

Ahora, partiendo por quien comenzó la ronda, y siguiendo en el sentido de las agujas del reloj, cada participante debe resolver sus filas de monedas o cartas de tesoro completadas.

Nota: los puntos de copa otorgados por completar una fila de monedas se reciben en el turno de cada participante.

Si alguien ha tachado las 4 casillas de monedas de una fila en su carta de puntaje, debe tachar la copa con la mayor cantidad de puntos de victoria disponible en la carta de rondas. Luego, anota el número de puntos de victoria en el espacio simbolizado por una copa en su carta de puntaje. Si las 6 copas de la carta de rondas ya fueron tachadas, no se otorgarán más puntos adicionales.

Phab es el primero en completar una fila de monedas. Tacha la copa con el número 6 en la carta de rondas y anota 6 puntos de victoria. La siguiente persona que complete una fila de monedas obtendrá 5 puntos, etc.



Si alguien ha tachado **todas las casillas de una carta de tesoro** la ubica a un costado, bocarriba y visible para el resto del grupo hasta el final de la partida. Luego toma una nueva carta de tesoro de las disponibles en el mercado o la primera carta de la pila de cartas de tesoro. Si esa persona ha completado sus 2 cartas de tesoro, debe tomar 2 cartas siguiendo las mismas reglas.

Nota: las cartas del mercado se renuevan sólo después de que la persona haya completado su 3er paso.



Feña ha llenado completamente su carta de tesoro naranja. Obtiene 12 puntos de victoria, ubica su carta a un costado y toma una nueva carta de tesoro del mercado.

En el extraño caso de que la pila de cartas de tesoro se agote, la partida continúa pero el mercado no es renovado, quedando entonces con menos opciones.

Importante: luego del 3er paso, la primera persona en jugar pasa a la persona sentada a la izquierda.

Fin de la ronda

Cuando la séptima carta de expedición (de las 8) es revelada, y luego de que se hayan llevado a cabo todos los pasos, la ronda termina y se tacha la casilla correspondiente en la carta de rondas. A continuación las 8 cartas de expedición son barajadas y ubicadas nuevamente en una pila a un costado.

Fin de la partida

La partida termina luego de que se han jugado 4 rondas. Todas las cartas de tesoro que no han sido completadas se descartan y no otorgan puntaje alguno. Cada participante suma los puntos de victoria obtenidos en su carta de puntaje como se indica a continuación:

- Cada casilla de moneda tachada otorga un punto de victoria.
- Cada copa otorga tantos puntos como el número anotado.
- La suma de los números en las casillas de palmera.
- Cada carta de tesoro otorga tantos puntos como el número impreso.
- Cada sello otorga 1 o 2 puntos extra por cada carta de tesoro completada del color correspondiente. Si alguien tiene más de un sello, cada uno de los sellos puntúa siguiendo la regla.

Quien cuente con la mayor cantidad de puntos de victoria será quien gane la partida. En caso de empate, quien haya completado más cartas de tesoro gris ganará. Si el empate persiste, ganará quien haya completado más cartas de tesoro verdes, si persiste, cartas de tesoro naranjas y si aún persiste, cartas de tesoro moradas.



Feña ha completado 6 cartas de tesoro. Esto le otorga 64 puntos de victoria. El sello gris le otorga 1 punto por carta de tesoro gris (2 puntos adicionales). El sello naranja le otorga 2 puntos por carta naranja (4 puntos adicionales). Las 9 monedas tachadas y las 2 copas obtenidas le otorgan 17 puntos en total. Las 3 casillas de palmera le otorgan 8 puntos. Feña obtiene entonces 95 puntos en total.



Edición en español:
José Manuel Álvarez, Eduardo Bravo, Jorge Larraín, Laura Mena, Paulina Vasconcelo, Manuel Warner y Simón Weinstein.

Phil Walker-Harding

Silver & Gold

¡100 CRUCES - 1.000 TESOROS!

Participantes: 2 a 4 **Edad:** desde 8 años **Duración:** 20 minutos

Contenido

47 cartas de tesoro

Hay 12 cartas de cada color (moradas, naranjas y verdes) a excepción de las grises que hay solo 11. Las casillas en las cartas de tesoro se tachan a lo largo de la partida. Una carta que esté **completamente** tachada gana tantos puntos de victoria como los indicados en la esquina superior izquierda. En algunas cartas hay un sello en la esquina superior derecha que corresponde a puntos de victoria adicionales.



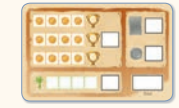
8 cartas de expedición (6 patrones diferentes)

Las cartas de expedición determinan cómo y en qué orden las casillas deben ser tachadas. **Una** carta de expedición se revela y afecta al grupo completo. En cuanto siete de las ocho cartas han sido reveladas, la ronda concluye.



Deben tacharse exactamente tres casillas en una línea recta.

