



JEWEL HUNT

A Roll & Write Family Adventure Game

© 2020 by Dave Taylor

“¡MIS JOYAS! ¡MIS JOYAS PRECIOSAS! ¡¡¡SE FUERON!!!”

Las traviesas urracas han vuelto a hacerlo; han robado todas las hermosas joyas de la reina Kiana y las han escondido en cofres del tesoro por todo el reino. Para abrir un cofre del tesoro y recuperar las joyas, necesitas una llave, por supuesto, ¡y todas están guardadas en nidos de arrendajos azules! ¡Tu tarea es viajar por el reino, recuperar las llaves de los bluejays, luego usar esas llaves para abrir cofres del tesoro y recolectar la mayor cantidad de botín!

En JEWEL HUNT, de 2 a 4 jugadores compiten para adquirir llaves para abrir cofres del tesoro y recuperar joyas. Tendrás que evitar todos los árboles hogareños de esas traviesas urracas mientras viajas y asegurarte de no toparte con ningún otro aventurero en el camino. ¡También deberás evitar al Wandering Grü, una temible criatura que podría robar algunas de tus joyas recuperadas si te encuentra en el camino! Una vez que se han abierto todos los cofres, el ganador es la persona que regresa al castillo con más joyas

CONFIGURACIÓN Y CREACIÓN DEL TABLERO

- Cuadrícula de papel cuadriculado de 12 x 12 (o más grande para más jugadores / un juego más largo)
- Un dado de 6 caras y dos dados de 12 caras de diferentes colores (también conocido como "d12")
¿No tienes d12? La página 5 ofrece una forma en que puede usar Google para rodar en su lugar.
- Fichas para identificar a cada aventurero y al Wandering Grü. Las monedas pequeñas o los botones pueden funcionar bien en un apuro.
- Papel para rastrear llaves y joyas adquiridas.

Marque una cuadrícula de 12 x 12 y numere los bordes del 1 al 12 a lo largo de la parte superior e izquierda de la cuadrícula. Escriba el nombre del color de uno de sus d12 en la parte superior y el otro en el lado izquierdo. (ver la última página para un mapa de ejemplo)

Tira los dos dados (o usa tu teléfono móvil, consulta la página 5): cada tirada indica una ubicación específica de la cuadrícula.

CREAR EL MAPA DEL REINO

1. EL PALACIO: identifique un cuadrado en algún lugar a lo largo del borde del mapa (pero no un cuadrado de esquina) y desígnelo como el palacio de la Reina. Márcalo con una estrella.

2. COFRES DEL TESORO: Tira los dos d12 DOCE veces y marca cada resultado como la ubicación de un cofre del tesoro. Esto es geometría; un dado indica el número de espacios desde la esquina superior izquierda, el otro indica el número de espacios hacia abajo desde la esquina superior izquierda. Si marca un espacio que ya está ocupado, tire de nuevo. Marque cada cofre con dos símbolos de diamantes.

3. NIDOS DE ARRENJAS AZULES: De manera idéntica, tira los dados diez veces para identificar y marcar DIEZ nidos de urracas azules. Aquí es donde irás a adquirir llaves. Si tiras un espacio que ya está ocupado, tira de nuevo. Márquelos con un símbolo de llave.

4. ÁRBOLES DEL HOGAR DE LA URRACA: ahora tira siete veces para identificar SIETE árboles del hogar de la urraca. Márquelos con una "X" y sombree ligeramente los 8 cuadrados adyacentes para indicar el territorio de la urraca. Los árboles de la casa no pueden estar en el mismo espacio que un nido de arrendajos azule

o cofre del tesoro, pero el territorio de la urraca puede cubrir, y muy probablemente lo hará, al menos un cofre del tesoro o un nido de arrendajo azul. Solo algo con lo que tendrás que lidiar en el juego.

5. THE WANDERING GRÜ: Tira ambos D12 para identificar la ubicación inicial de Wandering Grü. Puede aparecer con seguridad en cualquier lugar, por lo que está bien si comienza en el palacio, en un árbol de la casa de la urraca o incluso en un cofre del tesoro. Use una ficha para denotarlo; se moverá a medida que avanza el juego.

Se supone que cada plaza no identificada de otra manera es un prado, una granja o una pequeña cabaña pintoresca que es benigna y segura para viajar a toda velocidad en su loca carrera por llaves y joyas.

VEA LA ÚLTIMA PÁGINA PARA EL MAPA DE MUESTRA, ¡LISTO PARA JUGAR!

Nota: ¡Para un juego más difícil, tenga menos nidos de arrendajos azules y más árboles caseros de urracas!

CÓMO JUGAR

Cada jugador comienza en una casilla desocupada inmediatamente adyacente al palacio. Las fichas deben colocarse en orden de menor a mayor y el jugador más joven (o el jugador con más joyas) va primero y luego continúa en el sentido de las agujas del reloj alrededor de la mesa.

