



ES



Duración:
5-15'



Edad:
5+



Jugadores:
2-4

MANUAL DE JUEGO

Navega. Explora. Conquista. ¡el tesoro aguarda! ¡conviértete en leyenda de los mares en este emocionante juego de ESTRATEGIA PIRATA!

Los jugadores compiten para ser los primeros en recolectar valiosos tesoros en una misteriosa isla. Con un tablero modular que permite diferentes configuraciones...

¡cada partida será única y desafiante!

CONTENIDO DE LA CAJA

- **64 losetas para formar el tablero:**
46 losetas normales, 5 losetas (🌀)
5 losetas (⚓) / 2 losetas (🌊)
2 losetas (🔦) / 4 losetas (👁️)
- **26 piezas de tesoro:** 12 rubíes (🔴)
8 zafiros (🔵) 4 esmeraldas (🟢)
1 ámbar (🟡) y 1 amatista (🟣)
para "Los tentáculos de Kraken"
- **4 fichas de jugador:** Barcos
- **1 dado**

REGLAS BÁSICAS DEL JUEGO

Nota: Algunos modos de juego tienen variantes que prevalecen sobre estas reglas.

Preparación general

Crear tablero: Usa las losetas para formar el tablero según la configuración deseada.

Distribuir tesoros: Coloca los tesoros sobre el tablero según el modo de juego.

Elegir barcos: Cada jugador elige un barco y lo coloca en una posición de salida.

Tablero: Configuraciones recomendadas

Básica (8×8): Ideal para principiantes.



Zonas vacías: Nivel intermedio.



Forma de cruz: Nivel superior.



Otras formas a tu elección: El tablero es modular, da rienda suelta a tu imaginación.

Orden de turno

En sentido horario, comenzando por el jugador más joven.




Movimiento

1. Lanza el dado.
2. Mueve tu barco en línea recta (horizontal o vertical) tantas casillas como indique el dado.
3. No se permite el movimiento en diagonal.
4. Debes usar todos los puntos del dado.
Excepción: Si quedas bloqueado, usa el máximo número de puntos del dado posible o pierde el turno.
5. No puedes pasar por la misma loseta más de una vez en un mismo turno.
6. No puedes atravesar casillas ocupadas por otros jugadores.
7. Sí puedes atravesar casillas con tesoros.

Recolección de tesoros

- Solo al terminar el movimiento exactamente en una casilla con tesoro.
- El jugador recoge el tesoro y se lo queda.

Valor de los tesoros

- *Nivel básico:* 24 tesoros del mismo valor (recomendado para niños pequeños).
- *Nivel avanzado:* Tesoros con diferentes valores:
 - 12 rubíes () 1 punto.
 - 8 zafiros () 2 puntos.
 - 4 esmeraldas () 3 puntos.

Distribución de tesoros y posición de salida de los jugadores

En cada modo de juego, se indica dónde se recomienda colocar los tesoros y la posición de salida de los jugadores. Sin embargo, el juego es modular, por lo que tú también puedes elegir cómo colocar los tesoros y el lugar de salida de los jugadores. Aquí van algunas ideas:

Distribución de tesoros:

- Aleatoriamente en el tablero, dejando al menos 2 casillas libres desde las posiciones iniciales.
- Coge todos los tesoros y suéltalos a la vez en el centro del tablero para que caigan aleatoriamente en diferentes losetas (si lo deseas, algunas losetas pueden tener más de un tesoro para darle mayor estrategia al juego).

Posición de salida:

Los jugadores siempre deben comenzar en el borde del tablero.

- Cada jugador puede elegir su posición de salida.
- Todos los jugadores pueden salir del mismo punto.
- Los jugadores pueden elegir salir de puntos opuestos.

Equilibrio de juego

Para garantizar partidas equilibradas, recomendamos:

Opción 1: Algunos jugadores eligen dónde colocar los tesoros y otros eligen las posiciones de salida

Opción 2: Cada jugador elige su posición de salida y todos los jugadores colocan igual cantidad de tesoros

Opción 3: Primera ronda neutralizada (movimiento sin recoger tesoros)

VARIANTES DE JUEGO

Si lo deseas, puedes añadir estas variantes a cualquiera de los modos de juego:

1. Viento a favor

Los jugadores solo pueden moverse hacia adelante, derecha e izquierda. Nunca pueden retroceder.

