



Dédalo fue el arquitecto encargado de construir el laberinto de creta para encerrar en él al Minotauro. Ahora sois vosotros los tributos arrojados al laberinto y debéis intentar salir antes de ser atrapados por el terrible Minotauro.

OBJETIVO

Tu objetivo en Dedalo's es ser el primero en escapar del laberinto. Para ello debes abrirte camino desde la casilla central hasta una salida mientras impides que tus rivales lo consigan antes que tú. Y por supuesto, ¡esquivando al temible Minotauro!

CONTENIDO

El juego está compuesto por:

- 6 Tributos de colores
- Saco de tela
- 150 Losetas:
 - 1 Entrada
 - 4 Salidas
 - 132 Losetas de laberinto (normales y con estrella)
 - 3 Losetas de Derrumbe
 - 4 Losetas de Minotauro rojo
 - 6 Losetas de Minotauro blanco
- 1 Figura de Minotauro
- Reglamento de juego



CÓMO JUGAR

PREPARACIÓN

- Coloca la loseta de entrada en el centro de la mesa.
- Cada jugador elige un tributo y lo coloca en la loseta de entrada.
- Coloca las salidas correspondientes al número de jugadores a 6 losetas de distancia en línea recta de la entrada siguiendo el cuadro correspondiente (puedes medir la distancia colocando 5 losetas boca abajo entre la entrada y cada salida).
- Devuelve a la caja las salidas sin usar y mezcla el resto de losetas dentro de la bolsa al alcance de todos los jugadores.
- Cada jugador roba 3 losetas del saco y se elige como jugador inicial al jugador que más lejos este de su casa. En caso de empate el jugador inicial será el de más edad.

Jugadores	Salidas
3	2
4	3
5/6	4

DESCRIPCIÓN DEL TURNO

Durante su turno cada jugador puede realizar las siguientes acciones:

- Poner una loseta en juego.
- Mover su ficha 1 casilla.
- Empujar a otro jugador a una casilla adyacente.

En total cada jugador debe realizar 3 acciones, pero en ningún caso pueden ser las 3 la misma, es decir, puede colocar dos losetas y mover una casilla o colocar una loseta y mover dos casillas o mover, empujar y colocar una loseta, por ejemplo. El orden de las acciones es indiferente.

Como alternativa a estas acciones un jugador durante su turno puede decidir como única acción descartar las 3 losetas que tiene en la mano y robar 3 losetas nuevas.

Al final del turno el jugador coge de la bolsa las losetas necesarias para volver a tener 3 en su mano. A continuación, comienza el turno del siguiente jugador siguiendo siempre el sentido de las Agujas del reloj.

DESCRIPCIÓN DE LAS ACCIONES

1. Poner una loseta en juego

Para llevar a cabo esta acción debes poner en juego una de las 3 losetas que tienes en tu mano. La loseta se debe colocar continuando cualquier camino abierto. Al colocar la loseta se puede continuar un camino, abrir nuevos caminos o cerrar otro ya que sólo uno de los laterales debe coincidir con otro camino abierto y el resto puede terminar contra una pared.



Algunas losetas tienen el símbolo dibujado en ellas. Estas losetas son especiales y pueden colocarse sobre losetas ya puestas en juego (además de para continuar caminos como las losetas normales). Para colocar la loseta sobre una ya construida esta debe poseer un número mayor de estrellas y debe continuar un camino del mismo modo que si se coloca en una posición vacía. Además, la loseta sobre la que quieres colocar la nueva debe estar vacía por lo que si otro jugador o tú os encontráis en esa loseta no podrás colocarla.



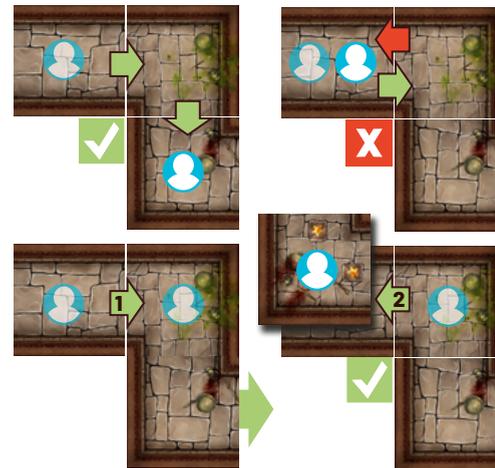
Existen losetas con una, dos o hasta tres pero estas últimas son muy escasas a la vez que valiosas.



