

Aladín Y LA CUEVA DE LAS MARAVILLAS

Un juego de Manu Sánchez Montero

Revive la historia de las Mil y una Noches de la mano del joven Aladino. Adéntrate en la Cueva de las Maravillas y consigue un gran tesoro con la ayuda del genio de la lámpara, la alfombra mágica y tu fiel amigo mono Títi.

Componentes

- 1 x Tablero de la Cueva de las Maravillas
- 4 x Tableros de Jugador
- 1 x Figura de Aladino con peana
- 4 x Marcadores de puntuación de jugador
- 61 x fichas de cartón de tesoros y personajes
- 1 x Dado de 4 caras piramidal
- 1 x Libro de Reglas



Objetivo del Juego



Ganará aquel jugador que, guiando al joven Aladino, consiga reunir más puntos de tesoro en su tablero de juego al final de la partida. Para tal fin deberá explorar "La Cueva de las Maravillas" con la ayuda del dado piramidal.

Preparación del Juego.

1 Se coloca el tablero en el centro de la mesa.

2 Sobre el mismo se vuelcan todas las fichas de tesoro, da igual si caen boca arriba o boca abajo (se vean tesoros/personaje o no).

Reparte cada una de estas fichas en una casilla hexagonal del tablero de juego. Por tanto habrá fichas que estén bocabajo indicando el tipo de tesoro que esconden, o bien bocarriba, mostrando la puntuación y personaje de la ficha de tesoro (en caso de que lo tuviera).

3 En la casilla donde haya caído la ficha de Aladino se sustituye por la figura de cartón, marcando el lugar donde empieza la partida.

4 Para ayudar al conteo de puntos cada jugador recibirá un marcador de puntuación, el cual colocará en la posición inicial de la zona de puntuación ubicada en el tablero.

5 Por último, cada jugador recibe además un tablero individual con el mismo personaje que tiene su marcador de puntuación, donde irá colocando los tesoros que vaya consiguiendo.

Todo está listo para comenzar a jugar, siendo el jugador inicial aquel que haya visitado una cueva o en su defecto, el de menor edad.



REGLAS DEL JUEGO

Turno

Durante su turno el jugador tirará el dado piramidal. Según el resultado moverá la ficha de Aladino tantas casillas hexagonales como resultado haya obtenido.



El resultado del dado piramidal es el número mostrado en su vértice superior.
(un "2" en este caso).

El movimiento debe ser en línea recta siguiendo los lados coincidentes de los hexágonos y siempre sobre casillas que estén ocupadas por fichas de tesoro. Las casillas vacías deberán saltarse sin contarlas.

Siempre que se pueda hay que recorrer la distancia indicada por el resultado del dado, pero el movimiento siempre se detendrá si se llega hasta la pared de la cueva.



Movimientos para una tirada de "3"

(en verde, las casillas válidas)



Tras el movimiento el jugador coge la ficha de tesoro donde ha terminado su movimiento y le da la vuelta si estaba bocabajo. Entonces deberá colocarla correctamente en su tablero de juego, en función del tipo de tesoro que sea y el número que tenga.



El jugador ha conseguido un tesoro con una esmeralda (verde) de valor 3.

Deberá colocar la ficha en la casilla correspondiente a la fila de las esmeraldas y la columna con el número 3.

Puede apilarse más de una ficha en la misma casilla, si el jugador consigue tesoros del mismo número y tipo.

Si la ficha tiene un personaje se ejecutará la acción de la misma (ver más adelante).



Las fichas con personajes también contienen un tesoro con un número, por tanto deberán colocarse siguiendo las mismas reglas que los demás.



La única excepción es el genio, que puede colocarse en cualquier casilla del tablero de tesoros.

Si al obtener la ficha se produce un incremento o disminución de los puntos de tesoro del jugador (ver más adelante), moverá su marcador de puntuación al lugar correcto en la zona de puntuación del tablero.

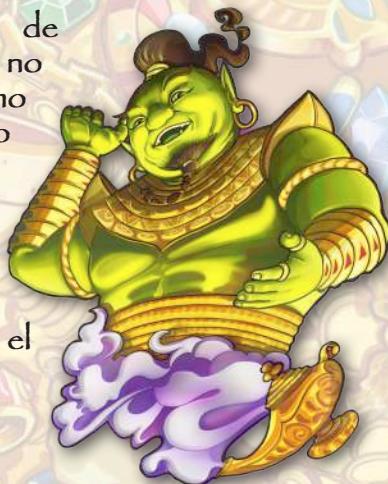


Así termina el turno del jugador. El jugador situado a su izquierda es ahora el jugador activo.

Fin de la partida

La partida terminará cuando se den alguna de estas tres situaciones:

- Siguiendo las reglas de movimiento, un jugador no puede realizar el mismo sobre las fichas de tesoro
- Un jugador completa todos los huecos de tesoro de su tablero
- Un jugador alcanza los 50 puntos de tesoro en el contador del tablero.



Ganará aquel jugador que haya obtenido más puntos de tesoro.

