

1-5 Players **GAMEWRIGHT®** Ages 8+

SHIFTING STONES™

A GAME OF TILES & TACTICS

CONTENTS

- 72 Pattern cards
- 9 Stone tiles
- 5 Reference cards

OVERVIEW

A mysterious grid of 9 ancient stones lies before you. Rearrange these intricately cut stones to match your Pattern cards and score points. The challenge is that cards may either be used to manipulate the stones or score points (but never both). Score the most points, and win the game!

SETUP

- Look at the 9 Stone tiles and note that they are divided into four distinct, double-sided combinations: Sun/Moon (x1), Fish/Bird (x2), Horse/Boat (x3), Seed/Tree (x3). Refer to the "Tile Guide" side of the Reference cards for a reminder.
- Shuffle the tiles and randomly place them in a 3x3 grid in the middle of the playing area. Make sure they are all oriented in the same direction.
- Shuffle the deck of Pattern cards and deal each player a hand of 4 cards, face down. (Look at your cards but keep them secret from opponents.)



- Stack the rest of the deck above the tile grid, leaving space for a discard pile.
- Give each player a Reference card. Make sure to include the dark-background Reference card among them.



IMPORTANT:
The orientation of the tile grid should be the same for all players, even if viewing it from different angles. Use the placement of the Pattern card deck to indicate the "top" of the grid.

HOW TO PLAY

Whoever most recently read a history book takes the dark-background Reference card and goes first. Play proceeds to the left.

On your turn you may take as many actions as you'd like, and in any order, as long as you have cards to either discard or score.

TURN ACTIONS

Shift Stones

Discard a Pattern card from your hand face up to the discard pile, then choose any two adjacent Stone tiles and swap their positions. No diagonal shifting.



Flip Stones

Discard a Pattern card from your hand face up to the discard pile, then choose a Stone tile and turn it over to its opposite side.



TIP: Use the Shift and Flip actions to discard cards you no longer want, even if they don't help you score.

Score a Card

Reveal a Pattern card from your hand that matches the current layout of the Stone tiles. Place that card face up in front of you, alongside any other cards you've scored. (See "Scoring Cards" for more.)

End Your Turn

You may end your turn at any time. When you do, replenish your hand back to 4 cards from the face down deck. (Scored cards do not count as part of your hand.)

NOTE: If the deck ever runs out, shuffle the discard pile to form a new deck.

Skip Your Turn

Instead of taking any of the other actions, you may skip your turn and draw 2 cards from the deck, bringing your hand up to 6 cards. You may not skip your turn twice in a row.

SCORING CARDS

Each Pattern card features a point value and unique tile pattern.

In order to score a Pattern card, both the tile symbols and their orientation must match the Stone tile grid. After scoring a Pattern card, those points are yours for the rest of the game (even as the grid continues to change). You may only score a Pattern card on your turn. Additionally, you may only score a Pattern card once, even if the pattern shows up multiple times on the grid.



YES - Both the symbols and their orientation match between the card and grid. This card scores 1 point (even though there are 2 matches).

NO - The symbols on the card and grid match, but their orientations do not.

Some cards include empty tile spaces (indicated by grey squares). These spaces *must* contain a tile, but it may be of any type.



This Pattern card can be scored using the top row, but not the bottom row.

This Pattern card can only be scored when the orange tile is in the center of the grid.

ENDING THE GAME & SCORING

Once any player has scored a specific number of Pattern cards (or more), this triggers the end of the game.

If applicable, finish the round so that all players have had an equal number of turns (play until the start of the first player's turn). *Note: You may score more cards than the end-game trigger number.*

End-Game Trigger	
PLAYERS	CARDS
2	10
3	9
4	8
5	7

Once all players finish their final turns, tally the points on your scored cards. **Whoever collected the most "1" cards receives a 3-point bonus.** (In case of a tie, each tied player receives 3 points.) The player with the most total points is the winner. If 2 or more players tie for the most points, they share the victory.

SOLO GAME VARIANT

Assemble a mini-deck of 16 Pattern cards, containing 8x 1-point cards, 4x 2-point cards, 3x 3-point cards, and 1x 5-point card. All other setup remains the same.

