Mauga

cayro
the games

MAUGA

A lo largo de la historia son muchas las expediciones arqueológicas que se han adentrado en lo más profundo de Mauga, la montaña que, según la leyenda, salvaguarda el mayor tesoro jamás encontrado. Tras mucho tiempo sin intentarlo, 4 grupos de especialistas en arqueología están dispuestos a hallar el paradero del tesoro, algo que acabaría con la leyenda y los convertiría en responsables de uno de los mayores descubrimientos de la historia de la arqueología. ¿Será vuestra expedición la que lo consiga? Pues estad muy atentos porque el espíritu de Mauga no os lo pondrá nada fácil...

COMPONENTES

1 tablero
4 piezas para formar las paredes de roca
32 exploradores (8 de cada color)
9 tarjetas diamante
4 piezas color de expedición
20 piezas objetos mágicos
12 piezas con poderes especiales
1 bolsa de tela
1 figura de MAUGA

OBJETIVO

Ser quien consiga la mayor puntuación de diamantes tras introducir sus exploradores en las cuevas.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Para preparar la partida de Mauga debéis seguir los siguientes pasos:

En primer lugar extraed todo el contenido de la caja, ya que esta servirá como superficie de juego.

Montad las piezas que formarán las paredes de roca y encajadlas en la parte inferior de la caja de modo que se formen 9 cubículos. En cada uno de ellos, al azar, introducid una tarjeta diamante. ***(Imagen 1)***

A continuación, colocad el tablero encima de las paredes, quedando estas y los cubículos ocultos. ***(Imagen 2)***

Cada participante elige una pieza de color de expedición, dejándola a la vista delante de sí. En función de las personas que seáis, coged vuestros 8 exploradores y distribuidlos en el tablero siguiendo el esquema: ***(Imagen 3)***

Introducid las 20 piezas de objetos mágicos en la bolsa y situadla al lado del tablero.

Coged la figura de Mauga y colocadla sobre la cueva central, tapando el agujero. La figura bloquea cualquier cueva en la que se encuentre, impidiendo que ningún explorador ni diamante pueda entrar en ella.

Piezas con poderes especiales:

Cada participante recibe de manera aleatoria, al inicio de la partida, una de las 3 piezas con poderes especiales de su color (parte trasera). Estas piezas pueden introducirse en las cuevas como las piezas objeto mágico pero su poder surtirá efecto en la fase de puntuación, tras retirar el tablero y dejar el interior de las cuevas al descubierto.

Puerta secreta: cambiará uno de sus exploradores a una cueva adyacente (movimiento ortogonal).

Pócima: eliminará uno de los exploradores (de cualquier color) de esa cueva.

Cuervo: eliminará un diamante del interior de la cueva.

DINÁMICA

En cada turno podréis realizar las siguientes acciones:

1. Usar una ficha de objeto mágico. Esta acción es opcional y en caso de llevarse a cabo, siempre se realiza antes de mover un explorador. Los objetos mágicos pueden ser:

a. Diamante: *puedes introducirlo, sin descubrir su valor, en cualquier cueva que no esté bloqueada por la figura de Mauga, modificando así la puntuación final de cada cueva.*

b. Lazo: *al jugar este objeto puedes mover un explorador de cualquier color a cualquier claro del tablero, aunque esté ocupado por otros exploradores. Tras utilizar este objeto, se descarta.*

c. Piedra gravada: *al jugarla puedes mover la figura Mauga 1, 2 o 3 posiciones en movimiento ortogonal (nunca diagonal) saltando de cueva en cueva. Tras utilizar este objeto, se descarta.*

d. Hechizo nocturno*: al jugarla, el resto de participantes se cubrirán los ojos, de modo que no podrán ver nuestro próximo movimiento de exploradores. Tras utilizar este objeto, se descarta.*

Nota: *también puede introducir en la cueva objetos mágicos que no sean diamantes para confundir al resto de jugadores.*

2. Mover uno de tus exploradores y coger un objeto de la bolsa en el caso de que el explorador entre en una cueva. Para mover un explorador de tu color tendrás en cuenta lo siguiente:
   a. Puedes hacerlo saltar 1, 2 o 3 veces para llevarlo hasta otro claro despejado (sin ningún explorador) o hasta el interior de una cueva.
   b. Un explorador sólo puede saltar en línea recta, siguiendo el camino dibujado en el tablero.
   c. En un único salto podrá pasar por encima de uno o más claros siempre que estos estén ocupados por algún explorador. ***(Imagen 4)***
3. Recoger pieza de objeto mágico: en caso de que introduzcas un explorador en una cueva cogerás de la bolsa una pieza de objeto mágico. La dejarás boca abajo delante tí y la podrás utilizar en otro de tus turnos (teniendo en cuenta que no podrás tener más de 3 piezas de objeto mágico).
4. **Aplicar un efecto del tablero:**
   a. **Piedra gravada:** si un explorador, durante su movimiento, salta por encima de una piedra gravada dibujada en el tablero, al terminar el turno se activará la acción de la figura Mauga sin necesidad de utilizar una pieza de objeto mágico.
   b. **Tornado:** si un explorador, durante su movimiento, salta por encima de un tornado, al terminar el turno se activará la acción del tornado, girando la caja de juego 90º hacia la izquierda o hacia la derecha.

A continuación, el turno pasa al siguiente jugador.

FIN DEL JUEGO

Cuando alguien introduce su último explorador en una cueva, el resto llevará a cabo un último turno y la partida finalizará. Entonces retirad el tablero para descubrir las cuevas y proceder a puntuar cada una de ellas. Quien obtenga la mayor puntuación global habrá ganado la partida.

Para puntuar se tendrá en cuenta lo siguiente:

- Quien tenga mayor presencia de exploradores en cada cueva se llevará el valor total de los diamantes que contenga la cueva.
- El resto de personas con presencia en dicha cueva obtendrán un punto.
- En caso de que en una cueva haya la misma presencia de exploradores de distintos jugadores, cada uno de ellos obtendrá la puntuación de los diamantes que haya en la cueva.

