

La Aventura de las Tablas



Una emocionante aventura de tablas de multiplicar para 1 a 4 jugadores a partir de los 7 años.

Autor: Wolfgang Borkner

Ilustraciones: Tobias Dahmen

Duración de una partida: aprox. 20 minutos

Idea de juego

En lo más profundo de la impenetrable selva tropical se levanta una legendaria ciudad de oro. Muchos aventureros han intentado alcanzar esas enormes riquezas de la ciudad que yacen en el interior de sus altas torres. Sin embargo, todos ellos tuvieron que desistir de su empeño. ¡Vuestra expedición casi lo ha conseguido! Sólo tenéis que superar un último obstáculo: la entrada a la ciudad está cerrada con una imponente puerta que sólo puede abrirse después de cálculos enigmáticos. Sólo si conseguís solucionar el enigma con ayuda de las tablas de multiplicar y colocáis el mayor número de fichas del muro en su lugar original, se abrirá la puerta para vosotros y tendréis acceso a los valiosísimos tesoros.

Contenido del juego

- 1 muro de las incógnitas (tablero grande de juego)
- 1 recorrido (tablero pequeño de juego)
- 100 fichas de mosaico
- 23 cartas
- 1 reloj de arena
- 4 aventureros
- 1 instrucciones del juego

Antes de jugar por primera vez

Desprended con cuidado las 100 fichas de mosaico de los marcos. A continuación podéis tirar los marcos.