2. Mover

Avanza tu ficha una posición en la dirección que elijas. No hay límite para el número de jugadores que pueden estar en la misma loseta.

Si en tu turno realizas dos veces esta acción no puedes terminar sobre la misma casilla en la que te encontrabas al principio de tu turno a no ser que la hayas sustituido por otra loseta.



3 Empujar

Si te mueves a una loseta en la que haya uno o más jugadores o te encuentra ya en una, puedes

gastar una acción para empujar a uno de ellos. En caso de querer empujar a más de un jugador se debe gastar una acción por empujón y como máximo se pueden empujar a dos jugadores para cumplir la regla de no repetir tres veces la misma acción.

4. Descartar losetas

Si decides hacer uso de esta acción debe ser la única que realices ese turno.

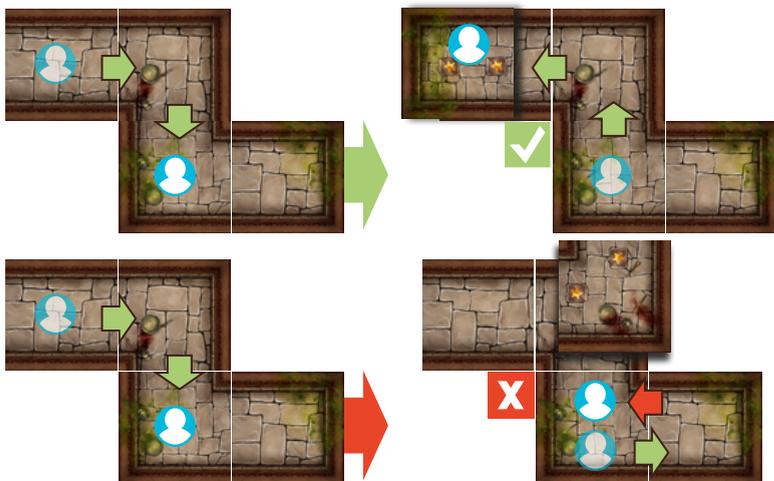
El jugador que decida utilizar esta acción debe descartar todas las losetas de su mano. No puede guardarse ninguna en su mano. Las losetas descartadas se retiran de la zona de juego y ya no estarán disponibles para jugarlas.

Esta acción puede ser la única opción posible para un jugador si no puede poner ninguna de las losetas que tiene en la mano en juego.



5. Regla especial: Quedarse encerrado en el laberinto

Al poner una loseta en juego puedes dejar encerrado en un pasillo a un rival o a ti mismo. Siempre que se vaya a poner en juego una loseta que vaya a encerrar a uno o más jugadores se tiene que colocar de forma que dichos jugadores tengan la posibilidad de realizar en su siguiente turno 2 acciones de movimiento válidas dentro del pasillo en el cual los encierras. Si no pueden realizar los dos movimientos no puedes colocar la loseta en esa posición.



FIN DE LA PARTIDA

La partida termina en el momento en el que un jugador llega a una de las losetas de salida durante su turno. En este caso el jugador que lo consigue gana la partida.

En el caso de que se acaben todas las losetas de la bolsa sin que ningún jugador logre escapar con éxito del laberinto ningún jugador resulta vencedor. En este caso el que gana es el Minotauro que esa noche se dará un festín con lo que quede de VOSOTROS.

LOSETAS ESPECIALES

Además de las losetas ya comentadas, existen dos tipos de losetas adicionales en el juego: derrumbes y Minotauro.



DERRUMBES

Frustra a tus rivales derrumbando la salida por la que estaban a punto de escapar del laberinto o reza para que no derrumben la salida por la que estás intentando escapar tú.

Añade un número de losetas igual a la mitad de salidas redondeando siempre hacia abajo y mézclalas junto al resto de losetas de juego dentro de la bolsa.

Si tienes esta loseta en tu mano puedes usar una de tus acciones para ponerla en juego. En el caso de los derrumbes no se colocan continuando un camino en juego si no que se colocan sobre una loseta de salida del laberinto. Al colocar un derrumbe sobre una loseta de salida esta queda bloqueada y ningún jugador puede salir del laberinto por esta loseta. Cualquier jugador que pretendiese salir por esta salida debe dar media vuelta y encontrar otra salida distinta.