¡Vamos a pasarlo Cayro con Mauga!

Hemos intentado redactar unas instrucciones de juego que atiendan la diversidad de genero a través de una comunicación inclusiva. Para ello hemos usado la mayoría de las veces palabras con género neutro y cuando no hemos sabido como hacer hemos usado uno de los dos géneros indistintamente.

Imagen 1

Imagen 2

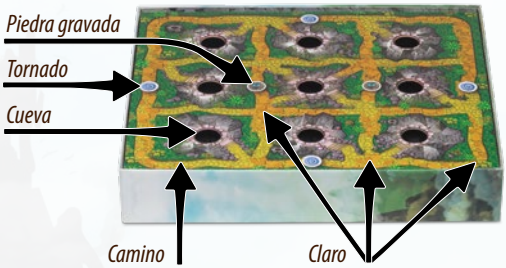


Imagen 3

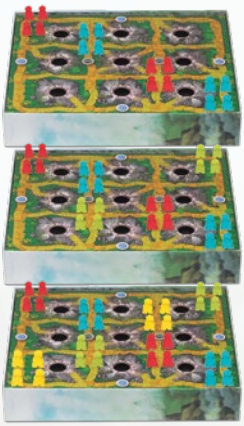


Imagen 4

EN

MAUGA

Throughout history, many archaeological expeditions have ventured into the deepest depths of Mauga, the mountain which, according to the legend, guards the biggest treasure ever found. After a long time with no attempts, 4 archaeologists are ready to seek the whereabouts of the treasure, something that would put an end to the legend and give them the credit for one of the greatest discoveries in the history of archaeology. Will yours be the expedition that achieves it? Well, be very careful, because the spirit of Mauga won't make it easy for you...

COMPONENTS

1 board
4 pieces to form the rock walls
32 explorers (8 of each colour)
9 diamond cards
4 expedition colour pieces
20 magic object pieces
12 pieces with special powers
1 cloth bag
1 MAUGA figure

AIM

To be the player to achieve the highest diamonds score after putting your explorers in the caves.

PREPARING THE GAME

To prepare the Mauga game, follow these steps:

First, take everything out of the box, as it will be used as the playing surface.

Assemble the pieces that will form the rock walls and fit them into the lower part of the box so that they form 9 cubicles. Insert a diamond card into each one of them at random. ***(Picture 1)***

Next, place the board on top of the walls, leaving them and the cubicles covered. ***(Picture 2)***

Each player chooses an expedition colour piece, and leaves it in front of him/herself. Depending on the number of players, take your 8 explorers and spread them around the board following this plan: ***(Picture 3)***

Put the 20 magic object pieces in the bag and place it beside the board. Pick up the Mauga figure and place it on the central cave, covering the hole. The figure blocks any cave where it is to be found, stopping any explorers or diamonds from entering it.

Pieces with special powers:

At the start of the game, each player at random receives one of the 3 pieces with special powers of their colour (rear part). These pieces can be put into the caves as magic object pieces, but their power will take effect in the scoring stage, after removing the board and leaving the interior of the caves-volcano uncovered.

Secret door: the player will change one of their explorers to an adjacent cave (right-angled move).

Potion: the player will eliminate one of the explorers (of any colour) from this cave.

Crow: the player will eliminate one diamond from the interior of the cave.

HOW TO PLAY

In turn, each player takes the following actions:

1. Using a magic object figure. This action is optional and if taken, it's always done before moving an explorer. The magic objects may be:

a. Diamond: *without revealing its value, the player may put it into any cave that isn't blocked by the Mauga figure, thus modifying each cave's final score.*

b. Bow: *when you play this object, you can move an explorer of any colour to any gap on the board, even if it's occupied by other explorers. This object is discarded after use.*

c. Carved stone: *when you play it, you can move the Mauga figure 1, 2 or 3 positions in a right-angled move (never diagonal), jumping from cave to cave. This object is discarded after use.*

d. Night-time spell: *when played, the rest of the players must cover their eyes, so that they can't see your explorers' next move. This object is discarded after use.*

Note: *the player can also put magic objects that aren't diamonds into the cave to confuse the other players.*

2. Moving one of your players and taking an object from the bag if the explorer enters a cave-volcano. To move an explorer of your colour, you must take the following into account:
   a. You can make him jump 1,2 or 3 times to take him to another clear gap (with no explorers) or into a cave.
   b. An explorer can only jump in a straight line, following the path traced on the board.
   c. In a single jump, he can pass over one or more gaps, provided they are occupied by an explorer. ***(Picture 4)***
3. Taking a magic object piece: if an explorer is put into a cave, the player takes a magic object piece from the bag. They must leave it face up in front of them, and can be used in another of their turns (taking into account that they can't have more than 3 magic object pieces).
4. **Applying a board effect:**
   a. **Carved stone:** if, during their move, an explorer jumps over a carved stone drawn on the board, when their turn ends, the action of the Mauga figure will be activated without the need to use a magic object piece.
   b. **Tornado:** if an explorer, during their move, jumps over a tornado, when their turn ends, they can activate the tornado action by turning the game box 90º to the left or right.

Now the turn passes to the next player.

END OF THE GAME

When a player puts their last explorer into a cave, the rest of the players must take their last turn and the game ends. The board is then removed to reveal the caves and give each of them a score. The player with the highest overall score wins the game.

