



# INSTRUCCIONES DE JUEGO

Freak Marbles son las canicas más innovadoras que existen, ya que son las únicas canicas del mundo con personajes vibrantes totalmente decorados. Incluso vienen con geniales pieles para que las conviertas en figuritas y exhibas tu colección. Los siguientes juegos son algunas de las mejores sugerencias para jugar. Hay muchas maneras de jugar a las canicas y también puedes crear tus propios juegos.

Las canicas existen desde hace milenios y se han encontrado en ruinas romanas y mayas, así como en tumbas del antiguo Egipto. Todavía hoy se juega con ellas en todo el mundo, lo que significa que son el juguete intergeneracional favorito.

## *Consejos para jugar a las canicas*

Jugar a las canicas es emocionante y divertido. El objetivo suele ser ganar las canicas de tus oponentes eliminándolos o consiguiendo la mayor puntuación en una partida de campo de batalla. Acuérdate de discutir y acordar antes de empezar si vas a jugar al Riesgo Friki (el ganador se queda con las canicas) o a Amigos Frikis (todo el mundo recupera sus canicas al final de la partida).

No lo olvides, sé seguro. No tires canicas a la gente o dentro de una casa, no querrás herir a nadie o romper algo. Y recuerda mantener las canicas fuera del alcance de los niños pequeños, ya que pueden ahogarse. Agarrar con los nudillos significa que los nudillos de la mano que dispara tienen que permanecer en la mesa o en el suelo mientras utilizas el pulgar y el índice para disparar o lanzar la canica.

# 7 MANERAS DE JUGAR CON



## 1 Colecciona, mezcla, intercambia y exhibe las Freak Marbles

2-∞ JUGADORES

CLASSIC

Cada canica es un personaje que puedes poner en una skin para jugar con ella como una figurita o para usarla como soporte para mostrar con orgullo tu colección.

Las skins son intercambiables, así que puedes mezclarlas y combinarlas. Las diferentes canicas tienen diferentes valores de Puntos de Ataque, Defensa y Salud, así como el valor personal que pueda tener para ti como favorita. Intenta negociarlas e intercambiarlas con tus amigos para completar tu colección ideal.



## 2 Freak Lagging

1-10 JUGADORES

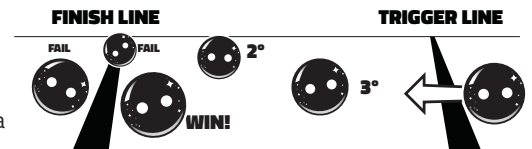
CLASSIC

Freak Lagging se suele jugar antes de otro juego de canicas para ver quién será el primer jugador en empezar la partida, ya que tiene ventaja.

**Objetivo:** Consigue que tu canica se acerque lo más posible a la línea sin sobrepasarla para ganar:

**Preparación:** Dibuja una línea de salida y de llegada en el suelo con tiza o un palo. Los jugadores se colocan por turnos en la línea de salida y hacen rodar sus canicas hacia la línea de meta con la intención de acercarse a la línea sin sobrepasarla.

Después de que cada jugador tenga un turno, inspecciona las canicas para ver cuál está más cerca. El jugador cuya canica esté más cerca de la línea sin sobrepasarla es el ganador. Los siguientes más cercanos son el segundo y el tercero. Si una canica cae en la línea de meta o la sobrepasa, queda eliminada.



## 3 Freak Bowling

2-6 JUGADORES

CLASSIC

FREAK DYNAMICS

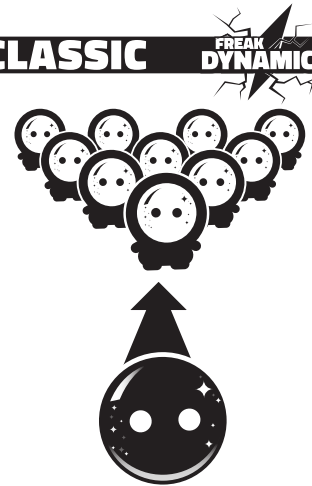
**Objetivo:** Derribar el mayor número de Freaks

**Preparación:** Coloca a tus Freaks en formación de triángulo. Haz una línea de salida desde la que, por turnos, lanzarás tu canica contra los Freaks.