MINOTAURO

Estas losetas añaden tensión a tus partidas poniendo en juego al Minotauro. Intenta escapar del laberinto mientras evitas que te atrape el Minotauro.

Junta las losetas de Minotauro rojas y blancas con el resto de losetas del juego en el interior del saco. La única diferencia entre las losetas rojas y blancas es que cuando el Minotauro haya atrapado a un tributo jugador, las rojas vuelven a la bolsa mientras que las blancas se descartan retirándolas de la partida.

Coloca la figura del Minotauro al lado de la zona de juego al alcance de todos los jugadores.

Si al principio de tu turno tienes en tu mano una o más losetas de Minotauro (sin importar el color) estás obligado a ponerlas en juego antes de realizar cualquier otra acción.

Coloca boca arriba la loseta cerca de la zona de juego y pon la figura del Minotauro en la entrada del laberinto. En este mismo instante debes elegir en qué dirección se va a mover el Minotauro y moverlo en esa dirección tantas posiciones como losetas de Minotauro haya puestas en juego.

Una vez puesto en juego el Minotauro y terminado su movimiento roba del saco tantas losetas como necesites para volver a tener 3 en la mano y continúa jugando tu turno normal realizando las 3 acciones de las reglas básicas.

1. Movimiento del Minotauro

Desde el momento que entra en juego el Minotauro al principio del turno de cada jugador debe desplazarlo tantas posiciones como losetas de Minotauro se hayan puesto en juego. El movimiento debe ser en la misma dirección y sentido que el jugador anterior y solo se puede cambiar al llegar a una intersección. Cuando el Minotauro llega a una intersección el jugador que en ese momento tenga que mover al Minotauro puede decidir qué dirección tomar, pero nunca volver por donde venía.



Además de los caminos del laberinto creados por los jugadores el Minotauro conoce más pasadizos que los jugadores por lo que tanto la loseta de entrada como las intersecciones de 4 direcciones poseen entre ellas una serie de pasadizos por las que el Minotauro se puede desplazar. De este modo un jugador en su turno puede decidir que el Minotauro, si se encuentra sobre la entrada o un cruce de cuatro direcciones, tome la dirección del pasadizo y moverlo hasta otra casilla de cruce de cuatro direcciones y viceversa. Siempre se ha de tener en cuenta que el uso de un pasadizo cuenta como un movimiento.

Si un jugador tiene en su mano una loseta de Minotauro cuando esta está ya en juego está obligado a jugarla antes de hacer el movimiento del monstruo. Al poner otra loseta de Minotauro en juego el monstruo pasa a moverse una posición más por turno y el jugador que ha puesto en juego esta loseta puede cambiar la dirección y sentido en la que se desplaza.



2. Ataque del Minotauro

El Minotauro se mueve hasta que se encuentra con un jugador. En ese momento se retira del laberinto la figura del Minotauro y la del jugador. Además, el jugador al que ha atrapado el Minotauro debe devolver al saco las losetas que tenía en su mano. Las losetas de Minotauro puestas en juego de color rojo se devuelven al saco mientras que las otras se descartan a un lado y ya no vuelven al juego.

En su siguiente turno el jugador que ha sido atrapado por el Minotauro vuelve a colocar su ficha en la entrada del laberinto y roba 3 nuevas losetas del saco y pasa el turno al siguiente jugador.

El Minotauro, al igual que los jugadores, puede terminar encerrado entre los pasillos del laberinto. En caso de que no exista ningún camino disponible para el Minotauro para llegar hasta algún jugador durante una ronda completa este se retirará a su cueva y las losetas de Minotauro puestas en juego se devuelven a la bolsa.

CRÉDITOS

Autores: Javier García y Ramón Rodríguez | **Ilustrador:** Daniel Guillén
Ilustrador de Portada: Raúl Chuki | **Maquetación y diseño:** Sulker Studio (Lorena Gestido)
EAN: 8437018229437 - Fabricado en Comunidad Europea - Primera edición 2021
Propiedad y derechos reservados de Átomo Games Editorial, S.L.
info@atomo-games.com