

# Phil Walker-Harding Silver & Gold



100 CRUCES - ¡1000 TESOROS!

Jugadores: 2 a 4 pers.

Edad: desde 8 años

Duración: 20 min. aprox.

## Material

### 47 cartas del tesoro

Por cada color (lila, naranja, verde, gris) hay 12 cartas (del gris, solo 11). A lo largo del juego se van marcando con cruces las casillas de las cartas del tesoro. Una carta del tesoro **completamente rellena con cruces** aporta la cantidad de puntos para la victoria indicados en la parte superior izquierda. En algunas cartas, en la parte superior derecha hay un sello con el que pueden obtenerse puntos para la victoria adicionales (bonus).

Puntos para la victoria



14 casillas

Sello



10 casillas

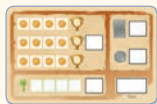
### 8 cartas de expedición (6 patrones diferentes)

Las cartas de expedición determinan cuántas casillas tienen que marcarse con **una** cruz y en qué disposición. Se descubre siempre una carta de expedición que se aplica a **todos** los jugadores. Tan pronto como se hayan destapado siete del total de ocho cartas de expedición, terminará la ronda completa.



Deben marcarse con una cruz exactamente 3 casillas en línea recta.

### 4 cartas de evaluación



### 1 carta de la ronda



Este patrón está en las 8 cartas de expedición.

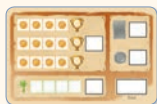
Después de cada ronda se tachará uno de las cuatro casillas de rondas.

### 4 lápices



## Preparación del juego

A cada jugador se le da un **lápiz** y una **carta de evaluación** que se pondrá delante destapada. Se barajan las **47 cartas del tesoro**. Cada jugador recibe 4 cartas del tesoro y escoge de ellas **las dos que quiera** para ponérselas destapadas delante. Cada jugador deberá devolver las dos cartas del tesoro restantes.



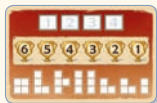
tarjeta de puntuación



Sarah ha recibido cuatro cartas del tesoro y ha elegido las dos con las que desea jugar.

La **carta de la ronda** se pone destapada en el centro de la mesa. Ahora se barajan las demás cartas del tesoro restantes y se ponen en un mazo tapadas en el centro de la mesa. Las **cuatro cartas del tesoro superiores del mazo** se destaparán y se pondrán **como una plantilla abierta** al lado. **Nota:** A lo largo del juego, se va poniendo siempre una plantilla abierta de cuatro cartas.

Las 8 cartas de expedición también se barajarán y se pondrán al lado de la plantilla abierta en un mazo de cartas de expedición tapado. Finalmente, se elegirá a cualquier jugador para que empiece el juego. **Nota:** El primer jugador irá pasando de uno a otro después de la acción 3 en el sentido de las agujas del reloj.



Carta de la ronda



Mazo de cartas del tesoro



4 cartas del tesoro como plantilla abierta



Mazo de cartas de expedición

# Desarrollo del juego

**Resumen:** Se descubre siempre **una** carta de expedición. Esta carta sirve para todos los jugadores - es según esta carta que cada jugador va marcando casillas con cruces en una de sus dos cartas del tesoro. Se destapan 7 del total de 8 cartas de expedición y, con ellas, se marcan casillas con cruces - sobra una carta, que **no** se utilizará. Con esto termina una ronda. De este modo se juegan en total 4 rondas completas. Finalmente, cada jugador contará sus puntos obtenidos después de la 4ª ronda.

Se van ejecutando sucesivamente las siguientes **3 acciones:**

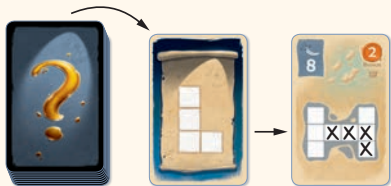
## 1ª acción: Descubrir una carta de expedición

El primer jugador destapa la primera carta de expedición del mazo y se la pone a su lado bien visible.

## 2ª acción: Marcar casillas con cruces

Todos los jugadores marcan casillas en la carta del tesoro que quieran de las dos que tengan – según el patrón marcado por la carta de expedición destapada. El patrón podrá girarse en 90° o 180° o ponerse del revés, pero entonces tendrá que mantenerse completo y sin cambios. Cada casilla de una carta del tesoro puede ser marcada una vez por el jugador, nunca varias veces.

**A tener en cuenta, muy importante:** Si un jugador **no puede** o no quiere utilizar el patrón de la carta de expedición destapada, **en su lugar** solo marcará la casilla que quiera en la carta del tesoro que elija de las dos que tenga. Está **prohibido** no marcar ninguna casilla en una ronda.



Linus marca con una cruz la forma de L en su carta del tesoro (girada 90° y del revés).

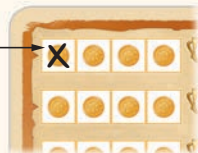
**Nota:** A lo largo de cada ronda se van apilando todas las cartas de expedición descubiertas las unas sobre las otras. No se permite mirar en el mazo qué cartas de expedición se han destapado ya.



Si un jugador marca una casilla con un **símbolo de una cruz**, tendrá que marcar de inmediato otra casilla libre en cualquier punto de una de sus dos cartas del tesoro. Si este vuelve a ser un símbolo de una cruz, volverá a marcar la casilla libre que quiera, y así sucesivamente.



