

# MINEROS

## Objetivo

El objetivo del juego es, abrirse paso a través de la tierra por medio de un taladro excavador, para así llegar a cualquiera de las cuatro fuentes de oro de la mina, que se encuentran en cuatro extremos del tablero. Luego de eso, coleccionar tres fichas de oro (fichas amarillas) y llevarlas a la superficie.

## Incluye

Un tablero, 129 fichas de carton, 8 fichas de plástico de 4 diferentes colores, 12 fichas de plástico amarillas que representan oro, 2 dados.

## Fichas de cartón

Las 129 fichas se dividen de la siguiente manera,

Con sus respectivos valores:

4 taladros; Valor: (ninguno)

9 puntos de extracción; Valor: (6)

24 túneles rectos; Valor (1)

24 túneles en forma de codo; Valor (2)

24 túneles en forma de T; Valor: (3)

24 túneles en forma de cruz; Valor (4)

16 dinamitas; Valor: (3)

4 fuentes de oro; Valor: (ninguno)



## Preparación

Cada jugador elije dos fichas de plástico del mismo color, que estas a su vez representan cada una a un minero. Se coloca un punto de extracción en el centro del tablero, a la que llamaremos punto de extracción central. Y sobre esta ficha de cartón se colocan todas las fichas de mineros, (dos por cada jugador). Luego se colocan a los lados del punto de extracción central la cantidad de excavadoras como jugadores hallan en la partida.



Se coloca en cada punto medio de cada lado del tablero, las cuatro fuentes de oro, y sobre estas fuentes se colocan 3 fichas de oro cada una.

Cada jugador saca 6 fichas de carton del monton, luego, cada jugador lanza un dado, el que obtiene el mayor puntaje comienza, el siguiente jugador juega en sentido horario.

# MINEROS

## Juego

### Utilización de puntos:

El jugador que comienza la partida lanza de nuevo el dado y el número que salga, será la cantidad de puntos que tiene en ese turno para gastar. Con un mínimo de 1 punto y un máximo de 6.

Con los puntos obtenidos, podemos utilizarlos de cuatro maneras diferentes. Podemos utilizarlos para excavar, mover los mineros, cambiar las fichas de cartón por otra del montón, y utilizar dinamita. Con los puntos suficientes se pueden hacer las cuatro acciones en un mismo turno. Los puntos no son acumulativos.

### Ejemplo:

En nuestro turno comenzamos lanzando los dados y obtenemos un 6, por lo tanto, poseemos 6 puntos disponibles en este turno, entonces podemos hacer lo siguiente: utilizamos 2 puntos para cambiar dos fichas de cartón, 1 punto para perforar un túnel recto y 3 puntos para usar una dinamita. Luego de esto se nos acaban los puntos disponibles, por lo tanto se termina nuestro turno.

Otra manera de gastar los puntos pueden ser: construir un túnel en forma de T que cuesta 3 puntos y luego mover a un minero 2 lugares y también al otro minero restante un solo lugar.

Las variaciones en las que podemos utilizar los puntos son muchas, usted elige cual es la más conveniente en cada situación.

### Excavadora

Cada jugador posee una excavadora, esa ficha indica la dirección tomada en la última excavación, la excavadora solamente puede retroceder hasta 6 fichas de

cartón, respetando la forma en la que se halla construido el túnel. Para así tomar cualquier otra dirección.

La excavadora solamente puede hacer nuevos caminos o modificar los existentes, siempre y cuando no estén destruidos.

### Mineros

Cada minero puede avanzar por cualquier camino, ya sea construido por su propio jugador, o un jugador contrario siempre respetando la forma del camino hecho por la excavadora. Se avanza la cantidad de fichas de cartón como puntos se le haya asignado.

### Dinamita

La dinamita puede ser utilizada en cualquier momento del turno, sirven para destruir una ficha de cartón. Al destruir una ficha de cartón, se la invierte y después de esto, no puede volver a ser reparada. No se puede destruir una ficha de cartón si esta está ocupada por uno o más mineros, tampoco se puede destruir el punto extracción central. Se pueden destruir hasta 3 fichas de cartón que estén justo al lado del punto de extracción central, de manera que siempre pueda quedar al menos un camino que permita extraer el oro. Lo mismo pasa

con las entradas a las fuentes de oro, solamente se pueden destruir hasta dos entradas, de las tres disponibles, de manera tal que se pueda entrar por al menos 1 lugar. Las fuentes de oro no pueden ser destruidas, los taladros tampoco pueden ser destruidos, únicamente las fichas de cartón que representan caminos y los puntos de extracción comunes pueden ser destruidas. Una vez utilizada la dinamita, se aparta del juego y no se puede volver a usar.

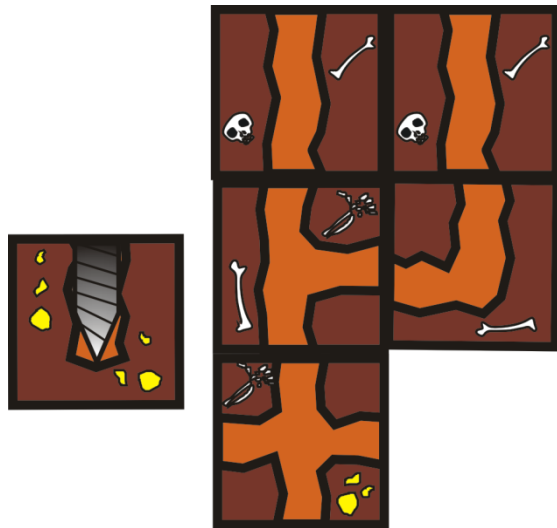
Al construir un camino o túnel, debemos usar los puntos disponibles en cada turno, respetando los valores de cada tipo de túnel, además luego de perforar un túnel cuales quiera que fuese la forma, finalizada la perforación debemos reponer nuestra cantidad de fichas de cartón en mano, de manera que siempre debemos tener 6 fichas en mano.

Los caminos pueden ser modificados, respetando siempre los caminos ya hechos.

3



# MINEROS



La excavadora además, no se la coloca al lado de ninguna ficha pero, está en la última posición que perforo, por lo tanto, sobre la ficha de cartón de túnel en forma de T. Todo el procedimiento costo 5 puntos.

Luego sacamos del montón una sola ficha de cartón, para completar las 6 fichas en mano.

## Cambiar fichas de cartón por otra del montón

Solo podemos cambiar tantas fichas como puntos disponibles tengamos en cada turno.

## Oro

Una vez que un minero llega a una fuente de oro, este mismo puede recoger una ficha de oro, poniendo encima de la ficha de minero.

Solo una sola ficha de oro puede ser transportada a la vez, por cada minero.

Una vez que trasladamos el oro a un punto de extracción, se retira la ficha de oro y se la considera ganada por el jugador, una vez ganadas 3 fichas de oro se gana la partida.

No se pueden robar el oro entre mineros.

No es necesario que el minero entre en la ficha de fuente de oro, solamente tiene que estar en la entrada de la fuente, para extraer el oro.

Las entradas de la fuente de oro son las fichas de cartón que están inmediatamente al lado de la fuente, y estas a su vez no tienen que estar destruidas.