



COMPONENTES

- 1 bloc de hojas de juego
 - 4 lápices
 - 3 dados
 - 4 figuras de jugador
- + 1 tabla para dados pequeña
impresa en la caja



OBJETIVO

En **LOOT**, lanzarás el dado para desplazarte por el pabellón de la SPIEL, la feria de Essen (Alemania), mientras visitas las casetas de los expositores más interesantes. Gana quien haya visitado más zonas al final de la partida.

PREPARACIÓN

Para empezar, cada jugador coge 1 hoja, 1 lápiz y 1 figura. Coloca la figura en cualquier casilla del borde de la cuadrícula que hay a la izquierda de tu hoja. Elige a un jugador para que lance los 3 dados y los coloque como quiera en las tres casillas (»», »!, !) de la tabla para dados de la caja (ver ejemplo de la derecha).



CÓMO JUGAR

En cada ronda, los jugadores moverán sus figuras a la vez, horizontal o verticalmente, en sus correspondientes cuadrículas de feria. El dado que ocupa la casilla ! de la tabla para dados («dado activo») indica el número de casillas que hay que mover. Los otros dos dados, colocados en las casillas » y »», no son relevantes en esta ronda. Sin embargo, indican el número de casillas que se contarán en las siguientes dos rondas, lo que permite planear de antemano cómo actuar.

A la hora de mover las figuras, se aplican las siguientes reglas:

- Las figuras deben moverse el número exacto de casillas que ha salido en el dado activo.
- Solo es posible moverse horizontal o verticalmente, sin cambiar de dirección.
- La casilla en la que termina el movimiento de la figura se marca con una línea diagonal (una barra) / . Si ya hay una barra en una casilla, se debe dibujar otra invertida para formar una cruz X .
- La figura no puede terminar su movimiento en las casillas tachadas con una cruz, es decir, las figuras no pueden ocupar una casilla 3 veces.
- La figura no puede salirse de los límites de la cuadrícula.
- Si no puedes mover tu figura (porque solo puedes colocarla en casillas tachadas o se saldría de la cuadrícula), colócala en una casilla vacía (sin barras) y no la marques.

Ejemplo: La figura del jugador de la imagen de la derecha solo puede moverse a las casillas que aparecen señaladas con un círculo. Si el resultado del dado activo es un 5 o un 6, la figura no puede moverse porque se saldría fuera de la cuadrícula. Sin embargo, si el resultado del dado activo es un 3, la figura solo podría moverse hacia arriba (hacia la derecha, se saldría de la cuadrícula y, hacia la izquierda o abajo, terminaría su movimiento en casillas tachadas con una cruz). Pero, si el resultado del dado activo fuese un 1, el jugador podría mover la figura hacia la izquierda o hacia arriba y marcar con una barra alguna de esas casillas o moverse hacia la derecha o hacia abajo y marcar alguna de esas casillas con una segunda barra.



SIGUIENTE RONDA

Después de que todo el mundo haya jugado una ronda, elegid a otra persona para que lance el dado y lo coloque en el espacio » de la tabla para dados. De este modo, el dado del espacio » se mueve a » y el del » al ! . El dado del espacio ! se convierte en el nuevo dado activo, por lo que indica el número de casillas que hay que mover en la ronda actual, mientras que el nuevo dado del espacio » indica cómo habrá que moverse dentro de dos rondas.



PUNTOS Y HABILIDADES

Una casilla (o caseta) cuenta como «visitada» cuando se haya marcado al menos con una barra. Podrás ganar puntos y desbloquear nuevas habilidades consiguiendo ciertos combos de casetas (marca los puntos y habilidades con un **círculo**). Utilizaremos el ejemplo de partida en progreso siguiente para explicar los combos. Fíjate en los espacios marcados con un círculo:



- 👉 Cada fila o columna que completes en la cuadrícula de la convención **A** al visitar todas sus casetas (marcadas con una barra o una cruz) te otorga 3 puntos (observa el 3 marcado con un círculo situado en la parte superior derecha de la cuadrícula).
- 👉 Cada casilla blanca de Meeps que visites en la cuadrícula **A** te otorga de 1 a 5 puntos o una habilidad que podrás usar una sola vez en un turno posterior. Marca estos puntos y habilidades en el marcador de Meeps **C**.
- 👉 Cada grupo de casillas del **mismo color** de la cuadrícula **A** (hay grupos de 1, 2, 3 y 4 casillas) te otorgará 1, 2, 3 o 4 puntos respectivamente cuando los completes. Marca estos puntos en la cuadrícula de combos **B** de la derecha.
- 👉 Cuando hayas rodeado con un círculo el número de espacios requeridos en una fila o columna (**2x0** equivale a 2 círculos y **3x0** , a 3), obtendrás 3 puntos o una habilidad.

Rodea con un círculo los puntos que ganes en una ronda en el lugar correspondiente en **A**, **B** o **C** y apunta el total por ronda en un solo espacio del marcador de puntos **D**. Apunta los puntos de la primera ronda en la primera casilla. Para tener siempre la puntuación total actual, suma a la cantidad de la casilla de la ronda anterior los puntos que acabas de conseguir en la ronda actual y apúntala (sumaremos a los puntos de la casilla 1 los puntos conseguidos en la ronda 2; sumaremos a los puntos de la casilla 2 los conseguidos en la ronda 3;

y así sucesivamente). Si obtienes puntos de varias formas en un mismo turno (por ejemplo, completas una fila en **A**, marcas con un círculo un espacio en **B**, etc.), debes sumarlos todos, sumarlos a la casilla anterior y anotar el total en una sola casilla del marcador.

Como ya se ha mencionado antes, al marcar con círculos determinados espacios se desbloquean habilidades únicas en vez de obtener puntos. Las habilidades desbloqueadas otorgan algunas ventajas a la hora de mover tu figura en la cuadrícula. Marca con una cruz las habilidades después de usarlas para indicar que ya se han utilizado. Solo puedes usar 1 habilidad por turno. No puedes combinar 2 o más habilidades.

Hay 2 habilidades diferentes:



Tu figura puede salirse del borde de la cuadrícula de la convención y continuar moviéndose desde el lado contrario.



Puedes mover la figura una casilla más o menos que el número indicado en el dado activo.

FIN DE LA PARTIDA

La partida termina cuando un jugador haya anotado puntos en **el penúltimo espacio** de su marcador. Ese jugador recibe **3 puntos adicionales**, que sumará a los que ya tenía, y anotará el total en el último espacio del marcador. El resto también anotará la puntuación final en el último espacio, sin puntos adicionales. Quien tenga la mayor cantidad de puntos gana la partida.

En caso de empate, ganará quien más cruces completas tenga en el tablero de la izquierda. Si aun así varios jugadores tienen el mismo número de cruces, todos ellos ganan la partida.



Idea de juego:

Ralf & Roy zur Linde

Ilustración:

Christian Opperer,
Michael Menzel (Meeps)

Traducción y revisión al español:

Alicia del Fresno Orellana y Francisco Javier Esteban
para The Geeky Pen

SPIEL 
Essen



SKELLIG
GAMES GmbH
Parkweg 6
D-35452 Heuchelheim
Alemania
www.skellig-games.de