

Spielanleitung · Instructions · Règle du jeu · Spelregels · Instrucciones · Istruzioni



The Curse of the Pirate Gold · L'or de Captain Black
Het vervloekte piratengoud · El oro maldito
L'oro maledetto dei pirati

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2018

El oro maldito

Un emocionante juego de recolección para 2 - 4 jugadores a partir de 5 años.

Autor: Pau Moré
Ilustrador: Timo Grubing
Redacción: Antje Gleichmann
Duración del juego: aprox. 20 minutos

Cuatro valientes aventureros se reparten el oro de un saco que encuentran en la isla secreta «Black Island». Entre las monedas de oro, hay también extrañas monedas negras. Para los aventureros, éstas no tienen ningún valor y las apartan sin preocuparse. Lo que no saben es que el tesoro pertenece al Capitán Black, el pirata más temido de todos los mares. El Capitán ha protegido sus monedas con una maldición: si alguna vez alguien osara robar el tesoro, las monedas malditas lo llamarían a él y a su barco. Así, los aventureros se encuentran en peligro, porque con cada moneda negra que extraen del saco, el barco pirata se acerca un poco más.

Contenido del juego:



ESPAÑOL



Antes de comenzar el juego:

Situad la base de la caja en el centro de la mesa. Coged los dos separadores, montadlos como muestra la imagen y colocad la cruz en la base de la caja.



Nota: al final del juego, podéis dejar la cruz en la base de la caja. Repartid simplemente todo el material en los compartimentos y colocad el tablero y las instrucciones encima.

Montad el barco pirata colocando la vela en la hendidura del casco.



Extraed con cuidado las pestañas de cartón del tablero que no se necesitarán y podéis tirarlas.

Preparación del juego:

Montad la isla del tesoro. A continuación, colocad el **tablero** con el lado de la isla hacia arriba sobre la cruz en la base de la caja. Cada jugador elige un cofre de madera de la isla del tesoro.

Mezclad las **cartas con cofre** y apiladlas con el cofre cerrado hacia arriba junto a la isla del tesoro.

Mezclad las **cartas con papagayo** y colocadlas con el papagayo hacia arriba junto a las cartas con cofre.

Introducid todas las **monedas** en la bolsa de tela y mezcladlas brevemente.

El jugador más joven empieza el juego: recibe el **barco pirata** con el **saco** de monedas y los coloca los dos delante de él.



ESPAÑOL

Desarrollo del juego:

El número de jugadores determina la cantidad de rondas. El jugador más joven empieza la primera ronda con su jugada.

Atención: en una ronda, cada jugador habrá tenido varios turnos.

Una jugada consta de:

1. Extraer monedas del saco
2. Evaluar monedas y pasar el saco

1. Extraer monedas del saco

Cuando llegue tu turno, introduces una mano en el saco y extraes de una vez la cantidad de monedas que desees. **Atención:** por supuesto, no puedes mirar el interior del saco.

2. Evaluar monedas y pasar el saco

¿Qué monedas has extraído?

- **¿Solo monedas de oro?**
¡Estupendo! Puedes meterlas todas en la rendija de tu caja de madera.



- **¿También monedas negras?**
¡Qué pena! ¡Has cogido oro maldito! Coloca **una** moneda negra en las casillas del centro de la isla. Por desgracia, el resto de monedas debes introducirlas de nuevo en el saco.



Importante: si sacas varias monedas negras del saco, deberás poner **solo una** en la isla. El resto de monedas negras deberás introducirlas, junto con las monedas de oro, de nuevo en el saco.

Cuando termine tu turno, pasas el saco al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj. **Atención:** el barco pirata se pasa solo después de que haya terminado la ronda.

Final de la ronda:

La ronda termina cuando un jugador haya colocado la última moneda negra en la isla. Meted todas las monedas negras en el saco y levantad el tablero. A continuación, contad las monedas de oro que habéis acumulado. El jugador con menos monedas coge dos cartas con papagayo. En caso de que varios jugadores cuenten con el menor número de monedas, todos cogerán dos cartas con papagayo. Este/estos jugador/es suman las monedas que aparecen en las cartas con papagayo a las suyas.

Cartas con cofre

Y, seguidamente, todos los jugadores reciben cartas con cofre:

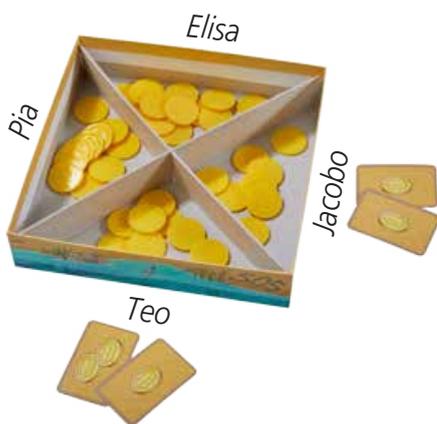
- El o los jugadores con la menor cantidad de monedas: 1 carta con cofre
- El o los jugadores con la segunda menor cantidad de monedas: 2 cartas con cofre
- Y así sucesivamente...

Atención: el jugador con la mayor cantidad de monedas recibe un máximo de 4 cartas con cofre.

Las cartas son vuestro premio. Podéis contemplarlas y, después, dadle la vuelta de nuevo y guardadlas hasta el final del juego.



Nota: si jugáis con niños pequeños, también podréis apilar las monedas y comparad la altura de las pilas. Y cuando un jugador reciba cartas con papagayo, sacará del saco una moneda por cada moneda que aparezca representada en la carta y la colocará sobre su pila. Seguidamente, el jugador con la pila más baja recibe una carta con cofre, y así sucesivamente.



Ejemplo: Pía ha acumulado 10 monedas de oro. Elisa tiene 13 monedas en la caja. Jorge y Teo tienen la menor cantidad de monedas: 8 cada uno. Por ello, cada uno de ellos coge 2 cartas con papagayo. En las cartas de Jorge hay 2 monedas, por lo que, en total, cuenta con 10 monedas. En el caso de Teo, sus cartas cuentan con 3 monedas, con lo que se hace con 11 monedas en total.

Las cartas con cofre se reparten de la siguiente forma: Pía y Jorge tienen 10 monedas y, con ello, la cantidad más pequeña de éstas. Reciben una carta con cofre cada uno. Teo cuenta con la segunda cantidad más pequeña de monedas, y coge 2 cartas con cofre. Elisa tiene la mayor cantidad de monedas, por lo que recibe 3 cartas.



ESPAÑOL

Preparación para la siguiente ronda:

Poned a un lado las cartas con papagayo utilizadas porque no se volverán a necesitar. **Todas** las monedas se guardan de nuevo en el saco y se mezclan brevemente. Colocad el tablero de nuevo encima de la cruz. El barco pirata pasa en el sentido de las agujas del reloj al siguiente jugador, que empieza la siguiente ronda.

Finalización del juego:

El juego termina cuando el barco haya dado una vuelta completa a la isla; es decir, cuando haya pasado por todos los jugadores.

Ahora todos los jugadores cuentan sus cartas con cofres llenos de oro. Los cofres vacíos no valen nada. Gana el jugador que haya acumulado el mayor número de cofres llenos. En caso de empate, gana el jugador que tenga en total el mayor número de cartas con cofre (lleno y vacío).