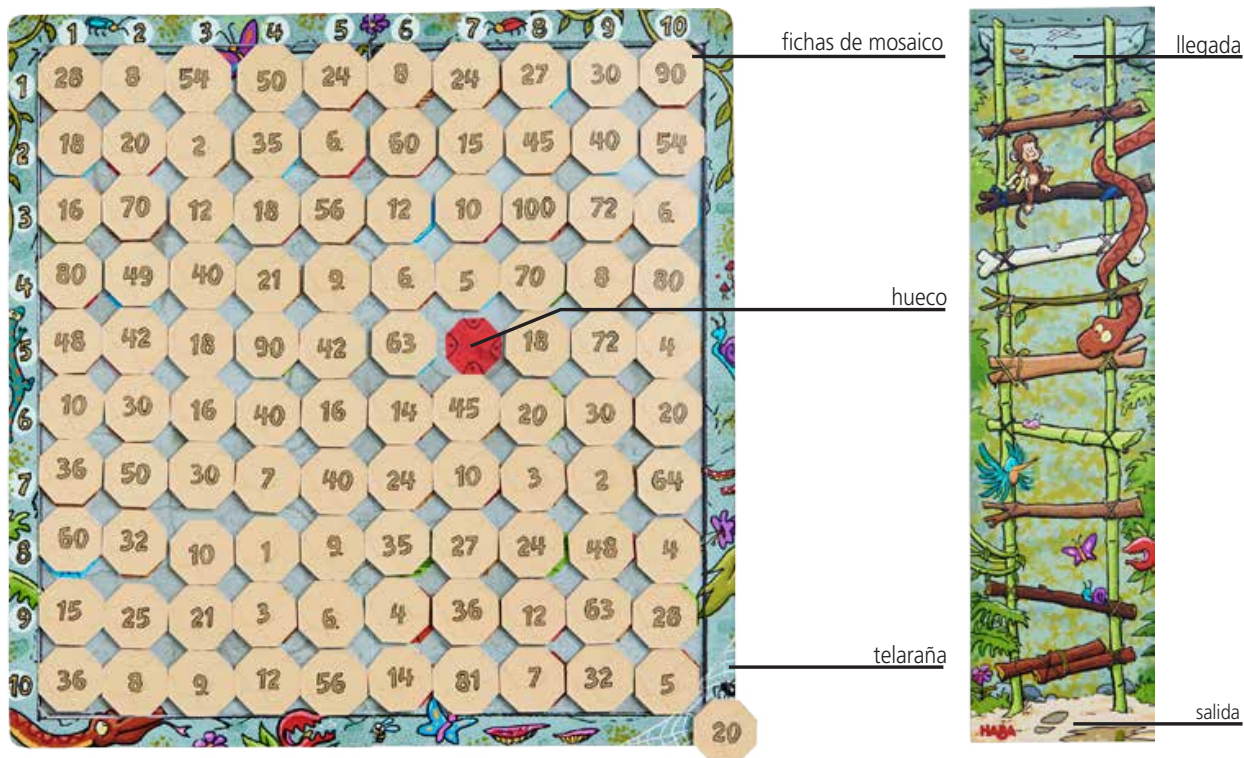


ESPAÑOL



Preparativos para todas las variantes del juego

Colocad el tablero grande de juego (muro de las incógnitas) abierto en el centro de la mesa. Mezclad las 100 fichas de mosaico y colocadlas con la cara de color claro boca arriba en el muro de las incógnitas. No importa el orden, pero sí tienen que estar colocados todos los números en el mismo sentido de lectura.



Coged una ficha de mosaico cualquiera del muro de las incógnitas y colocadla con la cara de color claro boca arriba encima de la telaraña situada en la esquina inferior derecha del muro de las incógnitas, de modo que se origina un hueco en el mosaico.

Dependiendo de la variante del juego necesitaréis asimismo el recorrido, las figuritas, las cartas y el reloj de arena.



Indicaciones para todas las variantes del juego:

- Cuando le toque el turno a un jugador, éste podrá girar el tablero de juego de manera que pueda leer bien los números.
- Hay varias fichas de mosaico con el mismo número. En ese caso, el jugador podrá elegir una cualquiera de ellas.
- Es posible que se necesite posteriormente la ficha de mosaico que está en la telaraña. El jugador en posesión del turno la cogerá y la pondrá en el muro de las incógnitas. A continuación se decidirá simplemente por una nueva ficha que todavía esté con la cara de color claro boca arriba en el tablero de juego; la sacará y la pondrá encima de la telaraña. De esta manera se originará un nuevo hueco.

Juego básico: Carrera por la escalera del tesoro, para 2 - 4 jugadores

Material de juego necesario:

- 1 muro de las incógnitas (tablero grande de juego)
- 1 recorrido (tablero pequeño de juego)
- 100 fichas de mosaico
- 23 cartas
- 4 figuritas de aventurero

Preparativos

Véase «Preparativos para todas las variantes del juego»

Colocad el recorrido junto al tablero de juego. Cada jugador elige una figurita de aventurero y la coloca en la casilla de salida, por debajo del último peldaño de la escalera. Se devolverán a la caja los aventureros sobrantes porque no se van a emplear.

Mezclad las 23 cartas y ponedlas formando un mazo con las cartas boca abajo junto al tablero de juego. Ahora, cada jugador cogerá tres cartas y las mantendrá en la mano sin que se las vea nadie. El resto de las cartas permanecerá en el mazo junto al tablero de juego.

¿Cómo se juega?

Vais a jugar en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el jugador más pequeño:

Mira la casilla libre en el muro de las incógnitas y calcula qué número encaja en esa posición. Para ello tendrás que multiplicar el número en la parte superior de esa columna por el número del extremo izquierdo de la fila que corresponde a esa casilla.

¿Has calculado el resultado? Entonces busca en el muro de las incógnitas una ficha de mosaico con el número resultante de la multiplicación. Coge la correspondiente ficha del muro de las incógnitas y dale la vuelta para comparar el símbolo de color del dorso con el de la casilla libre.

La ficha, ¿muestra el mismo símbolo de color que la casilla libre en el muro?

¡Bravo, has multiplicado bien! Sube un peldaño de la escalera con tu aventurero. Coloca la ficha con la cara del símbolo de color boca arriba. Tu jugada acaba aquí.

La ficha, ¿no muestra el mismo símbolo de color que la casilla libre en el muro?

