

Stefan Kloß

Spookies



TL 87673

Un emocionante juego para
2 - 5 intrépidos jugadores
a partir de 8 años.

HABA[®]

Heute!

¿Sois valientes? ¡Por supuesto que sí! Y precisamente esa valentía es la que debéis utilizar si queréis pasar la prueba de valor con los 4 amigos Poppy, Craco, Duffy, Ania y su perro Lisco. En las viejas ruinas acechan fantasmas y otros peligros. Turno a turno, los cinco amigos deberán ir avanzando por la casa venciendo el miedo creciente.

OBJETIVO DEL JUEGO

Al final del juego, ganará el que haya acumulado un mayor número de puntos spookies. Ganaréis estos puntos cuando os atreváis a entrar en el jardín y la casa encantada. Cuantas más plantas subáis, más spookies conseguiréis; no obstante, si arriesgáis demasiado tendréis que devolverlos de nuevo.

CONTENIDO DEL JUEGO



5 personajes:
Craco, Lisco, Ania, Duffy y Poppy



1 dado amigo



4 dados numéricos



75 Spookies
(30 de 1, 20 de 2, 15 de 3, 10 de 5)

1 tablero

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Colocad el tablero en el centro de la mesa y situad a los 5 personajes en la entrada del jardín.

Si sois menos de 4 jugadores, os recomendamos no jugar con todos los spookies:

2 jugadores:	50 Spookies
3 jugadores:	60 Spookies
4 und 5 jugadores:	75 Spookies

Contad los spookies sobrantes boca abajo y devolvedlos a la caja. El resto se coloca boca abajo junto al tablero.

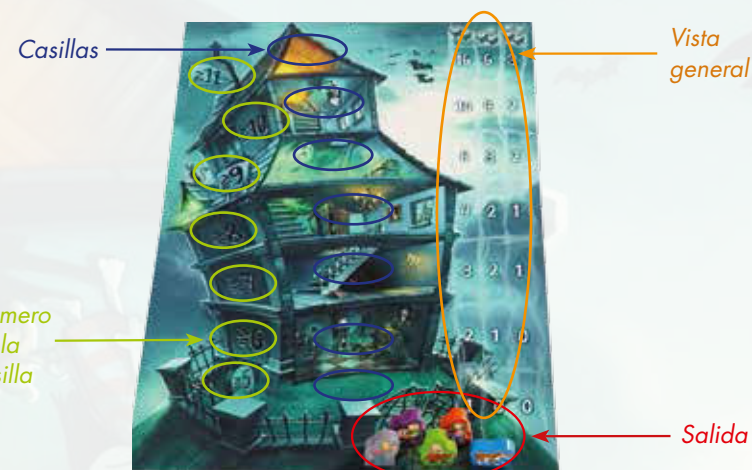
El jugador más valiente recibe el dado amigo y los 4 dados numéricos.

DESARROLLO DEL JUEGO

El dado amigo determina en cada turno el personaje con el que jugarás. Los personajes no están asignados a los jugadores.

Cada turno se desarrolla de la siguiente forma:

1. Determinar el personaje mediante el dado amigo
2. Elegir 2, 3 o 4 dados y tirar
3. a. El personaje avanza (cuando el resultado del dado es lo suficientemente alto) o
b. El personaje desciende (cuando el resultado del dado es demasiado bajo → turno finalizado), o bien
c. El personaje se queda inmóvil (cuando el resultado del dado es igual al número de la casilla actual → turno finalizado)



1. Determinar el personaje

En primer lugar, se tira el dado amigo y este muestra el personaje para este turno. Si sale el signo de interrogación, entonces eliges el personaje que prefieras.

2. Coger el dado y tirar

Para poder avanzar una casilla, necesitas sacar al menos el mismo número de la casilla de arriba. De este modo, si te encuentras en la casilla ≥ 7 , deberás sacar al menos un 8.

Aquí cuentan **siempre y únicamente los dos números más altos** que saquen tus dados.

Ejemplo:

Tirada con dos dados:



Resultado: 5

Tirada con tres dados:



Resultado: 8

Tirada con cuatro dados:



Resultado: 10

Con cuatro dados tendrás las máximas posibilidades de sacar el resultado deseado; con tres dados, tendrás posibilidades moderadas y con dos dados te expones al mayor riesgo. No obstante, con la tirada de dos dados podrás coger el mayor número de spookies como recompensa. Decide cuántos dados quieres utilizar y tíralos.



3a. ¡Conseguido! El personaje avanza una casilla

Si has sacado como mínimo el número de la casilla inmediatamente por encima, avanzas una casilla hacia arriba. Además, recibes tantos spookies como número aparezca en la vista general de la derecha junto a la casilla a la que acabas de llegar. El número depende de la cantidad de dados que hayas utilizado:

2 dados: mira la columna de la izquierda

3 dados: mira la columna del centro

4 dados: mira la columna de la derecha

Coge los spookies y sitúalos delante de ti, sin mirarlos y boca abajo.

Ejemplo:

Al tirar el dado, Tim ha sacado a Lisco como personaje. Se encuentra delante de la puerta principal. Seguidamente, Tim decide utilizar dos dados con los que saca un 3 y un 4 (= 7). Ha superado el número 5 y sitúa el perro en el jardín con la casilla ≥ 5 . Mira en la vista general y ve que para la casilla ≥ 5 , cuando se tira con dos dados, hay un 1 (columna de la izq.). De este modo, coge 1 spooky, lo coloca boca abajo delante de él y continúa.