Standard gameplay rules apply with the following changes:

- If you end your turn without scoring a card you gain a strike.
- The game ends in a loss if you collect 4 strikes.
- The game ends in a win if you can score all 16 cards before obtaining 4 strikes.

A WORD FROM GAMEWRIGHT

The world is filled with mysteries. When we first played J. Evan Raitt's game, we were captivated by its playful theme of ancient pasts combined with gameplay that was easy to decipher. Hidden information about your opponents' goals will keep you on your toes as the grid changes before your eyes and you try to solve the ultimate mystery of the game: is it a better strategy to discard cards or score points?

Game by: J. Evan Raitt | Illustrations by: Kwanchai Moriya

FOLLOW US!

- fb.com/gamewright
- @gamewright
- youtube.com/gamewright
- @gamewright



70 Bridge Street, Newton, MA 02458
617-924-6006 • jester@gamewright.com
gamewright.com
©2020 Gamewright, a division of Ceaco Inc.
All rights reserved.

1-5 jugadores **GAMEWRIGHT®** Edades 8+

ROCAS MOVEDIZAS

UN JUEGO DE LOSETAS Y TÁCTICA

CONTENIDO

72 cartas de patrones
9 losetas de rocas
5 cartas de referencia

VISIÓN GENERAL

Una misteriosa cuadrícula de nueve rocas antiguas intrincadamente talladas se encuentra ante ti. Reorganiza las rocas para que coincidan con tus cartas de patrón y suma puntos. El desafío es que las cartas pueden usarse para manipular las rocas o sumar puntos (pero nunca ambas). ¡Consigue la mayor cantidad de puntos y gana el juego!

PREPARACIÓN

1. Mira las nueve losetas de roca y observa que están divididas en cuatro combinaciones distintas de doble cara: Sol/Luna (x1), Pez/Pájaro (x2), Caballo/Barco (x3), Semilla/Árbol (x3). Puedes consultar la carta de resumen.
2. Baraja las losetas de roca y colócalas al azar en una cuadrícula de 3x3. Asegúrate de que todas estén orientadas en la misma dirección.
3. Baraja el mazo de cartas de patrón y reparte a cada jugador una mano de 4 cartas, bocabajo. (Puedes mirar tus cartas pero mantenlas en secreto de los oponentes).



4. Apila el mazo restante en la parte superior de la cuadrícula, dejando espacio para una pila de descarte.
5. Entrega a cada jugador una carta de referencia. Asegúrate de incluir la carta de referencia de fondo oscuro entre ellas.



IMPORTANTE: La orientación de la cuadrícula debe ser la misma para todos los jugadores, incluso si la ven desde diferentes ángulos. Usa la ubicación del mazo como referencia para la "parte superior" de la cuadrícula.

CÓMO JUGAR

Quien haya leído recientemente un libro de historia toma la carta de referencia de fondo oscuro y va primero. El juego avanza hacia la izquierda.

En tu turno puedes tomar tantas acciones como quieras y en cualquier orden, siempre que tengas cartas para descartar o puntuar.

ACCIONES DEL TURNO

Intercambiar rocas

Descarta una carta de patrón de tu mano bocarriba en la pila de descartes, luego elige dos losetas de roca adyacentes e intercambia sus posiciones. No se permite el intercambio en diagonal.



Voltear rocas

Descarta una carta de patrón de tu mano bocarriba en la pila de descartes, luego elige una loseta de roca y gírala al lado opuesto.



CONSEJO: Utiliza las acciones intercambiar y voltear para descartar cartas que ya no desees, incluso si esto no te ayuda a puntuar.

Puntuar una carta

Revela una carta de patrón de tu mano que coincida con el diseño actual de las losetas de roca. Coloca esa carta bocarriba frente a ti, junto con cualquier otra carta que ya hayas puntuado. (Consulta "Puntuar cartas" para obtener más información.)

