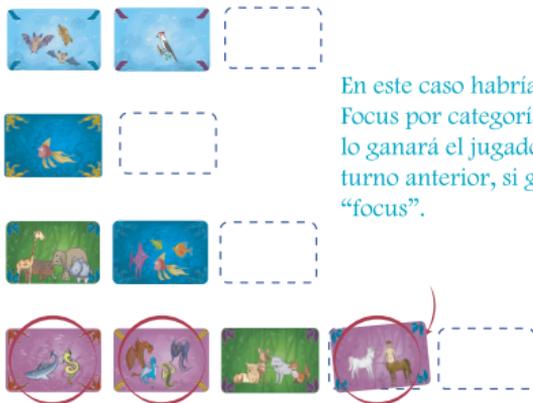


Se forma un Focus de columna por cantidad.



Al desplazar las cartas a la izquierda habría un Focus por categoría.

Si al poner una carta, tres cartas no necesariamente adyacentes de la misma fila producen un Focus, el jugador anterior del jugador activo podrá gritar “focus” para ganárselas y ubicarlas en su pila de victoria. El focus de fila prima sobre el de columna.



En este caso habría un Focus por categoría y se lo ganará el jugador del turno anterior, si grita “focus”.

Focus olvidado

Si al comenzar su turno un jugador nota un focus no visto por los otros jugadores, sea vertical u horizontal, podrá gritar “focus” para ganárselo inmediatamente y poner las tres cartas en su pila de victoria. Solo puede ganárselo en su turno: si lo ve antes, debe esperar a que llegue su turno para poder gritarlo.

Fin de juego

Cuando se acaba el mazo de cartas, todos los jugadores seguirán jugando hasta que terminen las cartas en sus manos. En ese momento termina el juego y cada jugador cuenta cuántas cartas tiene en su pila de victoria. Gana el jugador que tenga más cartas. En caso de empate, gana el jugador que tenga más cartas de animales fantásticos. Si sigue el empate, gana el jugador con más cartas de animales aéreos.

MODO DUEL (4-8 jugadores)

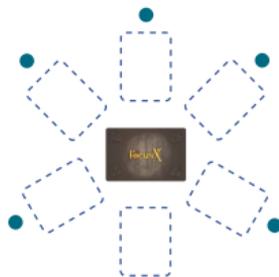
El objetivo de juego es terminar el juego con la menor cantidad de cartas.

Preparación

Se baraja el mazo y se ubica en el centro de la mesa boca abajo.

Área de juego

Cada jugador tendrá en frente suyo un espacio para ubicar sus cartas, llamado su zona de juego. En ese espacio irá poniendo las cartas en una pila, una sobre la otra.



Turno de juego

En su turno, cada jugador sacará la carta superior del mazo y la revelará boca arriba en su zona de juego. Si ya tenía una carta, la ubica sobre esta formando una pila.



Focus duzlo

Si tres cartas en la mesa hacen Focus, los jugadores que tengan esas cartas deberán gritar “focus”. El último jugador en gritar se llevará las tres cartas y las pondrá boca abajo junto a su zona de juego armando una pila de puntos negativos. Si hay empate, cada jugador

empatado cogerá solo la carta de su zona de juego y la pondrá en su pila de puntos negativos.



En este caso habría un Focus por cantidad. El jugador de abajo grita de último y se lleva las 3 cartas.

Fin de juego

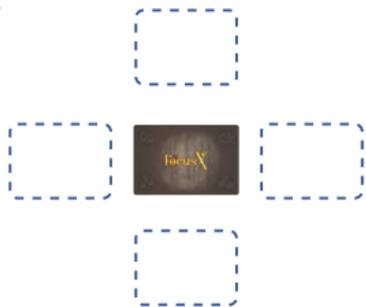
El juego termina cuando se acabe el mazo en el centro. El jugador con menos cartas ganará la partida. Si hay empate, se jugará una ronda de desempate en modo clásico del juego para determinar el ganador: el primero en ganar un Focus ganará la partida.

MODO 4FOCUS (2-4 jugadores)

Gana el juego el primer jugador en encontrar un focus de 4 cartas que queden conectadas por adyacencia.

Preparación

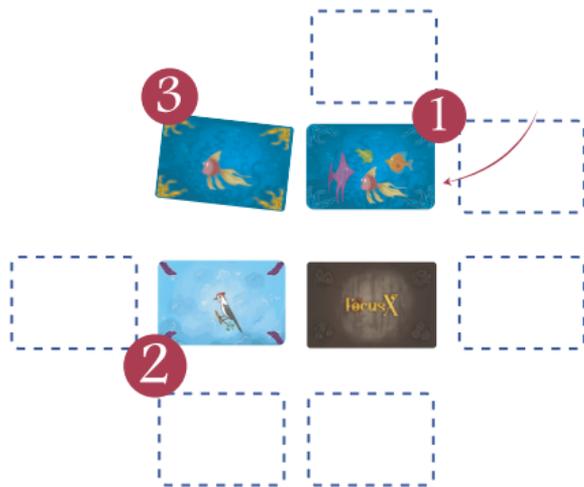
Se barajan las cartas, se ubica una en el centro boca abajo y se le reparten 3 a cada jugador.



Turno de juego

El jugador, en su turno, escoge una de sus tres cartas y la pone adyacente a otra ya puesta en el tablero (ortogonalmente, no

en diagonales). Esta carta debe coincidir en un atributo con todas las caras adyacentes. La carta central vale por cualquier atributo, pero no sirve para hacer Focus.



Supongamos que dos jugadores ponen las cartas 1 y 2, el siguiente jugador pone la carta número tres que corresponde a un atributo que comparte con las cartas adyacentes.

🌿 Límite de espacio 🌿

Ninguna carta se puede poner en el juego si está a más de 4 cartas de distancia del centro. De manera que máximo se puede armar una cuadrícula de 9x9 cartas.

🌿 4Focus y fin de juego 🌿

Si 4 cartas conectadas por adyacencia comparten el mismo atributo, se forma un 4Focus. Tan pronto un jugador ponga una carta que forme un 4Focus, todos los jugadores menos él podrán gritar “focus”. El primero en gritarlo ganará la partida.

Si un jugador en su turno antes de poner una carta, ve un 4Focus que pasó desapercibido, puede gritar “4focus” y mostrarlo para ganar el juego. Si lo grita fuera de turno, el jugador activo podrá gritarlo y será él el vencedor.

Habría un 4Focus por categoría.