2. Contrarreloj

15 segundos por turno. No te lo pienses mucho, si se acaba el tiempo, pierdes el turno.

3. Casillas especiales

x1

x2

Casillas de aceleración

Añade 1 o 2 movimientos al pasar por encima.



Casillas de desaceleración

Resta 1 o 2 movimientos al pasar por encima.



Casillas de teletransportación

Al finalizar el movimiento en esta casilla, te teletransportas a otra casilla de tu elección con el mismo símbolo.



MODOS DE JUEGO

1. Black Flag

Un juego tradicional de caza del tesoro con diferentes objetivos posibles.

Preparación específica:

- Configura el tablero y coloca los tesoros según las reglas generales.
- Cada jugador coloca su barco en una posición de salida.

Objetivo: Selecciona uno de los siguientes modos de victoria antes de comenzar:

- Gana el jugador que consiga más puntos.
- Gana el jugador que consiga más tesoros.
- Gana el primer jugador que recolecte 5 tesoros.
- Gana el primer jugador que recolecte 3 tesoros de un mismo color.

2. La Gruta de Los Tesoros

Una emocionante aventura con obstáculos en el tablero.

Preparación específica:

- Después de formar el tablero, elimina 15 losetas.
- Las losetas eliminadas deberían:
 - No aislar ninguna parte del tablero.
 - No estar adyacentes entre sí.
 - No bloquear el acceso a ningún tesoro.
 - No estar junto a posiciones iniciales de jugadores.
- Coloca los tesoros según las reglas generales.
- Cada jugador coloca su barco en una posición de salida.

Objetivo: Selecciona uno de los siguientes modos de victoria antes de comenzar:

- Gana el jugador que consiga más puntos.
- Gana el jugador que consiga más tesoros.
- Gana el primer jugador que recolecte 5 tesoros.
- Gana el primer jugador que recolecte 3 tesoros de un mismo color.

3. El Mapa Maldito

Un desafío donde el tablero desaparece a medida que avanzas.

Preparación específica:

- Configura el tablero y coloca los tesoros según las reglas generales.
- Cada jugador coloca su barco en una posición de salida.

Reglas especiales:

En cada turno, al salir de cada loseta, retírala del tablero.

Objetivo:

Modo cooperativo: Recoger todos los tesoros antes de que sea imposible continuar.

Modo competitivo: El jugador con más tesoros gana, incluso si no se pueden recoger todos.

4. El Corsario y La Armada

Un juego asimétrico para 4 jugadores.

Preparación específica:

- Configura el tablero y coloca solamente 1 tesoro.
- Cada jugador coloca su barco en una posición de salida.
- Determina qué jugador es el corsario; los demás forman la armada.

Reglas especiales:

Partida limitada a 3 turnos por jugador.

Objetivo:

- El corsario gana si consigue el tesoro.
- La armada gana si evita que el corsario lo consiga.

5. Piratas y Marina Real

Una emocionante batalla entre piratas y la Marina Real.

Preparación específica:

- Configura el tablero y coloca los tesoros según las reglas generales.
- Divide a los jugadores en piratas y Marina Real.
- Cada jugador coloca su barco en una posición de salida.

Formaciones posibles:

- 2 jugadores: 1 Marina Real vs 1 Pirata
- 3 jugadores: 2 Marina Real vs 1 Pirata (el pirata puede moverse +1 casilla extra por turno)
- 4 jugadores: 2 Marina Real vs 2 Piratas

Reglas especiales:

- Un pirata es atrapado cuando un barco de la Marina Real termina en su misma casilla.
- Los piratas atrapados son eliminados del juego.
- Los tesoros recolectados por un pirata atrapado siguen contando.

- La Marina Real no puede recoger tesoros ni terminar en casillas con tesoro.
- Los piratas no pueden moverse a casillas ocupadas por otros piratas.

Objetivo:

Piratas: Recolectar cierto número de tesoros (3 para 1-2 piratas, 5 para 2 piratas).

Marina Real: Atrapar a todos los piratas antes de que recolecten los tesoros necesarios.



6. El Motín del Tesoro

Un juego dinámico donde los roles cambian durante la partida.

Preparación específica:

- Configura el tablero y coloca los tesoros con valores diferenciados.
- Cada jugador coloca su barco en una posición de salida.