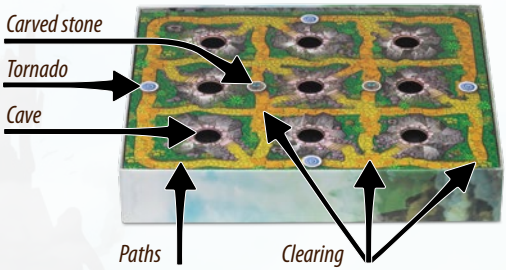
For scoring, the following is taken into account:

- The player with the most explorers in each cave will take the total value of the diamonds the cave contains.
- The other players who have explorers in that cave will gain one point.
- If a cave contains the same number of explorers of different colours, each of them will win the score of the diamonds that are in the cave.

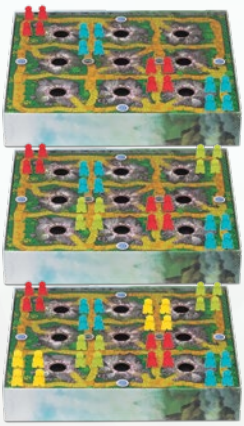
Are you ready for the expedition?

Picture 1

Picture 2



Picture 3



Picture 4

MAUGA

FR

Tout au long de l'histoire, de nombreuses expéditions archéologiques ont pénétré dans la partie la plus profonde de Mauga, la montagne qui, selon la légende, sauvegarde le plus grand trésor jamais trouvé. Longtemps sans avoir essayé, 4 groupes d'archéologues sont prêts à trouver l'endroit du trésor, ce qui mettrait fin à la légende et les rendrait responsables de l'une des plus grandes découvertes de l'histoire de l'archéologie. Votre expédition réussira-t-elle ? Eh bien, soyez attentifs, car l'esprit de Mauga ne vous facilitera pas la tâche...

PIÈCES

1 plateau
4 pièces pour former les murs de roche
32 explorateurs (8 de chaque couleur)
9 cartes diamant
4 pièces de couleur d'expédition
20 pièces objets magiques
12 pièces avec des pouvoirs spéciaux
1 sac en toile
1 figurine de MAUGA

OBJECTIF

Être le joueur avec le score de diamants le plus élevé après avoir mis vos explorateurs dans les grottes.

PRÉPARATION DU JEU

Pour préparer le départ de Mauga nous devons suivre les étapes suivantes :

Tout d'abord, nous retirons tout le contenu de la boîte, puisqu'elle servira de surface de jeu.

Nous assemblons les pièces qui formeront les parois rocheuses et les emboîtons dans la partie inférieure de la caisse de façon à former 9 grottes. Dans chacune d'elles, nous introduisons au hasard une carte diamant. ***(Image 1)***

Ensuite, nous plaçons le plateau au-dessus des murs, les cachant avec les grottes. ***(Image 2)***

Chaque joueur choisit une pièce de couleur d'expédition et la place devant lui. En fonction du nombre de joueurs que nous sommes, nous prenons nos 8 explorateurs et les répartissons sur le plateau suivant le schéma ci-dessous : ***(Image 3)***

Nous mettons les 20 pièces d'objets magiques dans le sac et les plaçons à côté du plateau.

Nous prenons la figure de Mauga et la plaçons au-dessus de la grotte centrale, couvrant le trou. La figurine bloque n'importe quelle grotte dans laquelle elle se trouve, empêchant les explorateurs ou un diamant d'y entrer.

Pièces aux pouvoirs spéciaux :

Chaque joueur reçoit au hasard, au début de la partie, l'une des 3 pièces aux pouvoirs spéciaux de sa couleur (dos). Ces pièces peuvent être placées dans les grottes en tant que pièces d'objets magiques, mais leur pouvoir prendra effet lors de la phase de décompte des points, après avoir retiré le plateau et exposé l'intérieur des grottes-volcan découvertes.

Porte secrète : le joueur changera l'un de ses explorateurs à une grotte adjacente (mouvement orthogonal).

Potion : le joueur retirera l'un des explorateurs (de n'importe quelle couleur) de cette grotte.

Corbeau : le joueur supprimera un diamant de l'intérieur de la grotte.

DYNAMIQUE

À son tour, chaque joueur effectuera les actions suivantes :

1. Utiliser une pièce d'objet magique. Cette action est facultative et si elle est effectuée, elle est toujours réalisée avant de déplacer un explorateur. Les objets magiques peuvent être :

c. Diamant : *le joueur peut l'introduire, sans découvrir sa valeur, dans n'importe quelle grotte qui n'est pas bloquée par la figurine Mauga, modifiant ainsi le score final de chaque grotte.*

d. Nœud : *en jouant cet objet, nous pouvons déplacer un explorateur de n'importe quelle couleur vers n'importe quelle clairière du plateau, même si elle est occupée par d'autres explorateurs. Après avoir utilisé cet objet, il est mis de côté.*

e. Pierre gravée : *en la jouant, nous pouvons déplacer la figurine Mauga de 1, 2 ou 3 places en mouvement orthogonal (jamais en diagonale) en sautant de grotte en grotte. Après avoir utilisé cet objet, il est mis de côté.*

f. Sort de nuit : *lorsqu'il est joué, les autres joueurs se couvriront les yeux, de sorte qu'ils ne pourront pas voir notre prochain mouvement d'exploreurs. Après avoir utilisé cet objet, il est mis de côté.*

Remarque : le joueur peut également mettre des objets magiques autres que des diamants dans la grotte pour confondre les autres joueurs.