Obtención de Puntos de Tesoro

Los jugadores deberán ir colocando los tesoros que obtengan en el lugar correcto de su tablero de tesoro, teniendo en cuenta el tipo de tesoro identificado en cada fila, y el número de tesoro identificado en cada columna.

- Cada ficha otorga tantos puntos de tesoro como número indica la misma.



- La obtención de una fila o una columna completa puntuará adicionalmente un total de 5 puntos de tesoro.



- Está permitido apilar fichas similares (mismo número y tipo de tesoro) en el tablero, de tal manera que obtener un trío puntuará con 3 puntos adicionales.



- Cada tablero indica un tesoro favorito (situado dentro de una estrella en la esquina superior derecha). Cada vez que un jugador consiga una ficha de su tesoro favorito puntuará un punto adicional además de lo que indica la ficha conseguida.

Acciones de los Personajes

Las fichas de tesoro pueden ser sólo numéricas o con personaje. Siendo los personajes: la Alfombra Mágica, el mono Títi, el Genio, el Brujo Malvado y la Princesa.

Cuando un jugador recoge una ficha de tesoro que incluye un personaje, deberá ejecutar la acción asociada al mismo, tras colocarla en su tablero de tesoros y contabilizar los puntos correspondiente, en su caso.



Tesoro con Mono: En estas fichas de tesoro, además de incluir el número 2 junto al tipo de tesoro, aparece la mascota mono Títi de Aladino. Además de ubicarse en el tablero en su color y número, permite al jugador volver a tirar el dado y por tanto mover a Aladino y conseguir una segunda ficha de tesoro.



Tesoro con Alfombra mágica: En estas fichas de tesoro, además de incluir el número 1 junto al tipo de tesoro, aparece la alfombra mágica de Aladino. Además de ubicarse en el tablero en su color y número, permite al jugador mover a Aladino a cualquier ficha de tesoro del tablero que no tenga personaje visible y conseguir así una segunda ficha de tesoro.



Tesoro con Brujo Malvado: En estas fichas de tesoro, además de incluir el número 5 junto al tipo de tesoro, aparece el Brujo Malvado enemigo de Aladino. Debe ubicarse en el tablero en su color y número, pero el brujo malvado NO suma los 5 puntos que indica el número de su tesoro, si no que restará 3 puntos de tesoro al jugador. No obstante, puede ayudar para puntuar filas o columnas, así como juntar trios de tesoros.



Tesoro con Princesa: En estas fichas de tesoro, además de incluir el número 3 junto al tipo de tesoro, aparece la princesa amada de Aladino. Deberá ubicarse en el tablero en su color y número y, cuando muestre el tipo de tesoro favorito del jugador, añadirá dos puntos de tesoro adicionales, en lugar de uno como es habitual. En cualquier caso, y además, si en la misma fila del tablero del jugador también hay una ficha con el personaje de la Alfombra mágica, el jugador obtiene 2 puntos de tesoro adicionales (sea o no su tipo de tesoro favorito).



Tesoro con Genio de la lámpara: Esta ficha actúa como comodín de tesoro, pudiendo ser ubicado en cualquier parte del tablero de jugador considerándose como cualquier tipo de tesoro. Por si sola no otorga ningún punto de tesoro, pero puede ayudar para hacer tríos y completar filas y columnas.



Créditos:

Autor: Manu Sánchez Montero

Ilustración: Amelia Sales

Maquetación: Juan José Martínez

Desarrollo del Juego: Raúl López

Traducción: Gloria R. García

Producción: Átomo Games Editorial

Aladín Y LA CUEVA DE LAS MARAVILLAS

EAN: 8437018229130

Copyright y propiedad intelectual:

Átomo Games Editorial

Primerª edición - 2019

Aladín Y LA CUEVA DE LAS MARAVILLAS

A game by Manu Sánchez Montero

Relive the tales of the Arabian Nights together with young Aladdín. Go into the Cave of Wonders and get great treasures with the help of the Genie of the lamp, the Magic Carpet and Títi, Aladdín's loyal monkey friend.

Components

- 1 x Cave of Wonders Game Board
- 4 x Player Boards
- 1 x Aladdín
- 4 x Player Scoring Markers
- 61 x Treasure and Character Tokens
- 1 x Four-sided die
- 1 x Rulebook



Object of the game

To be the winner of the game you need to get the most Treasure points on your board at the end of the game. In order to do so, you must explore the Cave of Wonders moving Aladdin with the help of the four-sided die.



Setup

- 1** Place the game board in the middle of the table.
- 2** Scatter the round tokens over the board, no matter if they are facing up or down (if you can see treasures/characters or not).
Place each token on one of the hexagonal spaces on the board. Therefore, there will be face down tokens, showing the kind of treasure they hide, and face up tokens, showing their points and character if they have any.
- 3** The space where Aladdin token has been placed is the starting point of the game. Replace that token by the Aladdin cardboard figure.
- 4** To help scoring points, each player takes a Player Scoring marker and places it on the starting position on the Scoring track on the board.
- 5** Finally, each player takes a board matching their markers. Here, they are going to place their treasures as they get them.

