

INSTRUCCIONES

Contenido del juego

- 1 Tablero de juego
- 50 Baldosas
- 28 Tarjetas
- 4 Portafichas
- 1 Dado
- 6 Fichas de personaje

Componentes de juego

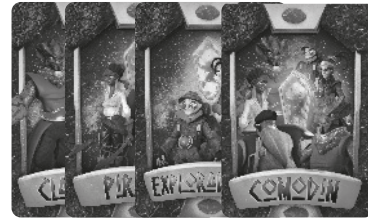
Fichas de personajes (clanes)

Cada clan tiene 2 personajes, el jugador deberá elegir con cuál desea jugar.



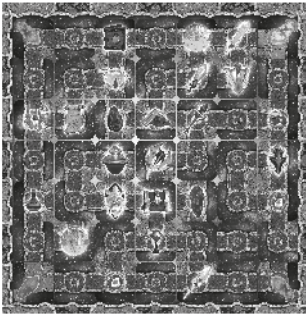
Tarjetas de misión

Esta tarjeta indica cuál será el personaje o clan que cada jugador debe retar (no aplica para modo de juego modalidad clásica).



Tablero

El tablero será el planeta donde se lleva a cabo el juego, este se compone de baldosas para hacer movimientos y recorridos.



Baldosa

Son todas las piezas que permiten los movimientos de cada jugador por todo el tablero. Siempre habrá una sobrante con la que se desplazan las baldosas movibles desde sus extremos.



Tarjetas de objetos

Estas tarjetas indican el objeto que el jugador debe buscar dentro del laberinto.



MODALIDAD CLÁSICA (2-4 JUGADORES)

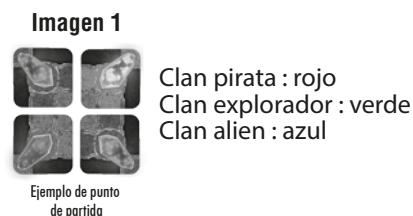
Objetivo del juego

Planee estrategias, construya caminos, desvíe a sus oponentes y mueva su ficha para ser el primero en recoger todos sus objetos y ser el ganador de Laberinto.

1. Desdoble el tablero y apóyelo sobre una superficie plana. Mezcle las baldosas y ubíquelas boca abajo.
 2. Por turnos, cada jugador va tomando una baldosa, y sin verla la ubica boca abajo en cualquier cuadrado demarcado en el tablero. El jugador con la última baldosa que no tenga espacio para ubicar, será quien inicia el juego, le seguirá el jugador de su derecha y así sucesivamente.
 3. Una vez puestas las baldosas, entre todos las destapan poniéndolas boca arriba sin cambiarlas de posición ni girándolas.
- Nota:** Debe sobrar una baldosa ya que esta será la que mueva el laberinto.

4. Cada jugador debe escoger una ficha de personaje (pirata, explorador o alien) y colocarlo en uno de los portafichas, este será quien lo representará durante todo el juego.

5. Ubiquen sus fichas de personaje en las esquinas del tablero que corresponda al color del personaje seleccionado, este será el punto de partida. Ver imagen 1



6. Baraje las tarjetas de objetos y repártalas por partes iguales a cada jugador. Estás no podrán ser vistas por los demás jugadores.

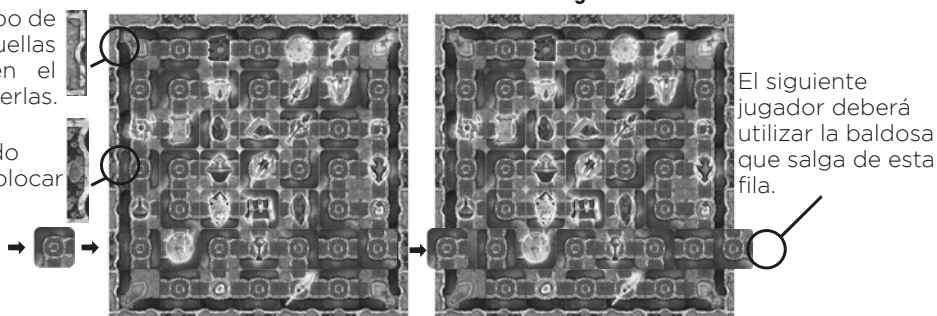
Nota: Descarte las 4 tarjetas de misiones, estás no tendrán función en esta modalidad

¿Cómo moverse?