2. Déplacer l'un de ses explorateurs et prendre un objet dans le sac au cas où l'explorateur entrerait dans une grotte-volcan. Pour déplacer un explorateur de notre couleur, nous prendrons en compte les éléments suivants :
   a. Nous pouvons le faire sauter 1, 2 ou 3 fois pour l'emmener dans une autre clairière (sans aucun explorateur) ou à l'intérieur d'une grotte.
   b. Un explorateur ne peut sauter qu'en ligne droite, en suivant le chemin tracé sur le plateau.
   c. En un seul saut, nous pouvons franchir une ou plusieurs clairières tant qu'elles sont occupées par un explorateur. ***(Image 4)***
3. Récupérer une pièce d'objet magique : si un explorateur est introduit dans une grotte, le joueur prendra un objet magique dans le sac. Il le laissera face cachée devant lui et il pourra l'utiliser dans un autre de ses tours (en tenant compte du fait qu'il ne peut pas avoir plus de 3 pièces d'objet magique. Il le laissera face cachée devant lui et il pourra l'utiliser dans un autre de ses tours (sachant qu'il ne peut pas avoir plus de 3 pièces d'objet magique).
4. **Appliquer un effet du plateau :**
   a. **Pierre gravée :** si un explorateur, lors de son déplacement, saute par-dessus une pierre gravée dessinée sur le plateau, à la fin de son tour l'action de la figurine Mauga sera activée sans avoir besoin d'utiliser un objet magique.
   b. **Tornade :** si un explorateur, lors de son déplacement, saute par-dessus une tornade, à la fin de son tour il pourra activer l'action de la tornade en tournant la boîte de jeu de 90º vers la gauche ou la droite.

Puis le tour passe au joueur suivant.

FIN DU JEU

Lorsqu'un joueur introduit son dernier explorateur dans une grotte, les autres joueurs effectuent un dernier tour et la partie se termine. Ensuite, nous enlevons le plateau pour découvrir les grottes et procédons au calcul du score de chacune d'entre elles. Le joueur avec le score global le plus élevé a gagné la partie.

Pour calculer, les éléments suivants seront pris en compte :

- Le joueur avec la plus grande présence d'explorateurs dans chaque grotte prendra la valeur totale des diamants contenus dans la grotte.
- Le reste des joueurs présents dans ladite grotte obtiendra un point.
- Si une grotte a la même présence d'explorateurs de couleurs différentes, chacun d'eux obtiendra le score des diamants dans la grotte.

Êtes-vous prêt pour l'expédition ?

Image 1

Image 2

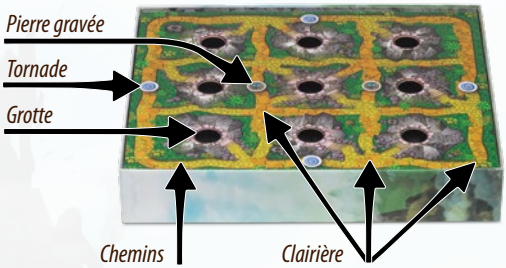


Image 3

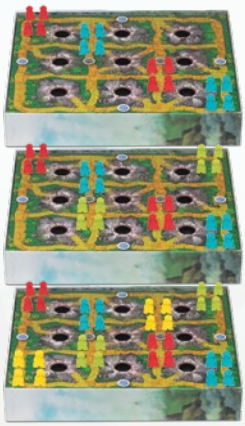


Image 4

MAUGA

Im Laufe der Geschichte hat es viele Ausgrabungsexpeditionen in den Tiefen des Berges Mauga gegeben, der der Legende nach den allergrößten jemals gefundenen Schatze birgt. Nach langer Zeit ohne Versuch sind 4 Gruppen von Archäologen bereit, den Verbleib des Schatzes aufzuspüren, was der Legende ein Ende setzen und sie wegen einer der größten Entdeckungen in der Geschichte der Archäologie berühmt machen würde. Wird es eure Expedition sein, die das schafft? Dann passt gut auf, denn der Geist von Mauga wird es euch nicht leicht machen...

SPIELMATERIAL

1 Spielbrett
4 Teile für die Felswände
32 Schatzsucher (8 von jeder Farbe)
9 Diamanten-Karten
4 Spielsteine Farbe der Expedition
20 Zauberobjekt-Spielsteine
12 Spielsteine mit besonderen Kräften
1 Stoffbeutel
1 MAUGA-Spielfigur

SPIELZIEL

Der Spieler gewinnt, der die meisten Punkte mit den Diamanten erzielt, nachdem er seine Schatzsucher in die Höhlen gebracht hat.

SPIELVORBEREITUNG

Für die Vorbereitung des Mauga-Spiels müsst ihr die folgenden Schritte befolgen:

Zunächst nehmt ihr den gesamten Inhalt aus der Schachtel heraus, da euch diese als Spielfläche dient.

Ihr setzt die Teile, die die Felswände darstellen, zusammen und steckt sie in den unteren Bereich der Schachtel, so dass sich 9 Felder ergeben. In jedem Feld legt ihr eine beliebige Diamanten-Karte ab. ***(Bild 1)***

Anschließend setzt ihr das Spielbrett auf die Wände, so dass diese und die Felder verdeckt sind. ***(Bild 2)***

Jeder Spieler wählt einen Expeditions-Farbstein und legt ihn vor sich ab. Je nach Anzahl der Spieler nehmt ihr jeweils 8 Schatzsucher und verteilen sie nach der folgenden Aufstellung auf dem Spielbrett: ***(Bild 3)***

Ihr steckt die 20 Zauberobjekt-Spielsteine in den Beutel und legt ihn neben das Spielbrett.

Nehmt die Mauga-Spielfigur und stellt sie auf die Höhle in der Mitte, so dass die Öffnung verdeckt wird. Die Spielfigur blockiert jede Höhle, in der sie sich befindet, und verhindert, dass Schatzsucher oder Diamanten hineingelangen.

Spielsteine mit besonderen Kräften

Jeder Spieler erhält zu Beginn des Spiels einen der 3 Spielsteine mit besonderen Kräften seiner Farbe (Rückseite). Diese Spielsteine können wie die Zauberobjekte in den Höhlen platziert werden, aber ihre Kraft wird erst bei der Punktevergabe wirksam, wenn das Spielbrett entfernt und das Innere der Vulkanhöhle aufgedeckt wird.

Geheimtür: Der Spieler verrückt einen seiner Schatzsucher in eine benachbarte Höhle (in gerader Richtung).

