

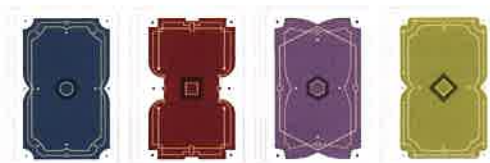
MINIBLE

Un dinámico juego de reacción de 2-4 jugadores para edades de 6 o más de Peter Jürgensen

Introducción - ¿Es divertido leer?

En este dinámico juego de reacción todos los jugadores juegan sus cartas a la vez. Muévete rápidamente a través de 6 clásicos de la literatura. Alicia, Don Quijote y compañía nunca antes habían sido tan frenéticos.

Componentes - ¡Hay tantos colores!



El juego está compuesto de 120 cartas. Separa las cartas por el diseño de su trasera, en **4 Mazos** formado por **30 cartas** cada uno. Toma cada uno y barájalos.

Color del Marco

Color del Círculo



Puedes encontrar un resumen de las cartas divididas en lotes al final del manual.



En total hay 6 colores distintos. La parte frontal de cada carta muestra dos colores: el **Color del Marco** y el **Color del Círculo**. En un mazo, cada combinación de color del marco y del círculo está presente una vez.



Preparación - ¡Prepárate!

Dependiendo del número de jugadores, cada uno coloca un número distinto de cartas **boca arriba** en el centro de la mesa, al alcance de todos.

- Dos jugadores: Un jugador coloca 2 cartas y el otro sólo 1 carta.
- Tres jugadores: Cada jugador coloca 1 carta.
- Cuatro jugadores: Todos los jugadores excepto uno colocan 1 carta.

Siempre habrá **3 cartas** boca arriba en el centro de la mesa iniciando las **3 Pilas de Destino**, independientemente del número de jugadores.

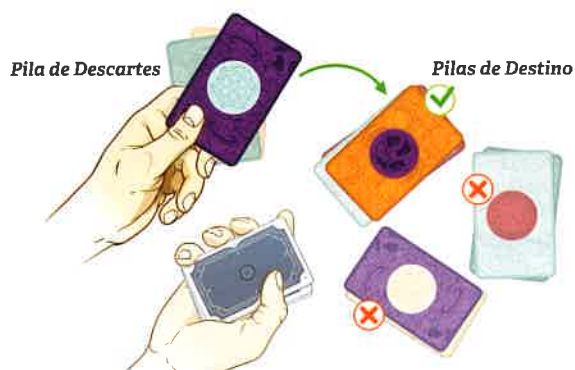
Objetivo del juego - ¡Así es cómo ganas!

Ganas la partida si eres el **primero** en colocar **todas** tus cartas sobre las Pilas de Destino.

La partida I - ¿Cómo funciona?

¡Todos los jugadores juegan **a la vez** y **sin ningún orden fijo**!

El más joven da la señal de comienzo. Mantén tu **Mazo** boca abajo en una mano. Con la otra mano voltear la carta superior de tu Mazo y colócala sobre la mesa frente a ti para formar tu Pila de Descartes. Coloca todas las siguientes cartas, de una en una, en tu Pila de Descartes.



Cuando el **Color del Marco** de tu carta coincida con el **Color del Círculo** de la carta superior en una de las **3 Pilas de Destino**, puedes colocar esta carta en la parte superior de la Pila de Destino correspondiente.

Antes de colocar una carta en la parte superior de una Pila de Destino debes situarla primero sobre tu Pila de Descartes, o sobre la mesa si aún no tienes Pila de Descartes.

Puedes colocar **varias** cartas **consecutivamente** desde tu Pila de Descartes sobre las Pilas de Destino. Cuando colocas una carta sobre una Pila de Destino asegúrate de cubrir las demás cartas de debajo.

Cati voltea una carta con un Marco beige y la coloca sobre su Pila de Descartes. El Color del Marco no coincide con ninguno de las Pilas de Destino ahora mismo.

Voltea la siguiente carta ¡Un Marco naranja! Este coincide con el Color del Círculo de una carta de las Pilas de Destino. Pone rápidamente esta carta en esa Pila.

Esta carta que acaba de colocar tiene el Color del Círculo beige, por lo que puede colocar inmediatamente la carta superior de su Pila de Descartes sobre esa Pila de Destino.

La partida II - ¡Continúa!

Puedes devolver la carta superior de tu Pila de Descartes a la parte inferior de tu Mazo para alcanzar cartas inferiores en tu Pila de Descartes. Devuelve las cartas a tu Mazo una por una.

Si has colocado todas tus cartas en la Pila de Descartes toma la Pila entera boca abajo, formando un nuevo mazo y sin barajarla, sigue jugando.

Maria no puede colocar la carta que acaba de jugar. Sin embargo, tiene una carta bajo ésta que ahora mismo sí coincide. Devuelve la carta superior con el Marco rojo a su mazo.

La carta con el Marco azul claro se encuentra ahora en la parte superior de su Pila de Descartes y puede colocarla en la Pila de Destino con el Círculo azul claro.



Fin de partida - ¿Cuántas cartas coloco?

Tan pronto como un jugador coloque **todas las cartas** de su Mazo en **las Pilas de Destino**, la partida termina **inmediatamente** y él/ella **gana**. El segundo puesto es para el jugador con menos cartas en total y así en adelante.

En una partida de dos jugadores, el jugador que coloque todas las cartas de su mazo **a excepción de 1**, gana.

Pilas de Destino - ¿Qué es importante?

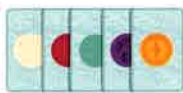
Si quieres confirmar que todo el mundo ha jugado **impecablemente** puedes hacerlo tras la partida tomando una Pila de Destino boca abajo en tu mano y comprobando las cartas **una por una**. Si encuentras un error, revisa la trasera de la carta. El jugador con ese Mazo es descalificado de inmediato.

Revisa las dos Pilas de Destino restantes después. Si el ganador cometió un error, el jugador con el **menor número de cartas restantes** en su Pila de Descartes y en su Mazo gana en su lugar.

Puede darse el extraño caso de que ningún jugador pueda colocar ninguna carta más. De ser así, la partida termina en ese momento. El jugador con **menos cartas** gana.

El Color del Marco de esta carta no coincide con el Color de Círculo de la carta anterior. Así pues, Teresa pierde la partida aun siendo quien colocó todas sus cartas primero.

Baraja **concienzudamente** las cartas de cada Mazo antes de empezar la siguiente partida. Cuando se inicien las **nuevas Pilas de Destino**, el ganador de la última partida es quien coloca **menos** cartas en el centro.



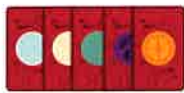
Moby-Dick



La Vuelta al Mundo en Ochenta Días



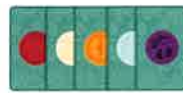
La Guerra de los Mundos



Alicia en el País de las Maravillas



Pinocho



Don Quijote

Autor: Peter Jürgensen,
Ilustración y Cubierta: Christian Schupp
Realización: Julian Steindorfer & Roman Rybiczka
Traducción: Guillermo Carballar
Maquetación: WAH! Studio.

La reproducción o publicación del manual, el material de juego, o las ilustraciones sólo se permiten mediante un permiso previo. Todos los derechos están reservados.



© 2018 Edition Spielwiese, Kopernikusstr. 24, 10245 Berlin, Germany, www.edition-spielwiese.de

© Ed. en Español SD Games by GenX Studio
c/Montsià 9-11 P.I. Can Bernades 08130 Sta. Perpètua de Mogoda Barcelona, España.
info@playsdgames.com - www.playsdgames.com