

MICE to meet you

 1-5
 30 min
 8+

MATERIAL



90 cartas (18 cartas de 1-18 en 5 colores)



15 nueces



5 dados (2 dados rojos = tocino, 3 dados amarillos = queso)

IDEA DE JUEGO

Los ratones están sueltos, te sonríen y están en tu casa. Usa los dados para colocar ingeniosamente las trampas con queso y tocino para atraparlas. Si eso no es suficiente, entonces sólo las nueces ayudarán.

OBJETIVO

Atrapar el máximo número de ratones para ganar el juego.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

- Cada jugador recibe todas las cartas de ratón de un color.
- Así mismo, cada jugador coloca las cartas con dados con los valores 6, 9, 12 y 15 boca arriba en una fila de izquierda a derecha delante de él.
- Los 2 dados rojos y los 3 dados amarillos se ponen en el centro de la mesa.
- Se colocan 3 nueces por jugador en una reserva general en el centro de la mesa, por ejemplo, 9 nueces para 3 jugadores.
- Las nueces restantes no son necesarias. Empieza el jugador más joven.



Preparación para
3 jugadores

DESARROLLO DEL JUEGO

El jugador que comienza tira los 5 dados como jugador activo.

Debe utilizar la suma de los dos dados rojos y puede combinarlos con los valores de 1,2 o los 3 dados amarillos.

Puede atrapar tantos ratones como la suma de los dados: el jugador puede descartar la carta con la suma correspondiente (de sus cartas de ratón) o hacer girar la carta con la suma correspondiente en el reverso (de sus cartas de dados que tiene en la mesa). Resumiendo, debe descartar una carta de ratón o girar una carta de dados en cada ronda.

Si descarta una carta ratón, éste se colocará en la jaula de los ratones: el mazo de descarte que tiene cada jugador.

Si en su lugar gira una carta de dados, el jugador ya no tendrá el o los dados que muestra la carta en la siguiente ronda. Así, quien haya girado a una carta con el número 15 sólo tirará 1 dado rojo y 3 dados amarillos en la siguiente ronda.


Las cartas se pueden girar en cualquier orden, pero la carta con el número 6 que muestra dos dados siempre se debe girar al final del juego (ver final del juego abajo).

Si el jugador activo no puede o no quiere atrapar ningún ratón con sus dados, es decir, no descarta una carta ni la gira, hace una tirada fallida. A continuación, debe recoger la carta superior de la jaula de ratones, es decir, de su pila de descartes personal, o girar una de sus cartas de dados boca abajo hacia el frente. En este caso, volverá a utilizar los dados correspondientes a partir de la siguiente ronda.

Cuando el jugador activo haya acabado su turno, los demás jugadores (pasivos) pueden decidir, siguiendo el orden en el sentido de las agujas del reloj, si quieren usar la suma de los dedos amarillos que no usó el jugador activo para descartar o girar una carta. Si el jugador activo tuvo una tirada fallida, los demás pueden usar la suma de todos los dados.

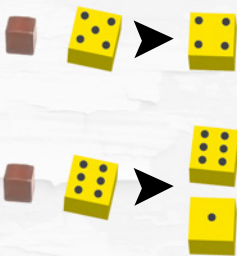
Se pregunta al jugador sentado a la izquierda del jugador activo si quiere usar los dados no utilizados para descartar o girar una carta de este valor. Se les preguntará a todos los jugadores pasivos por turno, respetando el orden. Cada jugador debe terminar su movimiento antes de que el siguiente decida.

Si un jugador pasivo descarta o gira una carta, el jugador activo es recompensado con una nuez de la reserva general. Si no hay más nueces en la reserva general, el jugador pasivo debe dar una nuez de su propia reserva al jugador activo. Si no puede o no quiere hacerlo, no puede usar los dados.

 Las nueces pueden ser utilizadas por un jugador activo o pasivo en cualquier ronda posterior para cambiar el resultado de los dados en ± 1 por cada nuez descartada. Esa nuez se devuelve a la reserva general. Sólo se pueden cambiar los dados que el jugador usa.

NOTA: Si un jugador pasivo quiere usar los dados y cambiar su valor, debe entregar al menos 2 nueces (1 por uso más 1 por cambio ± 1). En caso de que quiera usar los dados amarillos, la nuez para el jugador activo puede venir de la reserva general si hay nueces allí. Importante: El jugador pasivo debe primero pagar por el uso, y luego por el cambio del valor de los dados.

Si el valor de los dados se cambia dando una o más nueces, los dados se convierten al valor correspondiente (por ejemplo, $5 - 1 = 4$). El valor que se muestra ahora se conserva para el jugador que sigue en el sentido de las agujas del reloj. Si el resultado (por ejemplo, $6 + 1 = 7$) no se puede mostrar con un dado, se puede añadir otro dado no utilizado para mostrar el valor actual.



A continuación, el jugador siguiente en el sentido de las agujas del reloj tira todos los dados.

Ejemplo: El jugador A tira un 5 y un 3 con los dados rojos y los valores 6, 3 y 2 con los dados amarillos. Suma el 5 y el 3 de los dados rojos y añade el 3 de uno de los dados amarillos. La suma es 11, esta carta todavía está en su mano y la coloca delante de él en la jaula del ratón.