Zaubertrank: Der Spieler entfernt einen der Schatzsucher (beliebiger Farbe) aus dieser Höhle.

Rabe: Der Spieler entfernt einen Diamanten aus der Höhle.

SPIELVERLAUF

Reihum führt jeder Spieler die folgenden Aktionen aus:

1. Einen Zauberobjekt-Spielstein einsetzen. Diese Aktion ist optional und wird, wenn sie ausgeführt wird, immer vor dem Verrücken eines Schatzsuchers vorgenommen. Die Zauberobjekte sind:

a. Diamant: *Der Spieler kann ihn, ohne seinen Wert aufzudecken, in jeder Höhle platzieren, die nicht durch die Mauga-Spielfigur blockiert ist, und so die Endpunktzahl der jeweiligen Höhle verändern.*

b. Lasso: *Wenn dieses Objekt gespielt wird, könnt ihr einen Schatzsucher einer beliebigen Farbe auf eine Lichtung auf dem Spielbrett bewegen, auch wenn diese von anderen Schatzsuchern besetzt ist. Nach dem Einsatz dieses Objektes wird es aus dem Spiel genommen.*

c. Gravierter Stein: *Wenn ihr diesen Stein spielt, könnt ihr die Mauga-Spielfigur 1,2 oder 3 Positionen in gerader Richtung (niemals diagonal) verrücken und mit ihr von Höhle zu Höhle springen. Nach dem Einsatz dieses Objektes wird es aus dem Spiel genommen.*

d. Nachtzauber: *Wenn dieses Objekt gespielt wird, bedecken sich die übrigen Spieler ihre Augen, so dass sie den nächsten Zug mit den Schatzsuchern nicht sehen können. Nach dem Einsatz dieses Objektes wird es aus dem Spiel genommen.*

Hinweis: Der Spieler kann auch Zauberobjekte, die keine Diamanten sind, in der Höhle platzieren, um die anderen Spieler zu täuschen.

2. Verrückt einen eurer Schatzsucher und nehmt ein Objekt aus dem Beutel, sollte der Schatzsucher eine Vulkanhöhle betreten. Um einen Schatzsucher der eigenen Farbe zu verrücken, müsst ihr Folgendes berücksichtigen:
   a. Ihr könnt ihn 1, 2 oder 3 Mal springen lassen, um ihn zu einer anderen freien Lichtung (ohne Schatzsucher) oder in eine Höhle zu bringen.
   b. Ein Schatzsucher kann nur in gerader Linie springen und muss dabei dem auf dem Spielbrett gezeichneten Weg folgen.
   c. Mit einem einzigen Sprung darf er eine oder mehrere Lichtungen überspringen, sofern sie von einem Schatzsucher besetzt sind. ***(Bild 4)***
3. Ein Zauberobjekt nehmen: Wenn ein Schatzsucher in eine Höhle gestellt wird, darf sich der Spieler ein Zauberobjekt aus dem Beutel nehmen. Er lässt es verdeckt vor sich liegen und kann es in einer der nächsten Runden einsetzen (es ist zu beachten, dass er nicht mehr als 3 Zauberobjekte haben darf).
4. **Ein Ereignis auf dem Spielbrett auslösen:**
   a. **Gravierter Stein:** Wenn ein Schatzsucher während seiner Bewegung über einen auf dem Spielbrett abgebildeten gravierten Stein springt, aktiviert sich am Ende des Zuges die Mauga-Spielfigur, ohne dass ein Zauberobjekt eingesetzt werden muss.
   b. **Tornado:** Wenn ein Schatzsucher während seiner Bewegung über einen Tornado springt, kann er am Ende des Zuges den Tornado aktivieren, indem er das Spielfeld um 90° nach links oder rechts dreht. ***(Bild 4)***

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

ENDE DES SPIELS

Wenn ein Spieler seinen letzten Schatzsucher in eine Höhle setzt, dann spielen die anderen Spieler ihre letzte Runde und das Spiel endet. Anschließend nehmt ihr das Spielbrett ab, um die Höhlen freizulegen und ihr zählt die jeweiligen Punkte zusammen. Der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl gewinnt das Spiel.

Bei der Punkteverteilung ist wie folgt vorzugehen:

- Der Spieler, der die höchste Anzahl an Schatzsuchern in einer Höhle hat, erhält den Gesamtwert der in der Höhle enthaltenen Diamanten.
- Die übrigen Spieler, die einen Schatzsucher in dieser Höhle haben, erhalten einen Punkt.
- Wenn sich in einer Höhle gleich viele Schatzsucher verschiedener Farben aufhalten, erhält jeder von ihnen die Punktzahl der in der Höhle befindlichen Diamanten.

Seid ihr bereit für die Expedition?

Bild 1

Bild 2

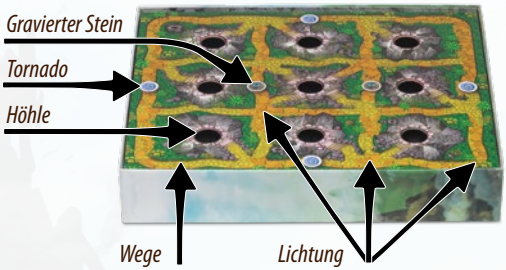


Bild 3

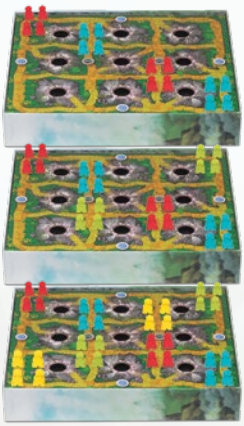


Bild 4

MAUGA

IT

Nel corso della storia, numerose spedizioni archeologiche si sono addentrate nel profondo della Mauga, la montagna che leggenda vuole custodisca il più grande tesoro mai scoperto. Dopo molto tempo senza nuovi tentativi, 4 gruppi di archeologi sono disposti a tentare di scovare l'ubicazione del tesoro, ponendo fine alla leggenda e diventando protagonisti di uno dei più grandi ritrovamenti della storia dell'archeologia. Sarà la tua spedizione a conseguire l'obiettivo? Fate molta attenzione, però: lo spirito di Mauga non renderà l'impresa così facile...

