



Spielanleitung • Rulebook • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



Tim Rogasch

Auf die Krone

Hoch lebe der Schätzkönig!



Long Live the Crown • Vive la couronne !
Eed op de kroon • A por la corona • Per la corona

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2019

A por la corona



Un dinámico juego de carcajadas y tesoros para 2 -4 jugadores/as a partir de 6 años.

Autor: Tim Rogasch
Ilustrador: Gus Batts
Redacción: Tim Rogasch
Duración del juego: 5 - 10 minutos

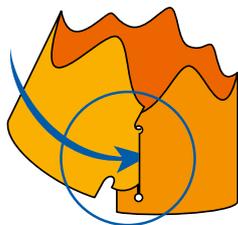
El reino necesita un nuevo monarca pero, ¿quién demostrará ser merecedor de la corona? Levantad vuestras espadas, jurad por la corona e intuid quién mostrará lealtad a la casa del rey. Ganará quien acierte y consiga acumular las piedras necesarias. ¡Larga vida al rey!

Contenido del juego

15 piedras preciosas en 5 colores diferentes (3 piedras de cada color), 1 bolsa, 1 corona, 4 espadas, 6 escudos y las instrucciones del juego

Preparación del juego

Introducíd las piedras preciosas en la bolsa y dejadla a vuestro alcance. Cada jugadores/as elige una espada y la sostiene en la mano. Formad la corona y colocadla en el centro de la mesa.



En función del número de jugadores/as, colocáis los siguientes escudos boca abajo dentro de la corona: **con 2 jugadores/as**, coged los escudos con los números del 0 al 2; **con 3 jugadores/as**, los escudos con los números del 0 al 3 y **con 4 jugadores/as**, los escudos con los números del 0 al 4. El escudo con estrella solo será necesario en la variante para expertos/as.

Los escudos y las espadas sobrantes se devuelven a la caja.



Estructura de juego para 4 jugadores

Desarrollo del juego

Se jugará por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza quien levante su espada más alto. Mezcla los escudos boca abajo y coge dos. Míralos en secreto y sitúalos delante de ti boca abajo. **(Con dos jugadores/as:** Solo se cogerá un escudo).

Todos los jugadores/as alzan sus espadas. Das la señal de salida en voz alta:

«**¡A por... la... co-ro-na...!**» Al tiempo que todos los jugadores/as comienzan a mover sus espadas de un lado a otro.

Al oír la última sílaba: «**na**», cada uno de los jugadores/as decide si señala con su espada a la corona o la alza hacia arriba.

Código de caballero: no se permiten los titubeos y nadie podrá cambiar de opinión. La primera elección es la que cuenta.

Cuando los jugadores/as hayan tomado sus decisiones y hayan colocado sus espadas como corresponda, se destapan los escudos elegidos previamente.

¿Cuántas espadas señalan hacia la corona? ¿Muestra alguno de los escudos este número?

- **¿Sí?**
¡Genial! Sin mirar, coges una piedra preciosa de la bolsa y la colocas delante de ti.
- **¿No?**
¡Qué lástima! No puedes coger ninguna piedra.



Ejemplo: Cuando los jugadores han decidido hacia dónde dirigir sus espadas, Arturo da la vuelta a los escudos. Los escudos muestran los números 2 y 3, y puesto que hay dos espadas señalando la corona, Arturo puede coger una piedra de la bolsa.

Seguidamente, vuelves a colocar los dos escudos boca abajo en la corona. A continuación, la persona de tu izquierda comienza una nueva ronda.

Finalización del juego

El juego termina cuando alguien haya conseguido reunir 2 piedras del mismo color o 4 piedras de diferentes colores. ¡Felicidades! Te proclamas monarca del reino y puedes llevar la corona.

Variante para expertos; 3 o 4 jugadores/as:

Se aplicarán las reglas básicas del juego con los siguientes cambios:

- Se jugará incluyendo la ficha de escudo con estrella.



- El jugador/a a quien al que le toque elige 2 escudos en secreto. Es decir, ahora, elige los números que desea, en lugar de extraerlos aleatoriamente.

La ficha con estrella:

En lugar de elegir dos escudos con número, puedes decidir elegir un solo escudo con número y el escudo con estrella. De esta manera, si aciertas podrás coger **dos** piedras preciosas.

– Para los caballeros HABA de la mesa redonda amarilla –