1. Para llegar hasta la baldosa donde se encuentra el objeto que le indica su tarjeta, en su turno, cada jugador toma la baldosa restante y según su conveniencia, deberá empujar una de las filas de baldosas (ver imagen 2), hasta que la baldosa del extremo opuesto quede por fuera del tablero. Esta baldosa será la que tomará el siguiente jugador para desplazar la fila que desee.

Las baldosas con este tipo de marco dorado son aquellas que están pegadas en el tablero, no intentes moverlas.

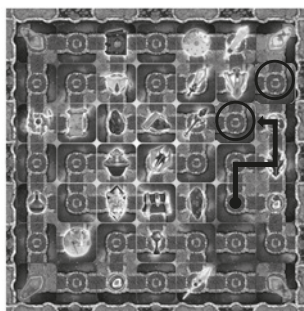
la piedra de color morado señala donde se debe colocar la baldosa restante para desplazar la fila.



Nota: Es necesario siempre mover primero el laberinto y después la ficha de personaje

2. Una vez movida la fila del laberinto como lo indicó el punto anterior, el jugador desplazará su ficha de personaje según la cantidad de movimientos que el camino le permita, para ello se debe tener en cuenta que existen caminos cerrados o bloqueados que evitan puedan ser cruzados (ver imagen 4 y 5 para ejemplos de camino abierto y cerrado).

Imagen 4

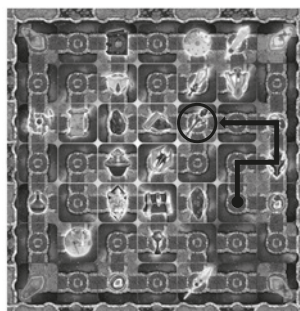


CAMINO CERRADO

Son caminos por los que las fichas no pueden cruzar al encontrarse cerrados o bloqueados.

Se puede esperar a ser habilitados con el movimiento de las baldosas o seguir otra ruta.

Imagen 5



CAMINO ABIERTO

Al moverse el laberinto, en este caso se puede acceder al objeto.

Nota: Es obligatorio siempre en cada jugada mover una fila de baldosas del laberinto incluso si el jugador no lo necesita, pero es decisión del jugador mover o no su ficha de personaje.

2.

3. Si en una jugada se movió una fila donde esté ubicada una ficha de otro jugador, y por su movimiento esta salió del tablero junto con la baldosa, la ficha debe ser ubicada al otro extremo, es decir, sobre la baldosa que se acaba de poner.

4. Los jugadores no podrán incluir baldosas que “devuelvan” el movimiento del jugador anterior, es decir, si un jugador mueve una fila en un sentido, el siguiente jugador no podrá colocar la baldosa sobre el sentido opuesto de esa misma fila.

¿cómo obtener objetos?

1. Una vez que todos los jugadores tengan sus tarjetas de objetos, por turnos deberán moverse sobre el laberinto buscando llegar a las baldosas donde estos se encuentran. Cada vez que lo logren, deberán anunciarlo a los demás jugadores mostrando la tarjeta del objeto conseguido, y poniéndola al frente suyo como prueba.

Fin del juego

El primer jugador que sea el primero en recoger todos sus objetos, será el ganador de este Laberinto.

MODALIDAD 2 (3-4 JUGADORES)

Objetivo del juego

Planee estrategias, construya caminos, desvíe a sus oponentes y mueva su ficha para ser el primero en llegar a 3 objetos y ganar el reto al personaje que le indica su tarjeta de misión.

