



Contenido:

· 16 cartas de Resultados



· 8 cartas de Mapa del tesoro contador de puntuación



· 31 cartas de Enigmas



· Reglas de juego

Objetivo:

Debes ayudar a Jeff a encontrar el tesoro escondido, obteniendo un total de 8 aciertos en los diferentes problemas y dificultades que se encuentren en el camino. Aquel jugador que consiga antes los 8 aciertos será el que se haga con el preciado tesoro junto a Jeff el grumete. Si hay 2 o más jugadores que lo consigan a la vez, todos ganarán la partida.

Preparación de la partida:

Cada jugador recibe las 4 cartas de Resultados (suma, resta, división y multiplicación), además de las dos cartas de Mapa del tesoro que hacen de contador el cual estará inicialmente a 0 puntos.

Posteriormente se cogen las cartas de Enigmas, se barajan y se colocan formando un mazo en el centro de la mesa.

Comenzará el jugador de menor edad y se continuará en sentido horario.

Ejemplo 3 jugadores.



Nota: Existen problemas de nivel I (con sumas y restas) y de nivel II (con multiplicaciones y divisiones).

Turno de juego:

El jugador con la iniciativa leerá en voz alta el enigma de la primera carta del mazo sin levantarlo (ya que la solución estará en el reverso). Posteriormente todos los jugadores deberán decidir qué cartas de Resultado usarían (una o varias) y las colocarán delante suya sobre la mesa boca abajo en el orden correcto que crea el jugador de izquierda a derecha.

Una vez que todos los jugadores, incluso el jugador con la iniciativa que ha leído la carta de Enigma, hayan colocado sus respectivas cartas de Resultado sobre la mesa, se volteará la carta de Enigma leída del mazo central donde se encuentra la carta o secuencia correcta de cartas de resultado. Posteriormente los jugadores voltearán sus cartas de Resultado que habían elegido.

Si la carta o secuencia que han elegido es similar a la que se indica en la carta de Enigma, el jugador lo habrá resuelto correctamente y avanzará su Mapa del Tesoro contador de puntuación de avance hacia el tesoro pirata en 1 punto. Si por el contrario no ha acertado con la solución correcta, no conseguirá dirigirse hacia el tesoro, no avanzando en su contador de puntuación. Con ello termina el turno de juego y se comenzará un nuevo turno por el siguiente jugador situado a la izquierda (sentido horario).

Ejemplo. Enigma Solución



Jugador 1:
No usa las cartas de Resultado correctas, consigue 0 puntos.



Jugador 2:
Usa las cartas de Resultado correctas pero no en el orden adecuado, consigue 0 puntos.



Jugador 3:
Usa las cartas de Resultado correctas y en el orden adecuado, consigue 1 punto.

Cuando un jugador consiga acertar un enigma avanzará por el Mapa del Tesoro, descubriendo la puntuación que va consiguiendo.

Inicio de partida



Segundo acierto



Primer acierto



y así hasta conseguir el tesoro (8 puntos)

Fin de la partida:

El primer jugador (o jugadores) que alcance el tesoro (esto es cuando obtenga 8 puntos) será el que se haga con el tesoro pirata junto a Jeff el grumete y por tanto ganará la partida.

Modalidades de juego:

Modo difícil: Si quieres añadir dificultad a la búsqueda del tesoro, cada vez que un jugador no acierte con la solución de la carta de Enigma, tomará un camino incorrecto en su búsqueda del tesoro por lo que restará 1 punto en su contador de puntuación (siempre que tenga al menos 1 punto o superior).

Modo solitario: Coge un total de 12 cartas de Enigmas al azar, barájalas y forma un mazo. Deberás alcanzar el tesoro (conseguir 8 puntos) antes de que se consuma el mazo de cartas de Enigmas.

Modo infantil: Retira las cartas de Nivel II de las cartas de Enigmas y juega sólo con las cartas de nivel I.

Créditos

EAN: 8437018229161

Autor: Juan Carlos Ruiz

Ilustración y Diseño:

Jonathan Cañamero

Desarrollo: Raúl López

Producido por:

ÁTOMO GAMES EDITORIAL SL

atomo-games.com

info@atomo-games.com

átomo