COMPONENTI

1 tabellone
4 pezzi per formare le pareti di roccia
32 esploratori (8 di ciascun colore)
9 tessere diamante
4 pezzi colore spedizione
20 pezzi oggetti magici
12 pezzi con poteri speciali
1 sacco di tela
1 figura MAUGA

OBIETTIVO

Ottenere il maggior punteggio di diamanti introducendo i propri esploratori nelle caverne.

PREPARATIVI DEL GIOCO

Seguire i passaggi di seguito per preparare la partita di Mauga.

Estrarre tutto il contenuto dalla confezione, in quanto quest'ultima serve da superficie di gioco.

Montare i pezzi che formano le pareti di roccia e incastrarli nella parte inferiore della scatola, in modo da formare 9 cubicoli. Introdurre in ognuno di essi, a caso, una scheda diamante. ***(Immagine 1)***

Collocare quindi il tabellone in cima alle pareti, in modo che i cubicoli rimangano nascosti. ***(Immagine 2)***

Ciascun giocatore sceglie un pezzo colore spedizione, posizionandolo dinnanzi a sé. A seconda di quanti giocatori sono in gioco, distribuire gli 8 esploratori sul tabellone come indicato nello schema di seguito: ***(Immagine 3)***

Introdurre i 20 pezzi oggetti magici nel sacco e posizionare quest'ultimo a lato del tabellone.

Collocare la figura di Mauga al di sopra della caverna centrale in modo da chiudere l'apertura. La figura blocca tutte le caverne scoperte, impedendo a qualunque esploratore o diamante di entrarvi.

Pezzi con poteri speciali:

Ciascun giocatore riceve a caso a inizio partita uno dei 3 pezzi con poteri speciali del proprio colore (retro). Questi pezzi possono essere introdotti nelle caverne come i pezzi oggetto magico, ma i poteri avranno effetto durante la fase di punteggio, dopo aver rimosso il tabellone e scoperto il contenuto delle caverne-vulcano.

Porta segreta: il giocatore sposterà uno dei suoi esploratori in una caverna adiacente (movimento ortogonale).

Pozione: il giocatore eliminerà uno degli esploratori (di qualsiasi colore) dalla caverna.

Corvo: il giocatore eliminerà un diamante dall'interno della caverna.

DINAMICA

Ciascun giocatore a turno svolge le seguenti azioni:

1. Utilizzare una tessera oggetto magico. Questa azione è opzionale e, se svolta, deve essere sempre realizzata prima di muovere un esploratore. Gli oggetti magici possono essere:

a. Diamante: *il giocatore può introdurlo, senza scoprirne il valore, in qualsiasi caverna che non sia bloccata dalla figura di Mauga, modificando in tal modo il punteggio finale di ciascuna caverna.*

b. Lazo: *giocando questo oggetto è possibile spostare un esploratore di qualsiasi colore in qualsiasi punto del tabellone, anche se occupato da altri esploratori. Una volta utilizzato, l'oggetto viene scartato.*

c. Pietra incisa: *giocandola, è possibile spostare la figura Mauga di 1, 2 o 3 posizioni con spostamenti ortogonali (mai in diagonale) saltando di caverna in caverna. Una volta utilizzato, l'oggetto viene scartato.*

d. Incantesimo notturno: *giocandolo, il resto dei giocatori dovranno coprirsi gli occhi in modo da non vedere il primo movimento dei nostri esploratori. Una volta utilizzato, l'oggetto viene scartato.*

Nota: il giocatore può inoltre introdurre nella caverna oggetti magici che non siano diamanti, in modo da confondere gli altri giocatori.

2. Spostare uno dei propri esploratori e, se si entra in una caverna-vulcano, pescare un oggetto dal sacco. Per spostare un esploratore del proprio colore, seguire le seguenti indicazioni.
   a. È possibile far saltare l'esploratore 1, 2 o 3 volte per portarlo in un'altra posizione libera (senza altri esploratori) fino all'interno di una caverna.
   b. Gli esploratori possono saltare unicamente in linea retta, seguendo il cammino tracciato sul tabellone.
   c. Con un unico salto potrà sorpassare una o più caselle purché occupate da esploratori. ***(Immagine 4)***
3. Pescare un pezzo oggetto magico: se si introduce un esploratore in una caverna, il giocatore pescherà dal sacco un pezzo oggetto magico. Lo lascerà capovolto davanti a sé potrà utilizzarlo in qualsiasi turno successivo (tenendo conto che non è possibile conservare più di 3 pezzi oggetto magico).
4. **Applicare un effetto del tabellone:**
   a. **Pietra incisa:** se un esploratore durante il suo spostamento salta al di sopra di una pietra incisa disegnata sul tabellone, alla fine del turno si attiva l'azione della figura Mauga senza alcuna necessità di utilizzare un pezzo oggetto magico.
   b. **Tornado:** se un esploratore durante il suo spostamento salta al di sopra di un tornado, alla fine del turno potrà attivare l'azione tornado, ruotando la scatola del gioco di 90º in senso orario o antiorario.

Il turno passa quindi al giocatore successivo.

FINE DEL GIOCO

Quando uno dei giocatori introduce il suo ultimo esploratore in una caverna, gli altri giocatori potranno completare il loro ultimo turno e la partita sarà conclusa. A questo punto si rimuove il tabellone per scoprire le caverne e procedere a contare i punti di ciascuna. Vince la partita il giocatore che avrà ottenuto il punteggio maggiore globale.