EL TURNO DE CADA JUGADOR

Tira el D6 (es decir, el dado de seis caras): esa es la cantidad de casillas que puedes mover en este turno. Debe moverse al menos un cuadrado, pero de lo contrario puede detenerse en cualquier punto de su ruta. No puedes terminar en el espacio que empezaste y una vez que te detuviste no puedes volver a moverte. Cuando haya terminado con su mudanza, ayude a Grü a moverse, como se detalla a continuación.

Importante: nunca puedes pasar por una casilla ocupada ni puedes terminar en la misma casilla que otra persona. En este juego, la gente es bastante tímida.

SI LLEGAS A UN COFRE DEL TESORO:

Si eres la primera persona en visitar este cofre del tesoro y tienes una llave:

Tira un D12. ¡Felicidades! Recuperas esa cantidad de joyas. Anótalo en tu hoja de puntuación y tacha una de tus llaves: lamentablemente está atascada en el cofre. Tacha uno de los dos diamantes en este cuadrado del mapa que indican la ubicación del cofre.

Si eres el segundo visitante de este cofre del tesoro y tienes una llave:

Tira un D12. ¡Bien hecho! Recuperas esa cantidad de joyas del cofre. Escríbalo en su hoja y tache una de sus claves. Este cofre del tesoro ahora está vacío, así que tacha el segundo de los diamantes en este cuadrado del mapa para recordar.

Si este es el último cofre del tesoro en ser vaciado, ¡es una carrera de regreso al palacio para ver quién gana!

Visitantes posteriores:

Ese cofre del tesoro está vacío, maldita sea. Pero tira un D12: si obtienes un 3, 6 o 9, ¡encontrarás una llave! Anótalo en tu hoja de puntuación.

Nota: Puedes buscar en el mismo cofre del tesoro más de una vez, pero no puedes acampar y agarrar todas las joyas en dos turnos porque tienes que moverte al menos un cuadrado cada turno y no puedes terminar en el mismo lugar que buscas. comenzó su turno.

VISITA UN NIDO DE ARRENDA AZUL:

Tira dos D12 y descarta el valor más alto. Al buscar en el nido de bluejay, encuentras el número de llaves que coinciden con el número más bajo en los dados. (Ejemplo: sacas 11 y 5. Esto significa que obtienes 5 llaves mágicas). Anote el número de teclas en su hoja de puntuación.

ENCUENTRO CON UN ÁRBOL CASERO DE URRACA:

Deténgase automáticamente si termina en un árbol de la casa de la urraca. Tira el D6. Pierde esa cantidad de llaves mágicas de su inventario, o tantas como tenga si es menor que ese número. Anótalo en tu hoja de puntuación. ¡Urracas tontas!

Territorio de las urracas: debes apaciguar a las urracas dándoles una de tus llaves como pago de peaje para viajar a través del territorio de las urracas. Sin embargo, un pago te permite viajar a través de todo el territorio que necesites, al menos durante este turno.

MUEVE EL GRÜ EMBARCANTE

El Wandering Grü siempre está en movimiento, así que antes de tomar tu turno, ¡tendrás que moverlo a un nuevo lugar! Tira un D12 y mueve el Grü lo más lejos posible en la dirección especificada:

1	2	3
4	GRÜ	5
6	7	8

En otras palabras, si sacas un 2, se mueve lo más lejos posible hacia el borde superior del mapa. Nota: si obtienes algo más alto que un 8, estás de suerte y él se queda quieto durante una ronda.

Si el Grü se encuentra con alguien, ¡mala suerte! Tienen que darle al Grü una de sus joyas. Si no tienen joyas, tomará una llave de ese jugador. ¿Sin joyas, sin llaves? Él les gruñe y sigue moviéndose más a lo largo de la línea. Sin embargo, si ha adquirido algo de cualquier jugador (¡incluso de ti!), se acuesta y descansa por el resto del turno.

FIN DEL TURNO - El siguiente jugador toma su turno.

LA CORRIDA DE REGRESO AL PALACIO (FIN DEL JUEGO)

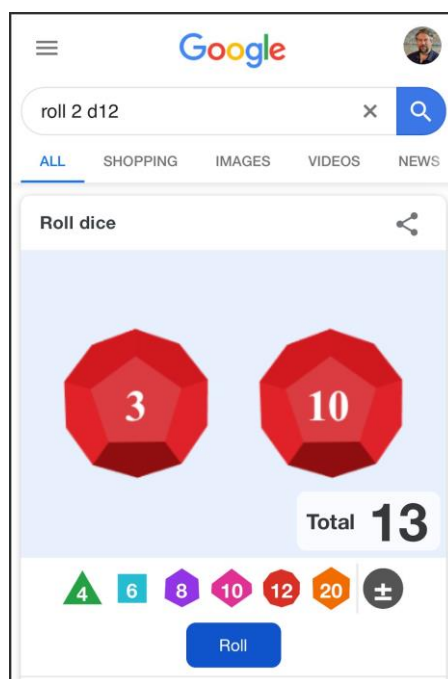
Tan pronto como se haya vaciado el último cofre del tesoro, es hora de que todos corran como locos de regreso al palacio y vean quién ha recolectado la mayor cantidad de joyas.

