



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

Shaun Graham
Scott Huntington

HAU WEG!

STEINE KLOPFEN,
SCHÄTZE SAMMELN



Hammer Time · La mine aux trésors
Dappere dwergen · Picatesoros · I nani minatori

Copyright **HABA**® - Spiele Bad Rodach 2020

Picatesoros

Un contundente juego de dados para 2 - 4 jugadores,
con edades comprendidas entre los 5 y 99 años.

Autores:

Shaun Graham y Scott Huntington

Ilustradora:

Natalie Behle

Redacción:

Markus Singer

Duración de la partida: aprox. 15 minutos



¡Ooooh, cómo brillan! Si hay algo que gusta más a los enanitos que tener una barba larga y poblada, eso son las piedras preciosas. Y parece que en la Montaña Brillante hay muchísimas. ¿Quién será el primero en llenar sus cuatro vagonetes? Pero, ¡cuidado! Si sois demasiado avariciosos, el tintineo de las piedras preciosas al caer despertará al dragón Dragomir.

Contenido del juego



caja



estera adhesiva



martillo



dado de color
(para la variante
profesional)



carta de
«jugador inicial»



9 cartas
de tarea



90 piedras preciosas
(10 transparentes y 16 azules, verdes,
amarillas, rojas y negras)



16 cartas grandes con vagoneta (en 4 colores)



Antes de jugar por primera vez

Nota: dejad que un adulto os ayude a preparar el juego.

Colocad la parte de abajo de la caja con el reverso hacia arriba, de modo que podáis ver el texto.
A continuación, pegad encima la estera adhesiva.
¡La mina está lista! Cuando hayáis terminado de jugar, podéis dejar el adhesivo pegado en la caja. Así vuestro juego no solo tendrá una cubierta bonita, sino también una base muy chula.



Preparación del juego

- ① Sitúad en el centro de la mesa la parte de abajo de la caja con el reverso hacia arriba.
- ② Colocad encima todas las piedras preciosas
- ③ Cada jugador coge las cuatro cartas de vagonetas del mismo color, las mezcla y se las coloca delante apiladas boca arriba. Estas serán vuestras pilas de vagonetas.
- ④ El jugador más joven comienza la partida y coge la carta de «jugador inicial».
- ⑤ Barajad las cartas de tarea y dejadlas apiladas boca arriba de modo que todos los jugadores puedan verlas bien.
- ⑥ Tened el martillo a mano.



Disposición del juego para cuatro jugadores



Desarrollo del juego

Jugad por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el primer jugador. Cuando a todos los jugadores les haya tocado su turno, empieza una nueva ronda.

Cada turno consta de cinco fases:

1. Martillazo
2. Recuento de piedras preciosas
3. Comprobación de la carta de tarea
4. Carga de la vagoneta
5. Comprobación de la vagoneta



FASE 1: MARTILLAZO

Coge el martillo y golpea los laterales de la caja hasta que caiga al menos una piedra preciosa.

Nota: hay varias técnicas de golpeo. Puedes golpear cualquiera de los laterales de la caja. Puedes dar pequeños golpes con cuidado o golpear con fuerza. Cuando haya caído al menos una piedra preciosa, debes dejar de golpear y continuar con la segunda fase.



Clara golpea con cuidado el lateral largo de la caja.

Importante: puedes mover o girar la caja antes de empezar a golpearla. Pero si caen una o varias piedras preciosas, tu turno termina de inmediato y pasa al siguiente jugador.



FASE 2: RECUENTO DE PIEDRAS PRECIOSAS

A continuación, cuenta las piedras que han caído:

¿Han caído ocho piedras o menos?

¡Estupendo! El dragón Dragomir no se ha dado cuenta de nada.

Continúa con la fase 3

¿Han caído nueve piedras o más?