Now the game is ready and the starting player will be the one who visited a cave or, otherwise, the youngest.



GAME RULES

Turn

During their turn, the active player rolls the die and moves Aladdin as many times as the result of the die.



The result of a four-sided die is the number shown on its top corner (in this example is a "2").

The movement must be in a straight line following the coincident sides of the hexagons and always through squares with Treasure tokens on them.

As long as it is possible, it must be fully completed according to the result, but the movement must be stopped if a player reaches the wall of the cave.



Movements for a "3" roll
(the acceptable squares in green)



After moving, the active player draws the Treasure token of the square they just stopped in and flips it over if it was facing down. Then, that token must be correctly placed in their Player board depending on the kind of treasure it is and on the number it has.



A player got a treasure with a value 3 emerald (green) on it.

So, it must be placed on the square corresponding the emeralds row and the number 3 column.

If a player gets the same kind of treasures with the same numbers, these tokens may be stacked on the same square.

If the token has a character on it, their ability must be performed (see below).



The Character tokens also have a treasure and a number, so they must be placed following the same rules as the other tokens too.



The Genie is the only exception. He can be placed on any square on the Player board.

If a player's Treasure points increase or decrease when getting a token (see below), they must move their marker to the correct position on the Scoring track on the board.

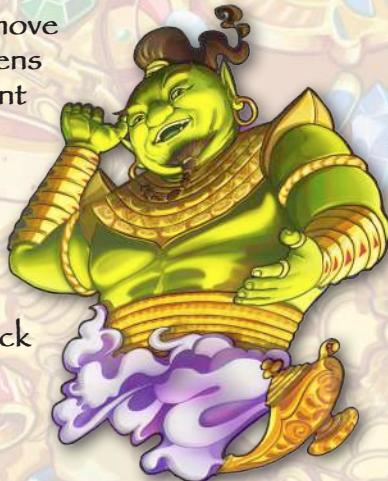


Finally, the active player finishes their turn and the player to their left is now the active player.

End of the game

The game ends when one of these three situations take place:

- A player cannot move along the Treasure tokens following the movement rules.
- A player fills in all the squares on their Player board.
- A player reaches 50 points on the Scoring track of the game board.



The player who has the most Treasure points wins the game.

How to get treasure points

Players must place the treasures they get on the correct square on their Player boards. To do so, they need to pay attention to the kind of treasure on each row as well as their number on each column.

- Each token gives you as many Treasure points as its number shows.



- If a row or a column is completely filled in, you get 5 additional Treasure points.



- It is allowed to stack similar tokens (same treasure and number) on the board. If you get a trio, score 3 additional Treasure points.



- Each Player board shows their character's favourite treasure (a star on the top right corner). Each time a player gets their favourite Treasure token, they score 1 additional Treasure point plus the ones indicated on that token.

Abilities of the characters

Treasure tokens may be only numerical or with a character on them. The characters are: The Magic Carpet, Titi the monkey, the Genie, the Evil Sorcerer and the Princess.

When a player draws a token with a character, the ability of that character must be performed after it has been placed on their Player board and the corresponding points have been scored (if applicable).



Treasure with Titi the monkey: These Treasure tokens have a treasure with the number 2 as well as Titi the monkey, Aladdin's pet. In addition to place them on their correct square on the Player board, these tokens allow the player to roll the die and to move Aladdin again to get a second Treasure token.



Treasure with the Magic Carpet: These Treasure tokens have a treasure with the number 1 as well as Aladdin's Magic Carpet. In addition to place them on their correct square on the Player board, these tokens allow the player to move Aladdin to any Treasure token on the board to get a second token, as long as it hasn't a visible character on it.



Treasure with the Evil Sorcerer: These Treasure tokens have a treasure with the number 5 as well as the Evil Sorcerer, Aladdin's enemy. These tokens must be placed on their correct square on the Player board but they don't grant the indicated 5 points. They subtract 3 Treasure points to the player, but they may be useful to score rows or columns besides to get trios.



Treasure with the Princess: These Treasure tokens have a treasure with the number 3 as well as Aladdin's beloved Princess. In addition to place them on their correct square on the Player board, these tokens grant the player 2 additional Treasure points when they show the favourite treasure of the player, instead of one as usual. On the other hand, if there is a Magic Carpet token on the same row as the Princess on the Player board, the player scores 2 additional points.



Treasure with the Genie of the lamp: These Treasure tokens are wild treasures, so they can be placed on any square on the Player board and they are considered as any kind of treasure. These tokens do not grant Treasure points. However, they may be useful to get trios and to fill in rows and columns.



Credits:

Author: Manu Sánchez Montero

Illustrations: Amelia Sales

Graphic Design: Juan José Martínez

Game Development: Raúl López

Translation: Gloria R. García

Production: Átomo Games Editorial

Aladino Y LA CUEVA DE LAS MARAVILLAS

EAN: 437018229130

Copyright and Intellectual Property:

Átomo Games Editorial

First edition - 2019