Para los otros jugadores queda la suma de 8 ($6 + 2$). El jugador B sentado a la izquierda del jugador activo puede decidir si quiere usar esta suma (descartar su carta con el 8). Si quiere hacerlo, le da una nuez al jugador A de la reserva general, si disponible. Si la reserva está vacía, debe pagarla de su reserva personal. Si no puede hacer esto, no puede descartar la carta con el 8.

Ahora puede pagar otra nuez (sólo de su reserva) para cambiar la suma a 8. Lo convierte en un 7 (convierte el dado del 6 al 5) si todavía tiene esta carta en su mano y quiere descartarla. Para el jugador siguiente, la suma ya no es 8, sino 7.

Cuando todos los jugadores han decidido de esta manera, el jugador B es el jugador activo y puede tirar los dados.

NOTA TÁCTICA: antes de dar girar las cartas con los dados, la mayoría de las cartas con valores altos ya deberían haber sido descartados de la mano, ya que cada vez es más difícil tirar un valor elevado con menos dados.

Jugador A:



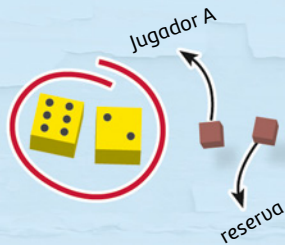
Jugador B:



Jugador A



0



Jugador A

reserva



FINAL DEL JUEGO Y RECUENTO

El juego termina cuando un jugador gira la última carta con dos dados delante de él (la carta con el valor 6).

Los jugadores suman el número de ratones de todas las cartas que todavía tienen en su mano (el valor de las cartas).

Las cartas con los dados no se cuentan.

El jugador con menos ratones gana.

Si hay un empate, el jugador con más cartas de dados boca abajo (es decir, giradas) gana. Si también hay un empate, se cuentan las nueces y gana el jugador con más nueces.



Fin

VERSIÓN EN SOLITARIO

AJUSTES: MATERIAL Y PREPARACIÓN DEL JUEGO

1 juego de cartas (1-18) de un color
5 dados (2 dados rojos, 3 dados amarillos)
3 nueces

El jugador recibe 3 nueces al inicio; no se colocan nueces en la reserva general en el centro de la mesa.

AJUSTES: DESARROLLO DEL JUEGO

El jugador puede poner una nuez en la reserva general para

- cambiar un resultado de dados \pm /1 por nuez
- o descartar una segunda carta en una ronda, es decir, para usar los dados amarillos restantes.

La nuez entonces viene de su caldo a la mitad de la mesa.

Se concede al jugador una nuez de la reserva general (si está disponible) si la suma de los dados amarillos no utilizados es 15 o más.

¡Pero el jugador no recibe nunca nada por una tirada fallida!

Las cartas con los dados no se giran por la suma de un resultado de dados, sino sólo por tiradas fallidas, si el jugador no puede o no quiere usar una suma de dados.

El jugador selecciona una de las cuatro cartas, lo gira y pone a un lado el o los dados que aparecen en ella. No lo/s puede usar más. La carta 6 sólo puede ser girada en último lugar.

ATENCIÓN: Si una carta con dados se gira una vez en el juego en solitario, permanecerá siempre en esta posición y no se puede volver atrás.

FINAL DEL JUEGO

El juego termina cuando las cuatro cartas de dados han sido giradas, o cuando el jugador no tiene más cartas en su mano.

VARIANTE AVANZADA

Para hacer el juego más desafiante paso a paso, el jugador recibe una nuez menos, que se colocará en el centro de la mesa.

En el nivel más difícil, el jugador no recibe ninguna nuez al inicio, y las tres nueces se colocarán en el centro de la mesa.

RECUENTO

0 cartas en la mano y todas las cartas de dados boca arriba

Genial!

0 cartas en la mano y 3 cartas de dados boca arriba

Estupendo.

0 cartas en la mano y 2 cartas de dados boca arriba

Muy bien.

0 cartas en la mano y 1 carta de dados boca arriba

Bien jugado.

1 cartas en la mano

No está mal.

2 cartas en la mano

Esto va aún mejor.

3 o más cartas en a mano

Eso no fue nada.



RECONOCIMIENTOS

Un agradecimiento especial a todos los jugadores de prueba cuyos comentarios útiles hicieron que el juego madurara como un buen queso: Anne B., Jochen, Andreas, Alex F., Bernd, Alex H., Stefan, Alejandro, Marcel, Marco, Jörg, Michael, Markus, Anne O. y muchos otros jugadores en los festivales de juegos y días en Nuremberg y Ratingen!

Skellig Games agradece a los jugadores de prueba Andi, Beate, Både, Christian, Dani, Lenny y Maren.

Muchas gracias a nuestra ilustradora Alisa Menges por los lindos ratones.

Traducción: Harri Beobide / Daniel Bernsen

 Daniel Bernsen  Alisa Menges

SERVICIO DE REPUESTOS



Damos lo mejor de nosotros mismos para probar y asegurar la calidad de este juego. Sin embargo, si falta alguna parte de este juego o está defectuosa, por favor, discúlpenos. En caso de que ocurriera alguno de los anteriormente citados, por favor contacte con nosotros en la dirección abajo indicada, y nos apresuraremos a enviarle un reemplazo:

info@skellig-games.de
Asunto: Servicio de repuestos

Fabricado en la UE © 2019 Skellig Games
Sujeto a cambios

SKELLIG GAMES

Parkweg 6
35452 Heuchelheim
Alemania
www.skellig-games.de