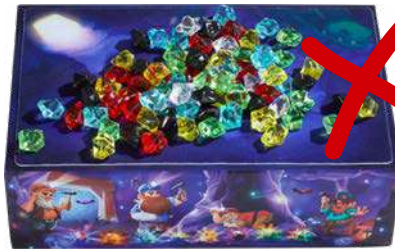
¡Oh, no! ¡Ponte a salvo! Has despertado al dragón Dragomir.

Coloca de nuevo todas las piedras preciosas sobre la caja. Con ello, tu turno ha terminado y pasa al siguiente jugador.

Nota: si tienes dificultades a la hora de contar las piedras, puedes ponerlas junto a uno de los lados largos de la caja, haciéndolas coincidir con cada una de las piedras representadas. ¿Te sobran piedras? Eso significa que han caído más de ocho piedras, por lo que es el turno del siguiente jugador.



Clara ha hecho caer cinco piedras preciosas, por lo que pasa a la tercera fase.



Si, por el contrario, hubiesen caído nueve piedras, entonces su turno habría concluido.

FASE 3: COMPROBACIÓN DE LA CARTA DE TAREA

Nota: las primeras veces que juguéis, podéis omitir esta fase e ir directamente a la 4. Cuando estéis más familiarizados con el juego, esta fase hace que el juego sea aún más emocionante.

¿Puedes realizar la tarea indicada en la carta?

¿Sí? ¡Genial!

Coge de la pila la carta de tarea y colócala junto a tu carta de vagoneta, con el lado de la piedra preciosa transparente hacia arriba. Esta carta de tarea completa puede ser utilizada como una piedra transparente en la fase 4. A continuación, pasa a la fase 4.

¿No? ¡Qué lástima!

En ese caso, pasa directamente a la fase 4.

Nota: las cartas de tarea se explican al final de las instrucciones del juego.



Clara ha completado la tarea indicada en su primera carta de tarea y la coloca junto a su vagoneta con la piedra preciosa transparente hacia arriba



Importante: completar la tarea de una carta de tarea no significa gastar las piedras preciosas. Simplemente se cuentan y podrán utilizarse en la fase 4 para cargar la vagoneta.

FASE 4: CARGA DE LA VAGONETA

Ya puedes cargar la primera vagoneta de tu pila con las piedras preciosas que han caído. Cada vagoneta cuenta con 4-6 espacios; en cada uno de ellos cabe una piedra. Las piedras preciosas deben ser del mismo color que los espacios libres que ocupan. Las piedras transparentes son comodines, por lo que pueden situarse en cualquier espacio. Las piedras que ya hayan sido colocadas pueden desplazarse.

Importante: solo podrás cargar la primera vagoneta de la pila.

Así, tendrás que volver a colocar sobre la caja las piedras que te sobren. Si, al colocar las piedras, caen otras, ponlas de nuevo en su lugar.



En la vagoneta de Clara ya hay una piedra preciosa de color amarillo del turno anterior. Con ello, quedan tres espacios libres: verde, azul y rojo. Puede rellenar los espacios azul y rojo con las piedras caídas, pero el espacio verde quedará vacío. Clara coloca de nuevo sobre la caja el resto de las piedras preciosas que han caído (amarilla, roja y negra).

Nota: las piedras de color negro son solo guijarros y no se necesitan en ninguna vagoneta, pero sí se tienen en cuenta en la fase 3 para completar las cartas de tarea.



ESPAÑOL

FASE 5: COMPROBACIÓN DE LA VAGONETA

¿Has cargado tu vagoneta con todas las piedras preciosas necesarias?

¿Sí? ¡Fantástico!

Coloca de nuevo todas las piedras preciosas sobre la caja y sitúa la carta con vagoneta boca abajo (con el reverso hacia arriba) junto a la pila de vagonetas.

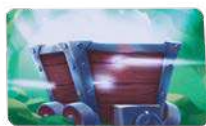
¡Guau! Mira cómo brilla la vagoneta llena de piedras preciosas.