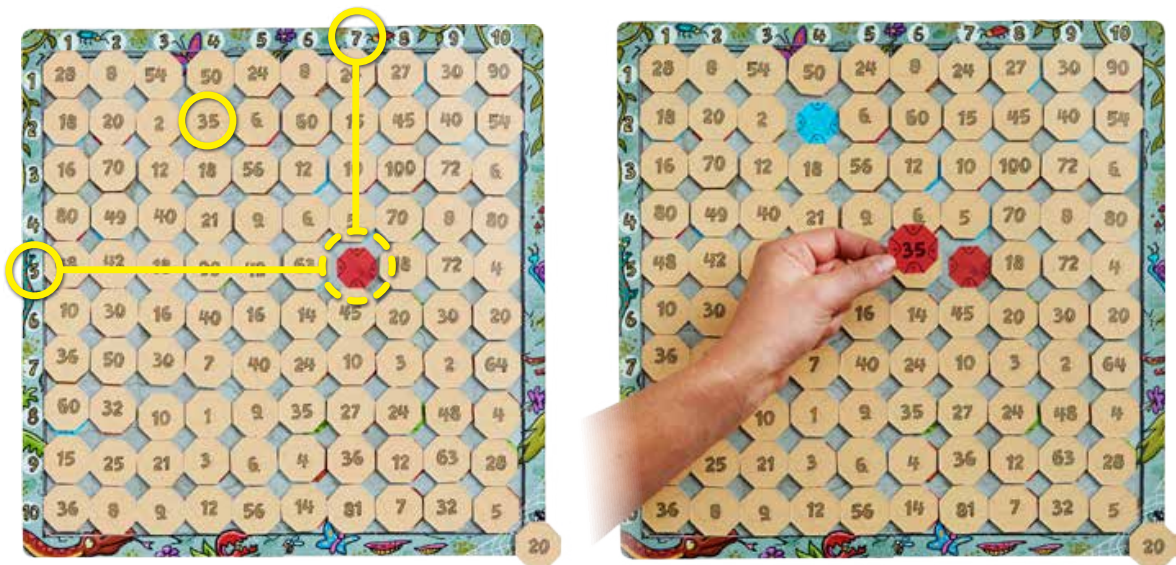
¡Mala suerte! Devuelve la ficha, con la cara de color claro boca arriba, al lugar del que la has sacado. Se ha acabado tu jugada.



Examinad vuestras cartas después de cada jugada. Si un número fue colocado correctamente en el muro y ese número puede verse también en vuestras cartas, podréis colocaros esa carta delante de vosotros, boca arriba, y subir un peldaño en la escalera aunque haya sido un compañero de juego quien haya colocado correctamente el número. Por cada carta depositada, cogeréis una carta del mazo, siempre y cuando queden cartas en él. Si un jugador saca una carta del mazo, cuya cifra ya está en la posición correcta del tablero de juego, también podrá colocársela delante y subir un peldaño de la escalera. A continuación cogerá otra carta del mazo.

Ejemplo:

Es el turno de Antonio. El hueco en el tablero de juego está en la columna del número 7 (margen superior) y la línea del número 5 (margen izquierdo). Antonio multiplica los dos números y obtiene el resultado de 35. Ahora buscará una ficha de mosaico con el número 35, la sacará del tablero de juego, le dará la vuelta y comprobará el símbolo de color con el color del agujero. Acto seguido pondrá la ficha acertada correctamente en el hueco con la cara del color boca arriba y subirá un peldaño en la escalera.



Emilio examina sus cartas y puede colocarse delante la carta que tiene con el número 35. También él puede subir un peldaño en la escalera con su aventurero. A continuación cogerá otra carta del mazo. Esta carta muestra el número 10. Este número todavía no ha sido colocado correctamente en el tablero de juego; por este motivo no puede depositar esta carta.

En el tablero de juego ha surgido un hueco nuevo en la columna del número 4 (margen superior) la línea del número 2 (margen izquierdo). Ahora es el turno de Paula. Girará el tablero de juego para ver bien los números y comenzará con el cálculo.

Final del juego

Cuando un jugador alcanza el último peldaño de la escalera, se jugará la ronda iniciada hasta el final. Si un jugador alcanza en solitario el último peldaño, entonces ganará la partida y se pondrá contento con los valiosos tesoros que contienen las altas torres que ya puede ver desde esa plataforma.

Si al acabar la ronda se encontraran dos o más jugadores en el final de la escalera, ganará aquel jugador con el menor número de cartas cumplidas que tenga delante. Será quien haya conseguido llegar a la meta exhibiendo las mejores artes calculatorias.

