



PROPÓSITO DEL JUEGO

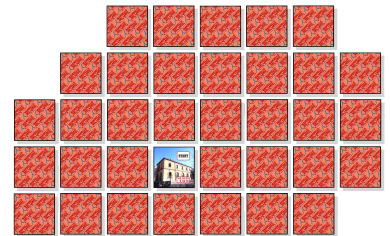
Un juego que también es una guía turística para descubrir 35 lugares fascinantes en el Municipio de Mandello del Lario: ¿quién será el primero en recuperar y reconstruir en su tablero todas las piezas necesarias para formar el escudo (tres águilas, una torre, un adorno a rayas rojas y un marco) y llevarlas al Ayuntamiento? Explora los numerosos rincones que caracterizan el pueblo, pero ten cuidado de no encontrarte con el vecino morado de la furia y, sobre todo, ¡de no acabar en el cementerio...

En cada partida pueden participar de 2 a 5 jugadores, de 6 a 99 años de edad.

PREPARACIÓN

La caja contiene 6 fichas de diferentes colores (una por jugador y una púrpura de furia para uso "compartido"), 35 fichas "Mandello", 24 cartas "evento", 44 fichas divididas en cuatro tipos (20 águilas, 8 torres, 8 adornos a rayas rojas y 8 marcos), 5 carpetas "escudo" en las que colocar las propias fichas (6 en posiciones obligatorias con fichas específicas, hasta 2 de cualquier tipo en las otras posiciones libres), un dado y estas instrucciones.

Mezcla las fichas "Mandello" y luego colócalas boca abajo (es decir, con el logotipo hacia arriba excluyendo el de inicio "start" que debe permanecer siempre visible) en un patrón de "ajedrez" (o formando una figura según tu gusto, siempre que cada ficha esté adyacente a al menos otras dos), como reconstruyendo idealmente la planta de Mandello del Lario. Coloca las fichas de los jugadores que participan en el juego y la ficha púrpura de furia (el vecino enojado) en la ficha "start", entrega a cada jugador una carpeta "escudo" y 2 cartas "evento", y forma un mazo con las cartas no distribuidas. Finalmente, agrupa los tokens por tipo en el banco.



CÓMO SE JUEGA

En cada turno, cada jugador puede elegir entre usar una de sus cartas "evento" a elección propia (que cualquier otro jugador involucrado puede cancelar si posee una carta comodín; las cartas utilizadas deben colocarse nuevamente al final de su respectiva pila) o lanzar el dado y:

- Si obtiene 1, debe cubrir una ficha "Mandello" de su elección entre aquellas ya descubiertas anteriormente, siempre que no esté ocupada por ninguna ficha (excepto la ficha de inicio). Si no hay fichas disponibles para cubrir, puede elegir mover su ficha o la ficha púrpura de furia a una ficha "Mandello", como se especifica a continuación.
- Si obtiene 3, debe mover la ficha del vecino morado de la furia 3 fichas "Mandello" (cada movimiento solo se permite en horizontal o vertical, nunca en diagonal y nunca pasando más de una vez en la misma jugada por una ficha "Mandello"). Si durante el movimiento (o también por efecto de una carta "evento" o si es un jugador en movimiento el que las hace encontrarse) se encuentra en una ficha "Mandello" (excepto la de inicio) con una o más fichas de jugadores, cada uno de ellos debe devolver al banco una ficha a elección entre las que posee, y el movimiento se detiene.
- Si obtiene 2, 4 o 5, debe mover su ficha 2, 4 o 5 fichas "Mandello" respectivamente (cada movimiento solo se permite en horizontal o vertical, nunca en diagonal y nunca pasando más de una vez en la misma jugada por una ficha "Mandello"). Al final del movimiento, pero solo si se encuentra en una ficha "Mandello" que aún no se ha descubierto, debe descubrirla y actuar según lo indicado en ella (si es necesario): tomar (+) del banco (si está disponible) y almacenar en su carpeta "escudo" (pero no más allá de los espacios aún libres presentes) o devolver (-) al banco (si lo posee) una ficha como la representada. Si encuentra la ficha "Mandello" que representa el cementerio y un cráneo, pierde todo y debe reiniciar el juego desde la ficha de inicio con solo 2 nuevas cartas "evento" sacadas de la pila correspondiente (si están disponibles). Además, si en la ficha está representado un círculo del color de su ficha, su turno continúa, pero todo esto no se aplica si se detiene en una ficha "Mandello" que ya se descubrió anteriormente o si se encuentra con la ficha púrpura de furia (ver punto anterior).
- Si obtiene 6 y no tiene ya 4 o más cartas "Evento", debe sacar la primera de la pila correspondiente (si está disponible) y elegir si usarla inmediatamente o guardarla (podrá usarla en un turno posterior, siempre como alternativa al lanzamiento del dado), como se describió anteriormente; de lo contrario, se salta el turno.



**GIOCHI
DI SOCIETA'**

giochi.ita.zone
Sandro Panzeri (2024)



Gana el jugador que primero logra adquirir al menos tres águilas, una torre, un adorno a rayas rojas y un marco (independientemente de tener también fichas adicionales en las 2 posiciones libres previstas en su carpeta) y, solo si se quiere hacer la victoria más difícil o prolongar la duración del desafío, también al detenerse al final de su turno exactamente en la ficha "Mandello" que representa el Ayuntamiento (aquella con dos banderas a cuadros), después de haber descubierto previamente su ubicación (no importa cuál jugador lo haya hecho).

¡Diviértete!

TRADUCTION DE CARTES A JOUER

1. Invierte la posición de 2 copias de fichas "Mandello" a tu elección, siempre que no estén ocupadas por ninguna ficha
2. Mueve una ficha a tu elección a cualquier ficha "Mandello" ya descubierta
3. Intercambia todas tus fichas con las de otro jugador a tu elección, incluso si no tienes ninguna
4. Intercambia todas tus cartas "Evento" con las de otro jugador a tu elección, incluso si ya no tienes ninguna
5. Haz que un jugador de tu elección devuelva una de sus fichas al banco, pero él elige cuál devolver
6. Toma 2 de las cartas "Evento" de otro jugador a tu elección, tomándolas al azar de las que tiene en su posesión
7. Recibe una ficha de tu elección, ya sea del banco o de las que posee otro jugador
8. Cubre o descubre hasta 2 fichas "Mandello" no ocupadas por ninguna ficha; si las descubres, ignora lo que indiquen
9. Cubre o descubre hasta 4 fichas "Mandello" no ocupadas por ninguna ficha; si las descubres, ignora lo que indiquen
10. Haz que un jugador de tu elección te entregue una de sus fichas, que puedas conservar
11. Entrega al banco 2 de tus fichas y recibe a cambio una de tu elección
12. Carta comodín: anula el efecto de una carta "Evento"