¿No? ¿Puedes completar la carga de la vagoneta con la ayuda de las cartas de tarea acumuladas?

Si has acumulado una carta de tarea completa, puedes utilizarla como una piedra preciosa transparente para cargar tu vagoneta. Solo podrás hacerlo si con ello puedes cargarla por completo. Cuando hayas terminado, coloca la(s) carta(s) de tarea que hayas utilizado debajo de la pila correspondiente. A continuación, devuelve a la caja todas las piedras preciosas de la vagoneta y sitúa la carta boca abajo junto a la pila de vagonetas.



Clara puede utilizar la carta comodín en el lugar de la cuarta piedra que le falta, con lo que habrá terminado de cargar la vagoneta.



Después, coloca la carta comodín bajo la pila de cartas de tarea, devuelve a la caja las piedras preciosas de la vagoneta y da la vuelta a la carta de vagoneta para situarla boca abajo a la derecha del montón de cartas con vagoneta.

A continuación, es el turno del siguiente jugador.

Finalización del juego

Cuando un jugador haya cargado su cuarta vagoneta, la partida comenzará a acercarse a su fin. La ronda se jugará hasta el final.

Si, al finalizar la ronda, eres el único jugador que ha logrado llenar las cuatro vagonetas, ganas la partida.

Si, por el contrario, varios jugadores han cargado su cuarta vagoneta, entonces ganará el que disponga de más cartas de tarea completas. Y si, en este caso, se vuelve a producir un empate, entonces habrá varios ganadores.



Variente profesional

¿Sois unos maestros utilizando el martillo y queréis nuevos desafíos? Entonces, tenéis que probar esta variante:

Lanza el dado antes de comenzar a golpear en la fase 1. El dado determina la técnica que debes utilizar para martillar.

Nota: para no tener que mirar continuamente las instrucciones, podéis comparar el color del símbolo del dado con el color del casco del enanito que aparece en el lateral de la caja. Los enanitos muestran la técnica que debéis utilizar.



¡Cuidaaaaado! ¡Las sacudidas fuertes podrían despertar al dragón Dragomir!

Por eso, en lugar de golpear con la cabeza del martillo, tienes que utilizar el mango.



Izquierda o derecha, ¡no importa!

Golpearás con tu mano «débil». Si eres una persona diestra, coges el martillo con la izquierda. Si eres zurda, lo coges con la derecha.



¡Pum! ¿Quién necesita un martillo?

En lugar de golpear con el martillo, golpearás la caja con el puño.



¡Pffft! ¡Podría hacerlo durmiendo!

Apoyas la cabeza de lado sobre la mesa y golpeas.



¡Ay! ¡En todo el pulgar!

Al golpear, no podrás tocar el martillo con el pulgar.



¡Uau! ¿Qué ha sido eso?

Golpeas con los ojos cerrados.



Las cartas de tarea



Para completar esta carta de tarea, debes dejar caer menos de cuatro piedras (es decir, una, dos o tres).



Para completar esta carta de tarea, debes dejar caer más de cinco piedras (es decir, seis, siete u ocho).



Para completar esta carta de tarea, debes hacer caer al menos dos piedras negras.



Para completar estas cartas de tarea, deberá caer de la caja un número par de piedras.



Para completar estas cartas de tarea, deberá caer de la caja un número impar de piedras.

Nota: para comprobar si se trata de un número par o impar, podéis hacer lo siguiente: Colocad sobre la carta de tarea las piedras que han caído de dos en dos, una sobre cada enanito. De este modo, id distribuyendo las piedras poco a poco. ¿Sobra alguna piedra al final?

- **¿No?** Entonces, ha caído un número par de piedras.
- **¿Sí?** En ese caso, el número de piedras que ha caído es impar.

Tras hacer la comprobación, coged todas las piedras preciosas de la carta de tarea y cargad con ellas vuestras vagonetas, conforme a lo descrito en la fase 4.