Si todavía persistiera el empate, entonces habrán ganado juntos los jugadores correspondientes.

Variante del juego: Sprint de multiplicaciones, para 2 - 4 aventureros expertos

Material de juego necesario:

- 1 muro de las incógnitas (tablero grande de juego)
- 1 recorrido (tablero pequeño de juego)
- 100 fichas de mosaico
- 23 cartas
- 1 reloj de arena
- 4 aventureros

Preparativos

Véase «Preparativos para todas las variantes del juego», pero no cojáis todavía ninguna ficha de mosaico del muro de las incógnitas. Colocad el recorrido al lado del tablero de juego. Cada jugador elige un aventurero y lo coloca en la casilla de salida, por debajo del último peldaño de la escalera. Se devolverán a la caja los aventureros sobrantes porque no se van a utilizar. Tened a mano el reloj de arena y las cartas.

¿Cómo se juega?

Vais a jugar en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el jugador más mayor:

El jugador que está a tu izquierda coge una ficha cualquiera que esté con la cara de color claro boca arriba en el muro de las incógnitas, lo coloca encima de la telaraña y da la vuelta de inmediato al reloj de arena. Ahora lo que hay que hacer es multiplicar a toda pastilla. Fíjate en la posición libre en el muro de las incógnitas y calcula qué número encaja en esa posición. Para ello tendrás que multiplicar ambas cifras de los márgenes del tablero de juego (columna por fila, véanse las instrucciones del juego básico). ¿Has calculado el número resultante? Entonces busca en el muro de las incógnitas la ficha de mosaico con ese número obtenido en el cálculo. Coge la correspondiente ficha del muro de las incógnitas y dale la vuelta para comparar el símbolo de color del dorso con el color del hueco.



La ficha, ¿muestra el mismo símbolo de color que la casilla libre en el muro?

¡Estupendo, has multiplicado correctamente! Tu compañero de juego tiene que subir un peldaño a tu aventurero en la escalera. Coloca la ficha con la cara del símbolo de color boca arriba en el hueco. Si todavía no se ha agotado la arena del reloj, puedes buscar de inmediato la siguiente ficha.

La ficha, ¿no muestra el mismo símbolo de color que la casilla libre en el muro?

¡Mala suerte! Vuelve a colocar la ficha, con la cara de color claro boca arriba, en el sitio de donde la sacaste. Si todavía no se ha agotado la arena del reloj, puedes volver a intentarlo otra vez.

Puedes seguir intentándolo hasta que la arena del reloj se agote y tu compañero exclame: «¡Alto!». No importa las veces que te equivoques. No se te quitará ningún punto. Después de que se haya agotado la arena del reloj, pon de nuevo la ficha de mosaico que está encima de la telaraña en el hueco libre del tablero de juego con la cara de color claro boca arriba.

Ahora es el turno del siguiente jugador.

Importante: Si un jugador consigue llegar al final de la escalera con su figurita, comenzará de nuevo en la casilla de salida y recibirá una carta de premio. Guardad estas cartas de premio boca abajo y colocadlas delante de vosotros.

Final del juego

Cuando un jugador consiga llegar por segunda vez con su aventurero al final de la escalera y reciba así su segunda carta de premio, seguirá jugando hasta que se agote la arena del reloj. A continuación, los demás jugadores podrán jugar hasta el final de la ronda iniciada.

¿Sólo hay un jugador con dos cartas de premio? Entonces será el ganador y podrá hacerse con los valiosos tesoros contenidos en las altas torres.

Si tras acabar la última ronda hubiera dos o más jugadores con dos cartas de premio, ganará aquél que tras el último paso por la casilla de salida haya llegado más alto en la escalera.

Si sigue existiendo empate, entonces ganarán conjuntamente los jugadores correspondientes.



ESPAÑOL

Variante cooperativa para una expedición en equipo y una variante en solitario para un aventurero solo

Sólo necesitaréis el muro de las incógnitas y las fichas de mosaico. No se precisan aquí el recorrido ni las cartas.

El objetivo es (conjuntamente) colocar correctamente en el muro las fichas. Si queréis, podéis cronometrar el tiempo total y volver a intentarlo una y otra vez para superar vuestros propios resultados.