Sin embargo, ¡cuidado, todavía tienes que llegar allí sin encontrarte con Wandering Grü! Túrnense como de costumbre para esta última fase, y una vez que aterricen en la plaza del palacio, retiren su ficha del tablero.

Cuando llega el último jugador, es hora de averiguar quién se gana el favor de la reina Kiana devolviendo la mayor parte de sus joyas robadas. En caso de empate, gana el jugador más joven. ¡Felicitaciones, eres el ganador de Jewel Hunt!

NOTA ESPECIAL: ¿NO TIENES DADOS DE 12 CARAS?

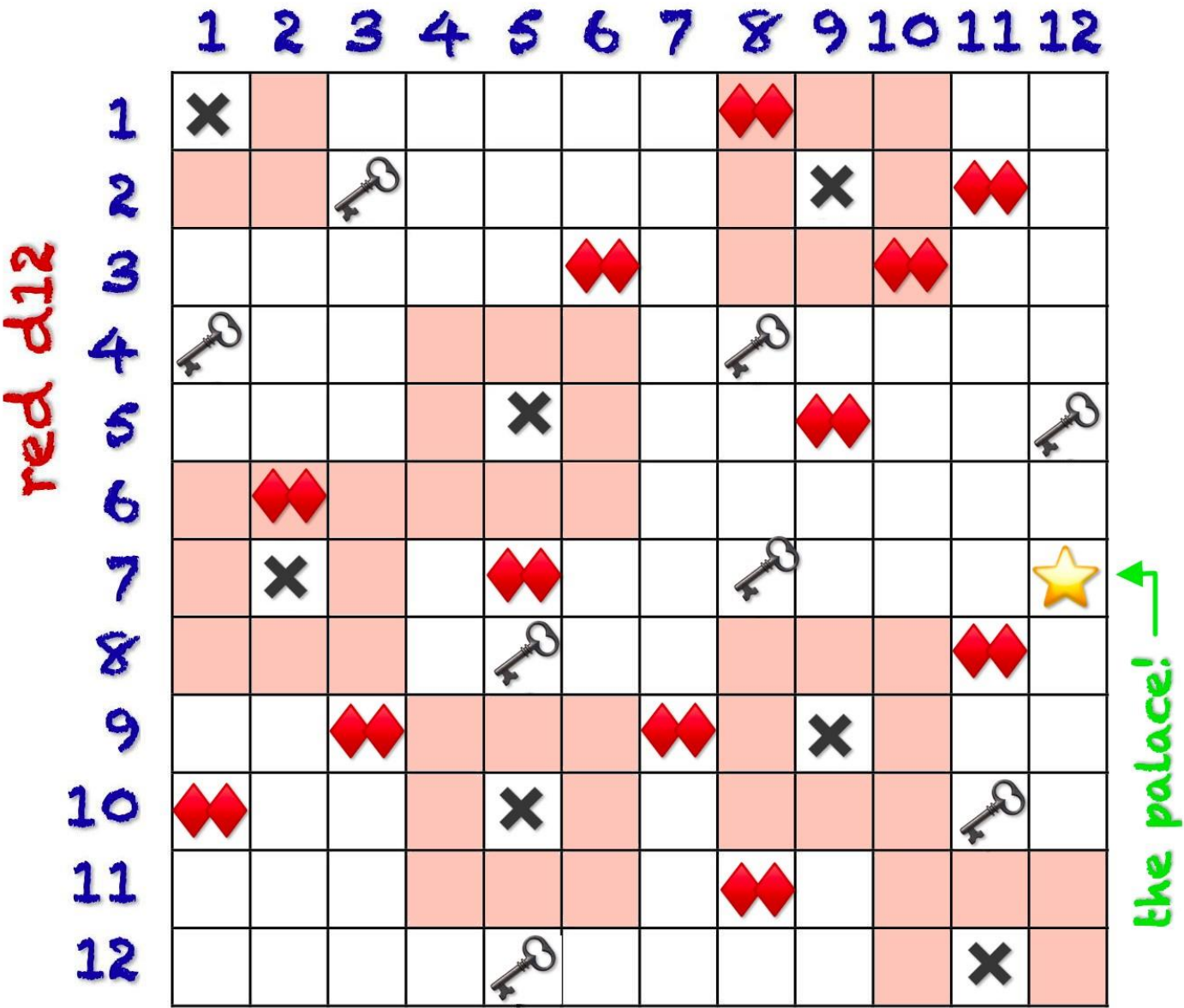
¡Puedes hacer que Google ruede por ti! Busque “roll 2 d12” en el navegador web de su dispositivo móvil. Ahora tendrás este resultado:



Toca "tirar" cada vez que necesites tirar dos d12. ¿Necesitas solo uno? ¡Use el primero de los dos que se muestran! Suficientemente fácil...

JEWEL HUNT SAMPLE MAP

blue d12



treasure: ♦♦ bluejays: 🔑 magpie homes: ×

Game design and concept Copyright 2020 by Dave Taylor.
All Rights Reserved — taylor@IntuitiveStories.com