Per determinare il punteggio, seguire le indicazioni sottostanti:

- Il giocatore con più esploratori all'interno di una stessa caverna si impossesserà del valore totale dei diamanti contenuti nella stessa caverna.
- giocatori rimanenti che hanno esploratori nella caverna in questione, otterranno un punto.
- Nel caso in cui in una caverna ci siano esploratori di diverso colore in ugual numero, ciascuno di essi otterrà il punteggio dei diamanti presenti nella caverna.

Pronto per la spedizione?

Immagine 1

Immagine 2

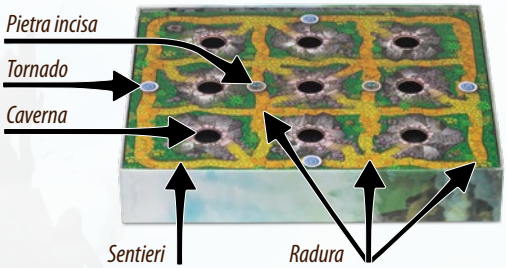


Immagine 3

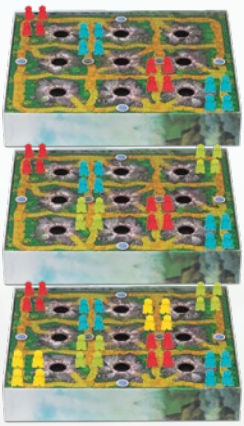


Immagine 4

MAUGA

Ao longo da história foram muitas as expedições arqueológicas que entraram nas profundezas de Mauga, a montanha que, segundo a lenda, guarda o maior tesouro jamais encontrado. Depois de muito tempo sem tentar, 4 grupos de arqueólogos estão dispostos a descobrir o paradeiro do tesouro, algo que acabaria com a lenda e os tornaria nos responsáveis por uma das maiores descobertas da história da arqueologia. Será a vossa expedição a conseguir? Estejam muito atentos porque o espírito de Mauga não fará com que seja fácil...

COMPONENTES

1 tabuleiro
4 peças para formar as paredes de rocha
32 exploradores (8 de cada cor)
9 cartões diamante
4 peças cor da expedição
20 peças objetos mágicos
12 peças com poderes especiais
1 saco de tecido
1 figura de MAUGA

OBJETIVO

Ser o jogador a conseguir a maior pontuação de diamantes depois de introduzir os seus exploradores nas cavernas.

PREPARAÇÃO DO JOGO

Para preparar a partida de Mauga, devemos seguir os seguintes passos:

Em primeiro lugar extraímos todo o conteúdo da caixa, uma vez que nos servirá como superfície de jogo.

Montamos as peças que formarão as paredes de rocha, encaixando-as na parte inferior da caixa, de modo a formar 9 compartimentos. Em cada um deles, à sorte, introduzimos um cartão diamante. ***(Imagem 1)***

A seguir colocamos o tabuleiro em cima das paredes, ficando as mesmas e os compartimentos ocultos. ***(Imagem 2)***

Cada jogador escolhe uma peça de cor de expedição, deixando-a à sua frente. Em função do número de jogadores, recolhemos os nossos 8 exploradores e distribuímo-los pelo tabuleiro, seguindo o seguinte esquema: ***(Imagem 3)***

Introduzimos as 20 peças de objetos mágicos no saco e colocamos o saco ao lado do tabuleiro.

Recolhemos a figura de Mauga e colocamo-la sobre a caverna central, tapando a abertura. A figura bloqueia qualquer caverna na qual se encontre, impedindo que qualquer explorador ou diamante entre nela.

Peças com poderes especiais:

No início da partida, cada jogador recebe, de forma aleatória, uma das 3 peças com poderes especiais da sua cor (parte traseira). Estas peças podem ser introduzidas nas cavernas como as peças objeto mágico, mas o seu poder surtirá efeito na fase de pontuação, depois de retirar o tabuleiro e deixar o interior das cavernas-vulcão a descoberto.

Porta secreta: o jogador mudará um dos seus exploradores para uma caverna adjacente (movimento ortogonal).

Poção: o jogador eliminará um dos exploradores (de qualquer cor) dessa caverna.

Corvo: o jogador eliminará um diamante do interior da caverna.

DINÂMICA

Na sua vez, cada jogador realiza as seguintes ações:

1. Usar uma ficha de objeto mágico. Esta ação é opcional e, no caso de ser levada a cabo, é sempre realizada antes de mover um explorador. Os objetos mágicos podem ser:

a. Diamante: *o jogador pode introduzi-lo, sem descobrir o seu valor, em qualquer caverna que não esteja bloqueada pela figura de Mauga, alterando assim a pontuação final de cada caverna.*

b. Laço: *ao jogares este objeto, podes mover um explorador de qualquer cor para qualquer clareira do tabuleiro, mesmo que esteja ocupada por outros exploradores. Este objeto é descartado após a utilização.*

c. Pedra gravada: *ao jogá-la podemos mover a figura Mauga 1, 2 ou 3 posições no movimento ortogonal (nunca diagonal), saltando de caverna em caverna. Este objeto é descartado após a utilização.*

d. Feitiço noturno: *ao jogá-lo, os restantes jogadores taparão os olhos, pelo que não poderão ver o nosso próximo movimento de exploradores. Este objeto é descartado após a utilização.*

Nota: o jogador também pode introduzir na caverna objetos mágicos, que não sejam diamantes, para confundir os restantes jogadores.