4 cartas de puntaje



1 carta de rondas



Estos son los 8 patrones disponibles en las cartas de expedición

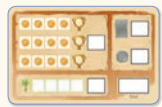
Luego de que una ronda es jugada, se debe tachar una de las 4 casillas de ronda

4 lápices



Preparación de la partida

Cada participante recibe un **lápiz** y una **carta de puntaje** que coloca bocarriba enfrente suyo. Las **47 cartas de tesoro** se barajan formando un mazo. Cada participante toma **4 cartas de tesoro** y selecciona **2** de ellas, ubicándolas bocarriba, una al lado de la otra, en su área de juego. Las cartas sobrantes se barajan en el mazo.



carta de puntaje



Phab recibió 4 cartas de tesoro y escogió estas 2 para partir jugando.

La **carta de ronda** se coloca en el centro de la mesa bocarriba. La pila de cartas de tesoro se ubica a un costado de la carta de ronda. Las **4 primeras cartas** de la pila son reveladas y ubicadas a un costado, formando el mercado de **cartas disponibles**.

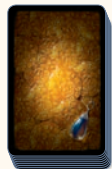
Nota: el mercado de cartas debe siempre reponerse hasta tener 4 cartas durante la partida.

Las 8 cartas de expedición se barajan formando una pila bocabajo y se ubican a un costado del mercado. Finalmente se escoge al azar al participante inicial.

Nota: quien comience cada ronda rotará en sentido horario durante la partida.



Carta de ronda



Pila de cartas de tesoro



Mercado de cartas disponibles



Pila de cartas de expedición

Desarrollo de la partida

Resumen: cada ronda consiste en siete turnos. Primero **una** carta de expedición es revelada. Esta carta aplica para el grupo completo, quienes deben tachar las casillas de una de sus 2 cartas de tesoro de acuerdo al patrón de la carta revelada. Luego el procedimiento se repite hasta que se revele la séptima carta, dejando una carta de expedición fuera de la ronda. Esto corresponde al fin de una ronda. Se jugarán 4 rondas de este modo. Finalmente cada participante contará sus puntos de victoria luego de la cuarta ronda.

Estos **3 pasos** siempre se llevan a cabo uno tras otro.

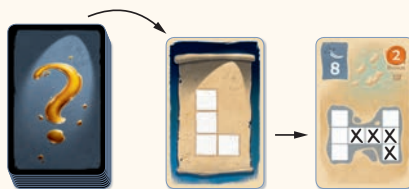
1er paso: revelar una carta de expedición

Quien comienza revela la **primera carta de expedición de la pila** y la coloca bocarriba a un costado.

2do paso: tachar casillas

El grupo completo debe tachar el patrón indicado en **una** de sus cartas de tesoro. El patrón puede ser rotado en 90° o 180° grados, e incluso puede ser reflejado. **Cada** casilla de las cartas de tesoro puede ser tachada exactamente una sola vez.

Nota muy importante: si alguien **no puede o no quiere** usar la carta de expedición revelada, **debe entonces** tachar una sola casilla de alguna de sus cartas de tesoro. **Siempre** se debe tachar al menos una casilla cada vez que se revele una carta.



Feña tacha el patrón "L" en su carta de tesoro (girándola en 90° y reflejándola).

Nota: las cartas de expedición reveladas se deben ir apilando una sobre otra durante cada ronda. **No está permitido mirar que cartas de expedición ya han sido reveladas.**

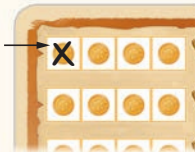


Si alguien tacha una casilla con un **símbolo de cruz**, tiene que inmediatamente tachar otra casilla vacía en cualquiera de sus cartas de tesoro. Si al hacerlo tacha otro símbolo de cruz, el efecto se repite y así sucesivamente.



Si alguien tacha una casilla con un **símbolo de moneda** debe tachar la casilla con una moneda disponible en su carta de puntaje, partiendo desde la casilla superior izquierda y continuando hacia la derecha. Una vez que la primera fila es completada, se procede con la segunda. Si se tachan las 12 casillas de monedas disponibles, tachar cualquier otro símbolo de moneda no otorgará puntos adicionales.

Importante: cuando una fila de casillas de moneda es completada (4 cruces), esa persona recibe puntos de victoria (copa). Estos puntos son otorgados durante el 3er paso.



Si alguien tacha una casilla con un **símbolo de palmera**, obtendrá inmediatamente puntos de victoria. Recibirá 1 punto de victoria por el símbolo de palmera tachado más 1 punto adicional por cada símbolo de palmera visible en las 4 cartas de tesoro del **mercado**.

Räuber tacha un símbolo de palmera en una de sus cartas de tesoro. Esto le otorga un punto de victoria. Como hay 2 símbolos de palmera visibles entre las 4 cartas del mercado obtiene 2 puntos adicionales. Räuber anota entonces 3 puntos en la primera casilla disponible de la zona indicada con el símbolo de palmera en su carta de puntaje.

Nota: cada participante puede anotar hasta 4 veces puntos por símbolo de palmera. Cualquier otra palmera tachada posteriormente no otorgará puntos adicionales.



3er paso: completar una fila de monedas o una carta de tesoro

Cualquier participante que haya tachado una fila de monedas o haya completado una carta de tesoro (o ambas) en el 2do paso lo debe anunciar **fuerte y claro**.