El jugador uno se queda en la línea de salida y lanza una canica a los Freaks, y puntúa anotando cuántos Freaks derriba. El jugador dos vuelve a colocar a los Freaks caídos y juega su turno de bolos y puntúa.

Después de que todos los jugadores hayan jugado su turno y anotado su puntuación, el ganador será el jugador que haya derribado a más Freaks y haya obtenido la puntuación más alta.

El jugador con más puntos es el ganador.



## 4 Freak Ringer

1-∞ JUGADORES

CLASSIC

**Objetivo:** Expulsa por turnos tantas canicas como puedas fuera del círculo. Gana el que más canicas saque.

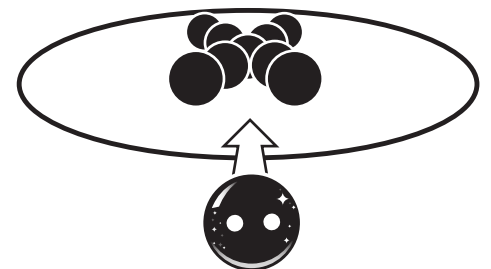
**Preparación:** Dibuja un círculo con un palo en la arena/el suelo, al aire libre en un parque o jardín. Cada jugador elige una canica tiradora. Cada jugador pone el mismo número de sus otras canicas en el círculo. Alinea las canicas en forma de cruz.

Lanza el jugador 1 y seguirá lanzando siempre que expulse por lo menos una canica fuera del círculo siempre y cuando su canica lanzadora no termine también fuera. Los siguientes lanzamientos se realizarán desde el punto donde aterrizó su canica.

Una vez perdido el turno en su próximo tiro deberá de lanzar desde fuera del círculo.

El juego continúa por turnos hasta que el círculo queda vacío.

En cada partida se debe de cambiar el jugador que realiza el primer lanzamiento.



## 5 Freak Battlefield

2-6 JUGADORES

CLASSIC



**Objetivo:** conseguir tantos puntos como sea posible derribando a los Freaks en el campo de batalla e intentando alcanzar la diana:

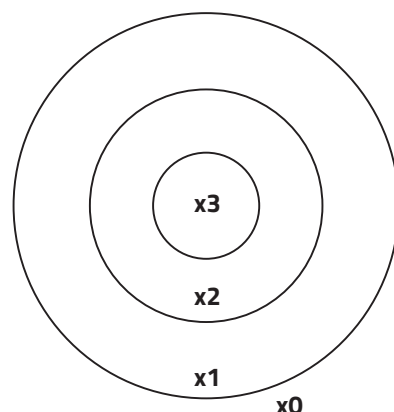
**Preparación:** Este juego se puede jugar en el Freak Marbles Battle Arena o puedes dibujar tu propio campo de batalla con un palo en la arena/suelo, al aire libre en un parque o jardín. Debe ser un círculo con tres círculos concéntricos en su interior. Utiliza el mismo número de monstruos de cada jugador y prepara el campo de batalla para obstruir la capacidad de los tiradores de llegar a la diana del centro.

El jugador 1 dispara por turnos desde fuera del campo de batalla para derribar a los monstruos y trata de colocar su canica en la zona de mayor puntuación. Suma los puntos de ataque (PA) de todos los monstruos derribados y multiplícalos por el número de cada zona en la que hayan caído.

Si la canica del tirador abandona el campo de batalla o cae en la zona de eliminación, no hay puntos para ese disparo. Cada Freak derribado es eliminado del campo de batalla y retenido por el tirador que lo derribó. Las canicas tiradoras también son eliminadas si abandonan el campo de batalla cuando se les dispara.