1. Desdoble el tablero y apóyelo sobre una superficie plana. Separe las baldosas de camino de las baldosas de objetos y ubíquelas boca abajo en 2 mazos al costado del tablero.

2. Por turnos, cada jugador va tomando una baldosa de camino, y sin verla la ubica boca abajo en cualquier espacio del tablero. El jugador que quede con la última baldosa del mazo, será quien inicia el juego y le seguirá el jugador de su derecha y así sucesivamente.

3. Una vez puestas las baldosas de camino, entre todos las destapan poniéndolas boca arriba sin cambiarlas de posición ni girándolas.

4. Ubique de la misma manera que las baldosas de camino, las de objeto es decir por turnos, sin verlas y boca abajo sobre los espacios restantes, pero la diferencia es que éstas no se destapan sino que se conservarán boca abajo.

5. Cada jugador debe elegir la ficha de personaje que lo identificará durante todo el juego, y colocarlo, en uno de los portafichas.

6. Ubiquen sus fichas de personaje en las esquinas del tablero que corresponda al color del personaje seleccionado, este será el punto de partida. (Ver imagen 1)

7. Baraje las tarjetas de objetos y reparta 3 a cada jugador. Estas no podrán ser vistas por los demás jugadores.

8. Repartan 1 tarjeta de misión por jugador. Estas tarjetas no deben ser vistas por los demás, ya que indican el clan o personaje que se debe retar.

Es necesario que cada jugador quede con una tarjeta diferente a la de su clan, de no ser así, barajen y repartan nuevamente hasta lograrlo.

Nota: las tarjetas de objetos y misión que después de ser repartidas sobren, salen del juego.



Tarjeta comodín

Con esta tarjeta el jugador puede retar al personaje de su preferencia y así cumplir la misión.

Nota: El movimiento del laberinto es igual al de la modalidad 1, ver punto “ cómo moverse ”

¿Cómo obtener objetos?

1. Estas tarjetas indicarán los objetos que cada jugador debe descubrir y recolectar durante el juego. Para ello, el jugador tendrá que llegar a la casilla donde se encuentra una baldosa y destaparla; en este caso puede ocurrir lo siguiente:

* Si el objeto destapado pertenece a una de las tarjetas del jugador en turno, significa que ha logrado obtener ese objeto. Debe anunciarlo a los demás y poner su tarjeta al frente suyo como muestra de su logro.

* Si la baldosa destapada no pertenece a un objeto del jugador, la muestra a los demás jugadores y la vuelve a ubicar boca abajo quedando su ficha sobre ella.

¿Cómo lograr la misión de personaje?

El jugador debe buscar la manera de alcanzar al personaje que le indica su tarjeta de misión, llegando a la baldosa donde este se encuentre y enfrentarse contra él en un duelo de dado.

Nota: No hay orden específico para lograr sus objetivos, puede retar al personaje en cualquier momento del juego.

Duelo:

El clan que salga como misión, indica que se puede enfrentar a duelo a cualquiera de los dos jugadores que hagan parte de ese clan, es decir, con enfrentarse y ganarle a uno ya se ha cumplido la misión, ejemplo pirata hombre o pirata mujer.

Cada uno de los jugadores en duelo debe lanzar el dado, iniciando el jugador a quien están retando, ganará el duelo quien saque el puntaje más alto

Si el retador tiene el mayor puntaje ha ganado este duelo y ha cumplido su misión de personaje, puede seguir su camino en busca de los objetos que le hagan falta o si ya cuenta con ellos, habrá ganado el juego.

* Si el retador ha obtenido un puntaje menor al jugador retado, deberá seguir tras de él hasta alcanzarlo y lograr vencerlo.

* Si por casualidad, el jugador retado tiene en su tarjeta de misión enfrentarse contra el jugador que lo está retando o tiene la carta de comodín y le gana el duelo, automáticamente el ha logrado cumplir su misión, sin tener que perseguirlo.

Fin del juego

Ganará el jugador que sea el primero en recoger sus 3 objetos y cumplido su misión.