Créditos:

Autor: Manu Sánchez Montero
Ilustración: Amelia Sales
Maquetación: Juan José Martínez
Desarrollo del Juego: Raúl López
Traducción: Gloria R. García
Producción: Átomo Games Editorial

Aladino
y la Cueva de las Maravillas

EAN: 8437018229130

Copyright y propiedad intelectual:
Átomo Games Editorial
Primera edición - 2019

Aladino
y la Cueva de las Maravillas

Un juego de Manu Sánchez Montero

Revive la historia de las Mil y una Noches de la mano del joven Aladino. Adéntrate en la Cueva de las Maravillas y consigue un gran tesoro con la ayuda del genio de la lámpara, la alfombra mágica y tu fiel amigo mono Titi.

Componentes

- 1 x Tablero de la Cueva de las Maravillas
- 4 x Tableros de Jugador
- 1 x Figura de Aladino con peana
- 4 x Marcadores de puntuación de jugador
- 61 x fichas de cartón de tesoros y personajes
- 1 x Dado de 4 caras piramidal
- 1 x Libro de Reglas

Objetivo del Juego

Ganará aquel jugador que, guiando al joven Aladino, consiga reunir más puntos de tesoro en su tablero de juego al final de la partida. Para tal fin deberá explorar "La Cueva de las Maravillas" con la ayuda del dado piramidal.

Preparación del Juego.

(1) Se coloca el tablero en el centro de la mesa.

(2) Sobre el mismo se vuelcan todas las fichas de tesoro, da igual si caen boca arriba o boca abajo (se vean tesoros/personaje o no).

Reparte cada una de estas fichas en una casilla hexagonal del tablero de juego. Por tanto habrá fichas que estén bocabajo indicando el tipo de tesoro que esconden, o bien bocarriba, mostrando la puntuación y personaje de la ficha de tesoro (en caso de que lo tuviera).

(3) En la casilla donde haya caído la ficha de Aladino se sustituye por la figura de cartón, marcando el lugar donde empieza la partida.

(4) Para ayudar al conteo de puntos cada jugador recibirá un marcador de puntuación, el cual colocará en la posición inicial de la zona de puntuación ubicada en el tablero.

(5) Por último, cada jugador recibe además un tablero individual con el mismo personaje que tiene su marcador de puntuación, donde irá colocando los tesoros que vaya consiguiendo.

Todo está listo para comenzar a jugar, siendo el jugador inicial aquel que haya visitado una cueva o en su defecto, el de menor edad.

REGLAS DEL JUEGO

Turno

Durante su turno el jugador tirará el dado piramidal. Según el resultado moverá la ficha de Aladino tantas casillas la hexagonales como resultado haya obtenido.

El resultado del dado piramidal es el número mostrado en su vértice superior.
(un "2" en este caso).

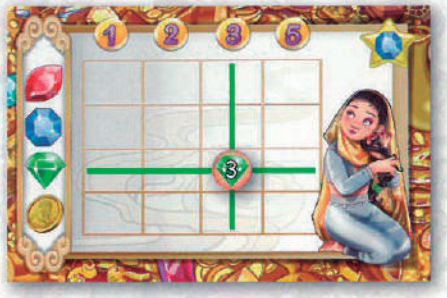
El movimiento debe ser en línea recta siguiendo los lados coincidentes de los hexágonos y siempre sobre casillas que estén ocupadas por fichas de tesoro. Las casillas vacías deberán saltarse sin contarlas.

Siempre que se pueda hay que recorrer la distancia indicada por el resultado del dado, pero el movimiento siempre se detendrá si se llega hasta la pared de la cueva.

Movimientos para una tirada de "3"

(en verde, las casillas válidas)

Tras el movimiento el jugador coge la ficha de tesoro donde ha terminado su movimiento y le da la vuelta si estaba bocabajo. Entonces deberá colocarla correctamente en su tablero de juego, en función del tipo de tesoro que sea y el número que tenga.



El jugador ha conseguido un tesoro con una esmeralda (verde) de valor 3.
Deberá colocar la ficha en la casilla correspondiente a la fila de las esmeraldas y la columna con el número 3.

Puede apilarse más de una ficha en la misma casilla, si el jugador consigue tesoros del mismo número y tipo.