El jugador 2 toma su turno para lanzar su canica tiradora, y anota la puntuación como se indica arriba y los jugadores continúan tomando turnos hasta que no haya más Freaks en el campo de batalla. Cada turno los jugadores suman sus Puntos de Ataque (PA), recordando multiplicar también por los Puntos de Zona de Aterrizaje de los Freaks derribados. Compara los puntos de cada jugador.

Para una versión avanzada, utiliza los poderes de los monstruos en lugar de la puntuación por puntos para que el juego sea más dinámico. El poder que se activa es el del primer monstruo alcanzado. Si el Freak es golpeado pero no cae, su poder se activa pero el Freak no es eliminado/retirado del campo de batalla. Las canicas eliminadas no puntúan y se quedan a un lado, esperando a ser rescatadas.



## 6 Freak Bases

2-6 JUGADORES

CLASSIC



**Objetivo:** Captura el mayor número de bases para ganar. Una base se captura cuando consigues reunir en ella con tus canicas una potencia combinada de 150 HP.

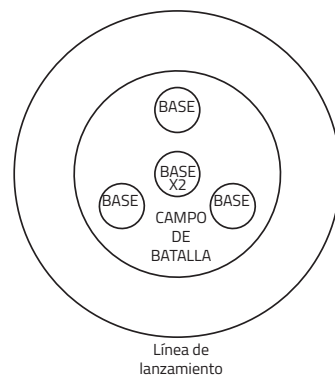
**Preparación:** En casa, usa el Campo de Batalla de Canicas Freak Fuera, traza un campo de batalla circular con tiza o un palo. Dentro del campo de juego, dibuja 4 bases como en el esquema, la base central cuenta por dos.

Por turnos, cada jugador se agacha fuera del campo de batalla y lanza su canica, con el objetivo de que caiga sobre una base. Si tu canica se detiene en una base, permanecerá allí mientras ninguna canica de otro jugador la derribe. Si alguna canica, tiradora o defensora, abandona el campo de batalla, es eliminada y no puede volver a jugarse a menos que sea rescatada usando una canica con poder de rescate.

Si una canica entra en el campo de batalla pero no entra en una base será recogida por su propietario en el siguiente turno.

Cuando los HP combinados de un jugador sobre una base alcanzan los 150 puntos, la base es capturada. Coloca un skin en una de las canicas de la base para que haga guardia. Las canicas restantes de la base se devuelven a sus respectivos dueños. La base no puede ser tomada de nuevo. Continúa intentando capturar las bases restantes por turnos, hasta que hayas capturado todas las bases. Si te quedas sin canicas, has perdido y ya no puedes jugar. Gana el jugador que capture más bases. En caso de empate, comprueba los puntos de ataque de los Freaks que hacen guardia. El jugador con la puntuación más alta gana.

Para una versión avanzada utiliza los Poderes Freak para hacer el juego más dinámico. El poder activado es el de la primera canica que golpees en el campo al disparar. Una vez que una canica está en un skin, ya sea por transmutación o por estar custodiando una base, los poderes se bloquean y no se pueden activar al ser golpeada.



## 7 Freak Rallies

1-∞ JUGADORES

CLASSIC

Los rallies o carreras de canicas son divertidas carreras para ver quién llega antes a la meta.

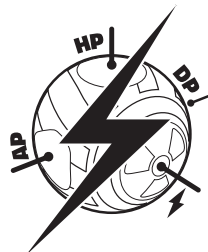
**Preparación:** Haz la tuya al aire libre en cualquier pendiente cavando una pista en el suelo desde un punto alto hasta un punto bajo o colocando guías para hacer una pista. A continuación, suelta las canicas al mismo tiempo y síguelas para ver cuál es la ganadora. Las carreras de canicas se celebran en nuestro canal de youtube, ¡consúltalo para obtener ideas! Las carreras de canicas de interior se pueden hacer con cartones, palos de pádel e improvisar con otros objetos de la casa. Eleva un extremo del cartón para colocarlo en ángulo y que las canicas desciendan de arriba abajo.