Si un jugador marca una casilla con un **símbolo de una moneda**, pondrá una cruz en la siguiente casilla libre de su carta de evaluación, empezando por la casilla izquierda de la hilera superior. Las casillas de la carta de evaluación se marcan con una cruz de izquierda a derecha. Si está completa la primerahilera, se pasará a la segunda, empezando de nuevo desde la izquierda. Si están llenas las 12 casillas de las tres hileras, habrá alcanzado el máximo - los demás símbolos de las monedas que marque el jugador se perderán y no le aportarán nada.



**Importante:** Si se ha rellenado una hilera de monedas con 4 cruces, el jugador obtendrá puntos (trofeo). Estos puntos se asignarán en la acción 3.



Si un jugador marca una casilla con un **símbolo de una palmera**, recibirá por ello puntos de la victoria **de inmediato**. Concretamente, un punto de la victoria por la palmera marcada con una cruz y un punto de la victoria por cada palmera que haya en ese momento en la **plantilla abierta** (sin tener en cuenta la otra carta del tesoro del jugador).

Tim marca con una cruz una palmera en una de sus dos cartas del tesoro. Esto le da ya un punto. En las cuatro cartas de la plantilla abierta hay dos palmeras, lo cual aporta a su vez dos puntos. Tim se apunta los tres puntos ganados en la casilla de evaluación verde de la palmera.



**A tener en cuenta:** Cada jugador podrá contarse un total de cuatro palmeras en su carta de evaluación - el resto de palmeras que marquen no les aportarán puntos.

### 3ª acción: ¡Hilera de monedas o carta del tesoro completa!

Cada jugador que haya rellenado por completo una de sus tres hileras de monedas o una de sus cartas del tesoro (o las dos) en la acción 2, tendrá que decirlo **alto y claro**.

Ahora les tocará a los distintos jugadores, empezando por el primero y **por turnos individuales en el sentido de las agujas del reloj**, y jugarán con sus hileras de monedas y cartas del tesoro completamente rellenas de la siguiente manera.

**Nota:** Los puntos para la copa por una hilera de monedas completada se asignarán cuando le toque a un jugador.



Si un jugador ha marcado las cuatro casillas de las monedas de una hilera en su carta de evaluación, tachará la copa correspondiente de la carta de la ronda que muestre el número más alto en ese momento. A continuación, se apuntará este número de puntos de victoria en la copa de la hilera de monedas rellena de su carta de evaluación. Si se han tachado las 6 copas de la carta de la ronda general, no habrá más puntos para la copa.

Linus ha sido el primero en completar una hilera de monedas. Tacha la copa con el número 6 en la carta de la ronda y se anota 6 puntos. El siguiente jugador que complete una hilera de monedas recibirá (si le toca) 5 puntos, etc.



Si un jugador ha **rellenado por completo una carta del tesoro**, se pondrá una parte a un lado (destapada), donde se quedará hasta el final del juego, visible para todos los jugadores. En sustitución, el jugador coge otra carta del tesoro – **bien** una de las cuatro cartas del tesoro abiertas de la plantilla general **o bien** la carta tapada que esté en la parte superior del mazo de cartas del tesoro. Cuando el jugador haya rellenado por completo sus dos cartas del tesoro, tomará de este modo otras dos nuevas.

**Nota:** Solo al terminar su acción se volverán a poner otras cuatro cartas en la plantilla abierta destapándolas del mazo.



Sarah ha rellenado por completo la carta del tesoro naranja. Tiene asegurados los 12 puntos. Pondrá la carta del tesoro a un lado y tomará otra carta del tesoro del centro de la mesa.

En el improbable caso de que se agote el mazo de cartas del tesoro, se seguirá jugando con normalidad - ya no podrá rellenarse la plantilla abierta con otras cuatro cartas, y estará formado por menos cartas.

**Importante:** Después de la acción 3, el turno del primer jugador se desplaza un asiento en el sentido de las agujas del reloj.

## Final de una ronda

De la manera descrita se destapan **7 del total de 8 cartas de expedición** y todos los jugadores las utilizan para marcarlas - de este modo acaba una ronda. Por tanto, una carta de expedición no se destapa ni se utiliza. Se tacha la casilla correspondiente en la carta de la ronda general. A continuación, se barajan las ocho cartas de expedición y se vuelven a poner como un mazo tapado.

## Final del juego

El juego termina después de cuatro rondas. Las cartas del tesoro no rellenas por completo no aportan puntos para la victoria y se dejan a un lado. Cada jugador añade ahora los puntos de victoria conseguidos a su carta de evaluación de la siguiente manera:

- Cada casilla de monedas marcada con una cruz cuenta un punto.
- Cada copa aporta los puntos que indica.
- Se añaden los números de las cuatro casillas de palmeras.
- Cada carta del tesoro completamente rellena aporta los puntos indicados en la parte superior izquierda.
- Los sellos en las cartas del tesoro completamente rellenas aportan 1 o 2 puntos adicionales por cada carta del tesoro completamente rellena de este color. Si un jugador tiene varios sellos, se evaluarán en correspondencia todos ellos.

Gana el jugador con el mayor número de puntos de victoria. En caso de empate, gana el jugador con más cartas del tesoro grises completamente rellenas. Si aquí también se produce un empate, serán decisivos el verde, después el naranja y después, el lila.



Sarah ha relleno por completo 6 cartas del tesoro. Estas le dan 64 puntos. El sello gris le aporta a Sarah 1 punto por cada carta del tesoro gris (= 2 puntos de bonus). El sello naranja le aporta 2 puntos por cada carta naranja (= 4 puntos de bonus). Las nueve casillas de monedas marcadas y las dos copas aportan un total de 17 puntos. Las tres palmeras evaluadas aportan 8 puntos. En total, Sarah tiene 95 puntos.