Si la ficha tiene un personaje se ejecutará la acción de la misma (ver más adelante).

Las fichas con personajes también contienen un tesoro con un número, por tanto deberán colocarse siguiendo las mismas reglas que los demás.

La única excepción es el genio, que puede colocarse en cualquier casilla del tablero de tesoros.

Si al obtener la ficha se produce un incremento o disminución de los puntos de tesoro del jugador (ver más adelante), moverá su marcador de puntuación al lugar correcto en la zona de puntuación del tablero.

Así termina el turno del jugador. El jugador situado a su izquierda es ahora el jugador activo.

Fin de la partida

La partida terminará cuando se den alguna de estas tres situaciones:

- Siguiendo las reglas de movimiento, un jugador no puede realizar el mismo sobre las fichas de tesoro
- Un jugador completa todos los huecos de tesoro de su tablero
- Un jugador alcanza los 50 puntos de tesoro en el contador del tablero.

Ganará aquel jugador que haya obtenido más puntos de tesoro.

Obtención de Puntos de Tesoro

Los jugadores deberán ir colocando los tesoros que obtengan en el lugar correcto de su tablero de tesoro, teniendo en cuenta el tipo de tesoro identificado en cada fila, y el número de tesoro identificado en cada columna.

- Cada ficha otorga tantos puntos de tesoro como número indica la misma.

- La obtención de una fila o una columna completa puntuará adicionalmente un total de 5 puntos de tesoro.

- Está permitido apilar fichas similares (mismo número y tipo de tesoro) en el tablero, de tal manera que obtener un trío puntuará con 3 puntos adicionales.

- Cada tablero indica un tesoro favorito (situado dentro de una estrella en la esquina superior derecha). Cada vez que un jugador consiga una ficha de su de tesoro favorito puntuará un punto adicional además de lo que indica la ficha conseguida.

Acciones de los Personajes

Las fichas de tesoro pueden ser sólo numéricas o con personaje. Siendo los personajes: la Alfombra Mágica, el mono Tití, el Genio, el Brujo Malvado y la Princesa.

Cuando un jugador recoge una ficha de tesoro que incluye un personaje, deberá ejecutar la acción asociada al mismo, tras colocarla en su tablero de tesoros y contabilizar los puntos correspondiente, en su caso.

Tesoro con Mono: En estas fichas de tesoro, además de incluir el número 2 junto al tipo de tesoro, aparece la mascota mono Tití de Aladino. Además de ubicarse en el tablero en su color y número, permite al jugador volver a tirar el dado y por tanto mover a Aladino y conseguir una segunda ficha de tesoro.

Tesoro con Alfombra mágica: En estas fichas de tesoro, además de incluir el número 1 junto al tipo de tesoro, aparece la alfombra mágica de Aladino. Además de ubicarse en el tablero en su color y número, permite al jugador mover a Aladino a cualquier ficha de tesoro del tablero que no tenga personaje visible y conseguir así una segunda ficha de tesoro.

Tesoro con Brujo Malvado: En estas fichas de tesoro, además de incluir el número 5 junto al tipo de tesoro, aparece el Brujo Malvado enemigo de Aladino. Debe ubicarse en el tablero en su color y número, pero el brujo malvado NO suma los 5 puntos que indica el número de su tesoro, si no que restará 3 puntos de tesoro al jugador. No obstante, puede ayudar para puntuar filas o columnas, así como juntar tríos de tesoros.

Tesoro con Princesa: En estas fichas de tesoro, además de incluir el número 3 junto al tipo de tesoro, aparece la princesa amada de Aladino. Deberá ubicarse en el tablero en su color y número y, cuando muestre el tipo de tesoro favorito del jugador, añadirá dos puntos de tesoro adicionales, en lugar de uno como es habitual. En cualquier caso, y además, si en la misma fila del tablero del jugador también hay una ficha con el personaje de la Alfombra mágica, el jugador obtiene 2 puntos de tesoro adicionales (sea o no su tipo de tesoro favorito).

Tesoro con Genio de la lámpara: Esta ficha actúa como comodín de tesoro, pudiendo ser ubicado en cualquier parte del tablero de jugador considerándose como cualquier tipo de tesoro. Por sí sola no otorga ningún punto de tesoro, pero puede ayudar para hacer tríos y completar filas y columnas.