¿Seguir tirando o plantarse?

Después de cada tirada lograda, decides si continuar tirando los dados o concluir tu turno.

- ◆ Si decides continuar tirando, eliges de nuevo el número de dados que deseas utilizar. Esta vez utilizas el mismo personaje que has empleado en la primera tirada.
- ◆ Si concluyes tu turno voluntariamente, podrás quedarte con todos los spookies que has ganado y será el turno del siguiente jugador.



En caso de que llegues al tejado, deberás sacar un 12 para seguir acumulando spookies. Si lo consigues, ganas tantos spookies como se indique en la vista general, junto a la casilla ≥ 11 , y dejas ahí tu personaje. Podrás repetir cuantas veces quieras, hasta que decidas terminar o pierdas.

Si tu personaje ya se encuentra en el tejado, tendrás que probar tu suerte con los dados al menos una vez.

3b. No lo has conseguido: el personaje desciende

Si el resultado obtenido es más bajo que el número de la casilla actual, colocarás el personaje en la casilla con el número que has sacado y tu turno habrá concluido (si el número sacado es menor que 5, sitúas el personaje en la puerta del jardín). Además, tendrás que pagar una multa mediante spookies, entregando tantos como casillas hayas retrocedido. Estos «spookies multa» se colocan boca abajo en la nueva casilla en la que se encuentra el personaje. Si no dispones de suficientes spookies, pagas solo con los que tengas.



Ejemplo:

Peter ha sacado a Ania como personaje y se encuentra en la casilla ≥ 9 . Con 4 dados saca los siguientes números: 3, 1, 1, 1. El resultado es un 4 (la suma de los dos números más altos: $3 + 1 = 4$). Peter coloca a Ania en la casilla de salida a la entrada del jardín, puesto que el resultado obtenido es incluso más bajo que el número del jardín. Y a continuación, deja 5 spookies en la casilla ≥ 9 , ya que su personaje ha tenido que retroceder 5 casillas.

Spookies multa

Todos los jugadores pueden hacerse con los spookies multa. No obstante, esto solo es posible si el jugador al que le toca ha tirado con dos dados para llegar a la casilla. Asimismo, recibirá también los spookies que se indiquen a la derecha en la vista general, los colocará boca abajo delante de él y continuará jugando. No os llevaréis los spookies multa si tiráis con 3 o 4 dados.

3c. Resultado de la tirada = casilla: el personaje se queda inmóvil

Si al tirar los dados has obtenido exactamente el mismo número de la casilla en la que te encuentras, no debes entregar ningún spookie. Tu personaje se queda en la casilla y tu turno habrá terminado.

FINALIZACIÓN DEL JUEGO

El juego concluirá cuando se hayan agotado los spookies de provisión. En este caso, los spookies-multa que se encuentren en el tablero aún no cuentan. Dad la vuelta a vuestros spookies y contad juntos los puntos del anverso. Ganará el jugador con el mayor número total de puntos.

VARIANTE «LIBRE ELECCIÓN»

Los amantes de la táctica sentirán satisfacción al jugar sin dado amigo. En esta variante, este dado se queda en la caja. Antes de cada turno, eliges el personaje con el que quieres jugar y con él jugarás hasta el final del turno. Únicamente podrás cambiar de personaje cuando vuelva a ser tu turno. No obstante, también podrás elegir el mismo.

Ejemplo:

Enrique quiere jugar con Lisco, lo selecciona, tira los dados y concluye su turno con el perro. Después es el turno de Daniel, que también escoge a Lisco y juega todo su turno con él. María es la tercera, elige a Poppy y termina su turno con él. De nuevo le toca a Enrique que, esta vez, elige a Craco como personaje.

Autor: Stefan Kloß
Ilustrador: Michael Menzel
Redactor: Jürgen Valentiner-Branth

©HABA-Spiele Bad Rodach 2015, Art.-Nr. 301896

Instrucciones breves

OBJETIVO DEL JUEGO

Conseguir subir y acumular el mayor número de puntos spookies.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

- ◆ Tablero en el centro de la mesa; personajes en la entrada del jardín
- ◆ Colocar los spookies junto al tablero (50 para 2 jugadores, 60 para 3 jugadores, 75 para 4 y 5 jugadores)
- ◆ El jugador más valiente tira los dados

DESARROLLO DEL JUEGO

- ◆ Seleccionar un personaje con ayuda del dado amigo.
- ◆ Tirar con 2, 3 o 4 dados. Resultado = la suma de los dos números más altos
 - ◆ ¿Resultado mayor que la casilla actual? Hacer avanzar al personaje y coger los spookies conforme a la vista general
 - ◆ decidir si continuar o plantarse
 - ◆ si se continúa: decidir si se hace con 2, 3 o 4 dados
 - ◆ ¿Resultado igual al número de la casilla actual? El personaje no se mueve; no se cogen spookies; termina el turno; sin multa
 - ◆ ¿Resultado más bajo que el número de la casilla actual? Colocar los spookies multa sobre la casilla (tantas como casillas deba retroceder el personaje); hacer retroceder al personaje; turno terminado
- ◆ Coger los spookies multa cuando se llega a la casilla con la tirada de dos dados (más los spookies que indique la vista general)

FINALIZACIÓN DEL JUEGO

- ◆ Se agotan los spookies de la provisión = final del juego

El que más puntos spookies haya obtenido = ganador