CONTINUARÁ...



Cada canica tiene un símbolo en el reverso que equivale a un poder. Las siguientes tablas muestran la tabla de puntos y las potencias y cómo afectan al juego. Algunos juegos funcionan con puntos y otros con potencias. Consulta las instrucciones de cada juego.

<p>♥ AP 130 ♥ DP 10 ● HP 50</p> <p><b>SNEAKY</b></p>	<p>♥ AP 120 ♥ DP 20 ● HP 60</p> <p><b>SWIFT CLAWS</b></p>	<p>♥ AP 110 ♥ DP 30 ● HP 70</p> <p><b>PEA POD</b></p>	<p>♥ AP 100 ♥ DP 40 ● HP 80</p> <p><b>NIGHT WATCHMAN</b></p>	<p>♥ AP 90 ♥ DP 50 ● HP 90</p> <p><b>MONSTER EYE</b></p>
<p>♥ AP 130 ♥ DP 10 ● HP 50</p> <p><b>GODZY</b></p>	<p>♥ AP 120 ♥ DP 20 ● HP 60</p> <p><b>MARTIAN</b></p>	<p>♥ AP 110 ♥ DP 30 ● HP 70</p> <p><b>BEE BUG</b></p>	<p>♥ AP 100 ♥ DP 40 ● HP 80</p> <p><b>PIGLY</b></p>	<p>♥ AP 90 ♥ DP 50 ● HP 90</p> <p><b>BOT BOX</b></p>
<p>♥ AP 130 ♥ DP 10 ● HP 50</p> <p><b>FURY</b></p>	<p>♥ AP 120 ♥ DP 20 ● HP 60</p> <p><b>ALLIE</b></p>	<p>♥ AP 110 ♥ DP 30 ● HP 70</p> <p><b>BABY BUG</b></p>	<p>♥ AP 100 ♥ DP 40 ● HP 80</p> <p><b>SHADOW</b></p>	<p>♥ AP 90 ♥ DP 50 ● HP 90</p> <p><b>TUFFY</b></p>
<p>♥ AP 130 ♥ DP 10 ● HP 50</p> <p><b>FLAME FIGHTER</b></p>	<p>♥ AP 120 ♥ DP 20 ● HP 60</p> <p><b>MIMI</b></p>	<p>♥ AP 110 ♥ DP 30 ● HP 70</p> <p><b>KALAVÉRITA</b></p>	<p>♥ AP 100 ♥ DP 40 ● HP 80</p> <p><b>JOHNNY THE BULL</b></p>	<p>♥ AP 90 ♥ DP 50 ● HP 90</p> <p><b>LARA</b></p>
<p>♥ AP 120 ♥ DP 40 ● HP 80</p> <p><b>SENTINEL</b></p>	<p>♥ AP 90 ♥ DP 50 ● HP 100</p> <p><b>FROSTY</b></p>	<p>♥ AP 90 ♥ DP 60 ● HP 90</p> <p><b>JELLY EYE</b></p>	<p>♥ AP 60 ♥ DP 130 ● HP 10</p> <p><b>FANTASMA</b></p>	<p>♥ AP 140 ♥ DP 20 ● HP 50</p> <p><b>GOLEM</b></p>



## Poderes

Cuando tu canica tiradora golpea otra canica, o varias, activa el poder de la primera canica que golpea.

Los poderes son:



**Susto paralizador**  
En el siguiente turno...  
Un turno sin lanzar.



**Autodestrucción**  
Si es eliminada se elimina  
también la canica más  
cercana



**Embestida**  
Elimina todas las canicas  
que toques en tu  
siguiente lanzamiento.



**Transmutación**  
Añade el skin a la canica.



**Suerte**  
Hasta que vuelvas a tirar...  
eres inmune.



**Rescate**  
Rescata una canica eliminada.



**Zarpazo**  
Lanzás de nuevo.



**Veneno**  
La siguiente canica que  
toque una de las tuyas la  
elimina directamente.