2. Mover um dos seus exploradores e recolher um objeto do saco no caso de o explorador entrar numa caverna-vulcão. Para movermos um explorador da nossa cor teremos em atenção o seguinte:
   a. Podemos fazê-lo saltar 1, 2 ou 3 vezes para levá-lo até outra clareira desobstruída (sem nenhum explorador) ou até ao interior de uma caverna.
   b. Um explorador só pode saltar em linha reta, seguindo o caminho desenhado no tabuleiro.
   c. Num único salto poderá passar por cima de uma ou mais clareiras, sempre que estas estejam ocupadas por algum explorador. ***(Imagem 4)***
3. Recolher peça de objeto mágico: no caso de introduzir um explorador numa caverna, o jogador recolherá uma peça de objeto mágico do saco. Irá deixá-la virada para baixo, à frente dele, e poderá utilizá-la noutra vez (tendo em atenção que não poderá ter mais de 3 peças de objeto mágico).
4. **Aplicar um efeito do tabuleiro:**
   a. **Pedra gravada:** se um explorador, durante o seu movimento, saltar por cima de uma pedra gravada desenhada no tabuleiro, ao terminar a sua vez ativará a ação da figura Mauga, sem necessidade de utilizar uma peça de objeto mágico.
   b. **Tornado:** se um explorador, durante o seu movimento, saltar por cima de um tornado, ao terminar a sua vez poderá ativar a ação do tornado, girando a caixa de jogo 90º para a esquerda ou para a direita.

A seguir passa a vez ao jogador seguinte.

FIM DO JOGO

Quando um jogador introduzir o seu último explorador numa caverna, os restantes jogadores jogarão uma última vez e a partida terminará. Aí retiramos o tabuleiro para descobrir as cavernas e pontuarmos cada uma delas. O jogador que obtiver a maior pontuação global ganhará a partida.

Para pontuar terá em atenção o seguinte:

- O jogador que tiver maior presença de exploradores em cada caverna levará o valor total dos diamantes que a caverna tiver.
- Os restantes jogadores que tiverem presença nessa caverna obterão um ponto.
- No caso de uma caverna ter a mesma presença de exploradores de diferentes cores, cada um deles obterá a pontuação dos diamantes que existirem na caverna.

Estás preparado para a expedição?

Imagem 1

Imagem 2

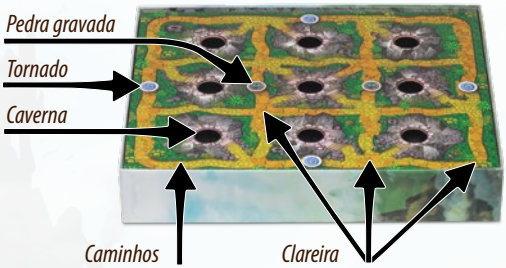


Imagem 3

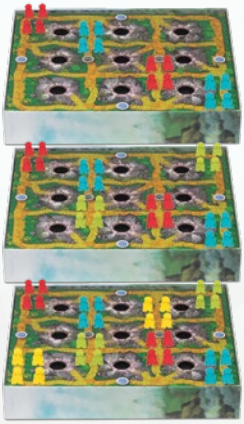


Imagem 4

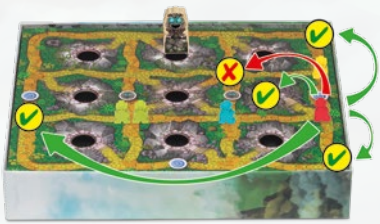


Imagen 1, Picture 1, Image 1, Bild 1, Immagine 1, Imagem 1.

Imagen 2, Picture 2, Image 2, Bild 2, Immagine 2, Imagem 2.

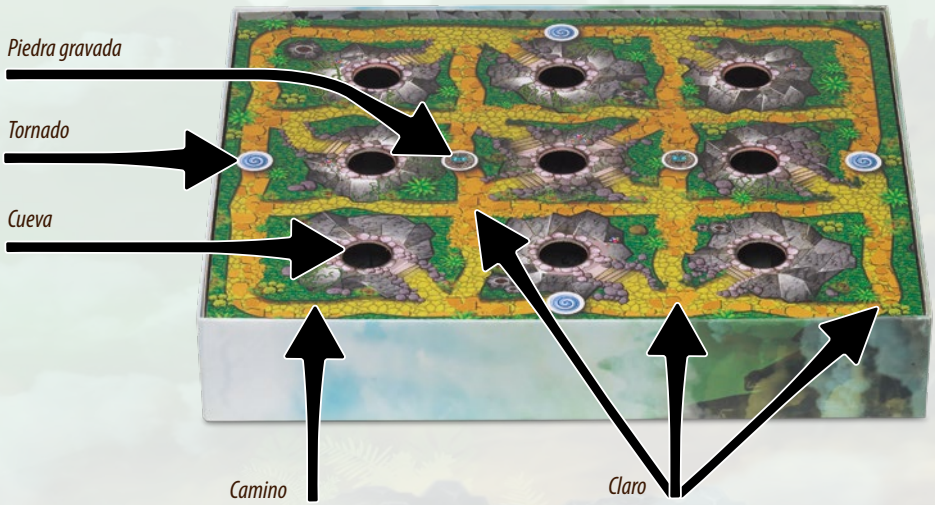


Imagen 3, Picture 3, Image 3, Bild 3, Immagine 3, Imagem 3.

Partida para 2 jugadores

Partida para 3 jugadores

Partida para 4 jugadores

Imagen 4, Picture 4, Image 4, Bild 4, Immagine 4, Imagem 4.

Quedan reservados a favor de **JUGUETES CAYRO S.L.** los derechos de reproducción total o parcial, transformación y/o distribución en cualquier medio o soporte de estas instrucciones, prohibiéndose expresamente la transformación de estas y/o su utilización sin autorización y con fines comerciales.

JUGUETES CAYRO S.L. reserves the rights of total or partial reproduction, transformation and/or distribution in any medium or support of these instructions. The transformation of these and/or their use without authorisation and for commercial purposes is expressly prohibited.

cayro
the games

JUGUETES CAYRO S.L.
Pol. Ind. Juyarco 54-55
03700Dénia(Alicante)España
www.cayro.es

7057/1121/es-en-fr-de-it-pt