

Sagaland

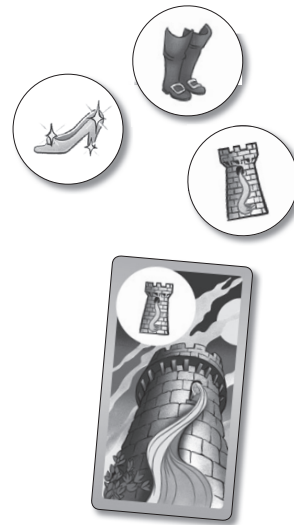
Marca: Ravensburger

Edad: 6 - 99 años

Jugadores: 2-4 jugadores

Componentes:

- 7 árboles de plástico
- 7 discos encantados
- 7 cartas encantadas
- 4 peones
- 2 dados



Érase una vez un rey que vivía en un magnífico castillo. Al llegar a cierta edad comenzó a buscar un digno sucesor para su reino ya que el no tenía herederos. Anunció que aquel sucesor se convertiría en el nuevo rey que podría descubrir todos los secretos del bosque encantado de Sagaland. ¡Una tarea difícil porque cada árbol se parece al otro! ¿Quién conseguirá revelar los secretos que encierra el bosque y conseguir el mayor número de tesoros?

Objetivo del juego:

Memorizar bien lo que se esconde bajo los árboles para recoger el mayor número de cartas encantadas.

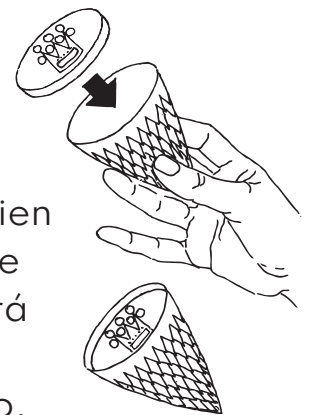
Preparación del juego:

Antes de jugar, debes retirar todas las cartas y discos encantados de la tabla prepicada.

Los discos se insertan, la ilustración hacia afuera, en la parte inferior de los árboles (ver figura).

¡Una vez pegados, nunca se quitan!

En este punto, componga las cuatro partes del tablero, mezcle bien los árboles y distribúyalos, sin mirarlos, en las cajas redondas que representan árboles. Luego, cada uno elige un peón que colocará en la plaza del pueblo. Las cartas encantadas se recogen en un montón tapado y se colocan cerca del castillo, al lado del tablero. Da vuelta la carta superior de la pila. ¡El motivo representado en esta tarjeta es el secreto que debes buscar debajo de los árboles! Finalmente, ¡prepara los dados y listo!

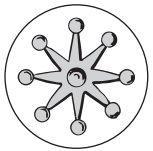


Inicio del juego:

El jugador más joven comienza, luego continúa en el sentido de las agujas del reloj. En tu turno, tira ambos dados y avanza tu peón en el tablero. Puede sumar las puntuaciones de los dos dados, pero también puede considerar las dos puntuaciones individualmente. Tienes derecho a avanzar o retroceder tu peón, teniendo cuidado de consumir la puntuación del dado para la misma dirección. Aquí hay un ejemplo: un dado muestra 3 puntos, el otro 4. Tienes las siguientes posibilidades:

- Mueva su peón hacia adelante o hacia atrás 8 casillas.
- Avanza tu peón 3 espacios y retrocede 5.
- Avanza tu peón 3 espacios y avanza 5.

Puedes adelantar los peones del oponente pero también contando el cuadrado omitido.



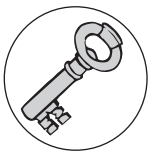
Fichas de devolución:

Si tu jugada termina, con ambos dados, en una casilla ocupada, puedes devolver el peón del competidor a la casilla.

Descubriendo los secretos:

Si tu jugada acaba, con uno o incluso dos dados, en un cuadrado azul junto a un árbol, podrás echar un vistazo a qué secreto se esconde. Tome el árbol y mire en secreto la imagen en la parte inferior. Intenta memorizar qué secreto hay debajo del árbol y luego vuelve a colocarlo en su lugar.

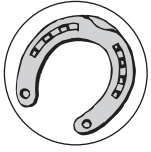
Si has llegado al cuadrado azul con la puntuación de un solo dado, la puntuación del otro caduca.



Avance al castillo:

¿Descubriste el secreto que buscaba la carta encantada? ¡Muy bien! Luego corre al castillo. Pero ojo: tienes que llegar a la meta en el castillo (figura clave) con puntuación directa. En ese caso, la puntuación del segundo dado expira. Si no puede llegar allí con una puntuación directa, lamentablemente tiene que pasar.

Tan pronto como llegue al espacio objetivo, tome el árbol y haga que los demás verifiquen el secreto oculto. Como recompensa recibirás la carta encantada. Colóquelo frente a usted e inmediatamente descubra otro del grupo.



Tu ficha se coloca en el cuadrado con la herradura, justo en frente del castillo. A partir de ahí vuelve a empezar para la siguiente vuelta. ¿Sabes dónde se esconde el secreto de la segunda carta encantada? Luego, cuando todavía sea tu turno, puedes volver al castillo para revelar dónde está el secreto buscado o volver al bosque para buscar otros tesoros.

¿La ilustración debajo del árbol no coincide con la de la tarjeta? ¡Lástima! Vuelva a colocar el árbol en su lugar, sin mostrar su secreto a los demás. Tu peón vuelve a la casilla en su lugar.

¡Magia!

Si lograste lanzar un par del número "1", puedes hacer algo de magia.

Elige una de las tres posibilidades:

- Intercambiar el lugar de dos árboles jóvenes.
- Puedes ir a una caja de árbol de tu elección y ver qué se esconde debajo del árbol.
- Puedes reorganizar por completo el mazo de cartas y revelar una nueva carta encantada.

Fin del juego:

El juego termina cuando se ha recogido la última carta encantada. El jugador que posee la mayor cantidad de estas cartas es proclamado rey. ¡En caso de empate hay más ganadores!

¡Si quieres, puedes jugar inmediatamente a otro juego...!