Termina tu turno

Puedes finalizar su turno en cualquier momento. Cuando lo hagas, roba cartas del mazo hasta tener 4 cartas en la mano. (Las cartas puntuadas no cuentan como parte de tu mano).

NOTA: Si el mazo se agota, baraja la pila de descarte para formar un nuevo mazo.

Salta tu turno

En lugar de realizar cualquiera de las acciones anteriores, puedes saltarte el turno y robar 2 cartas del mazo, llevando tu mano a 6 cartas. Ten en cuenta que **no** puedes omitir su turno dos veces seguidas.

PUNTOAR CARTAS

Cada carta de patrón presenta un patrón de losetas único y un valor de puntos.

Para puntuar una carta de patrón, tanto los *símbolos* de las losetas como su *orientación* deben coincidir con las rocas de la cuadrícula. Después de puntuar una carta de Patrón, esos puntos son tuyos por el resto del juego (incluso si la cuadrícula continúa cambiando). Solo puedes puntuar una carta de Patrón en tu turno. Además, puedes puntuar una carta de patrón solo una vez, incluso si el patrón aparece varias veces en la cuadrícula.

PUNTOS

PATRÓN



SÍ - Tanto los símbolos como su orientación coinciden entre la carta y la cuadrícula. Esta carta obtiene 1 punto (aunque haya dos coincidencias).

NO - Los símbolos de la carta y la cuadrícula coinciden, pero sus orientaciones no.

Algunas cartas incluyen espacios vacíos (indicados por un cuadrado gris). Estos espacios deben contener una loseta, pero puede ser de cualquier símbolo.



Esta carta de patrón se puede puntuar usando la fila superior, pero no la fila inferior.

Esta carta de Patrón solo se puede puntuar cuando la loseta naranja está en el centro de la cuadrícula.

FINALIZANDO EL JUEGO Y PUNTUACIÓN

Una vez que cualquier jugador ha puntuado un número específico de cartas de patrón (o más), esto desencadena el final del juego:

Si corresponde, completen la ronda para que todos los jugadores hayan tenido el mismo número de turnos (jueguen hasta el comienzo del turno del primer jugador). *Nota:* Puedes puntuar más cartas que el número que activa el final del juego.

Una vez que todos los jugadores terminen sus turnos finales, calculen los puntos en sus cartas puntuadas. **Quien haya**

recolectado la mayor cantidad de cartas "1" recibe una bonificación de 3 puntos (en caso de empate, cada jugador empatado recibe 3 puntos). El jugador con más puntos totales es el ganador. Si dos o más jugadores empatan por la mayor cantidad de puntos, comparten la victoria.

VARIANTE DE JUEGO EN SOLITARIO

Arma un mini mazo de cartas de Patrón que contengan 8 cartas de 1 punto, 4 cartas de 2 puntos, 3 cartas de 3 puntos y 1 carta de 5 puntos. Todos los demás preparativos siguen siendo los mismos.

Las reglas de juego estándar se aplican con los siguientes cambios:

- Si finalizas tu turno sin haber puntuado una carta, obtienes un fallo.
- El juego termina en derrota si acumulas cuatro fallos.
- El juego termina en victoria si puedes puntuar todas las cartas en el mini mazo antes de obtener cuatro fallos.

UNAS PALABRAS DE GAMEWRIGHT

El mundo está lleno de misterios. Cuando jugamos por primera vez al juego de J. Evan Raitt, nos cautivó su tema lúdico de pasados antiguos combinado con una jugabilidad fácil de descifrar. La información oculta sobre los objetivos de tus oponentes te mantendrá alerta a medida que el tablero cambie ante tus ojos y trates de resolver el gran misterio del juego: ¿es una mejor estrategia descartar cartas o ganar puntos?

Juego de: J. Evan Raitt | Ilustraciones de: Kwanchai Moriya

¡SIGUENOS!

fb.com/gamewright
youtube.com/gamewright

@gamewright
@gamewright



70 Bridge Street, Newton, MA 02458
617-924-6006 • jester@gamewright.com
gamewright.com
©2020 Gamewright, una división de Ceaco Inc.
Todos los derechos reservados.