Reglas especiales:

- Primer turno: Todos son piratas buscando tesoros.
- Cuando un jugador consigue 2 esmeraldas () o 3 zafiros (), declara motín.
- Al declarar motín:
- Los demás jugadores deben unirse para detenerlo.
- El amotinado puede moverse +1 casilla extra por turno si lo desea.

Objetivo:

- Amotinado: Conseguir 2 tesoros más de cualquier valor.
- Demás jugadores: Interceptar al amotinado (terminar en su misma casilla).

7. Puerto Fantasma

Un desafío solitario para poner a prueba tus habilidades.




Preparación específica:

- Configura el tablero y coloca 10 tesoros.
- El jugador coloca su barco en una posición de salida.
- Elige uno de los tres objetivos disponibles.

Objetivo 1:

Recolectar los 10 tesoros con un máximo de 15 tiradas de dado.

Objetivo 2:

- Conseguir al menos 15 puntos en un máximo de 12 tiradas.
- Para este objetivo, los 10 tesoros colocados deben ser: 4 rubíes ( , 1 punto), 3 zafiros ( , 2 puntos) y 3 esmeraldas ( , 3 puntos).

Objetivo 3:

Superar los siguientes niveles:

Nivel 1: Recolecta 5 tesoros en un máximo de 8 tiradas.

Nivel 2: Recolecta 7 tesoros en un máximo de 10 tiradas.

Nivel 3: Recolecta los 10 tesoros en un máximo de 12 tiradas.

8. Los Tentáculos de Kraken

Una adaptación del clásico juego arcade donde un personaje recorre un laberinto para comer bolitas mientras los fantasmas tratan de atraparlo.

Preparación específica:

- Forma un tablero de 8x8.
- Coloca 4 esmeraldas (🟩) en posiciones estratégicas (preferiblemente en las esquinas).
- Un jugador es el Capitán Hambriento (colocado en el centro).
- Los demás jugadores controlan los tentáculos de Kraken (4 piezas de tesoro de diferente color).
- Elimina 10 losetas para crear espacios vacíos en el laberinto.

Reglas especiales:

- El Capitán tira el dado y se mueve normalmente.
- Cada uno de los tentáculos se mueve de la siguiente manera en función de la puntuación del dado tirado por el Capitán:
 - Si sale número par: mitad del número.
 - Si sale número impar: número obtenido menos uno y dividido entre dos.
 - Si sale 1: cada tentáculo también se mueve 1.
- Si el Capitán recoge una esmeralda (🟩):
 - Puede moverse 3 casillas adicionales
 - Si finaliza en una casilla con un tentáculo, lo elimina
 - Los tentáculos no pueden finalizar en casillas con tesoro.
 - Si un tentáculo finaliza en la casilla del Capitán, este pierde con todos los honores.

Objetivo:

- Capitán: Recolectar las 4 esmeraldas (🟩).
- Tentáculos: Capturar al Capitán antes de que recolecte todos los tesoros.

Nivel de habilidad del Capitán:

- 1 tesoro: Capitán Grumete. ¡Su tripulación se está planteando un motín por tacaño!
- 2 tesoros: Capitán Navegante. ¡Suficiente para una fiesta, pero no para entrar en los libros de historia!
- 3 tesoros: Capitán Corsario. ¡Tan cerca de la gloria que ya puede oler el perfume de la fama!
- 4 tesoros: Capitán Legendario. ¡El Kraken ahora duerme con un ojo abierto y un candado extra!

CONSEJOS PARA TUS PRIMERAS PARTIDAS

- Comienza con la configuración básica de tablero (8×8).
- Prueba primero el modo “Black Flag” para familiarizarte con las mecánicas.
- Para niños pequeños, usa tesoros del mismo valor.
- Añade progresivamente las casillas especiales conforme domines el juego.
- Para partidas más rápidas, establece un límite de tesoros a recolectar.

PREGUNTAS FRECUENTES

¿Qué ocurre si no puedo mover todas las casillas que indica el dado?

Si quedas bloqueado, mueve el máximo número de casillas posible o pierde el turno.

¿Puedo cambiar de dirección durante mi movimiento?

Sí, pero el movimiento siempre debe ser en línea recta (horizontal o vertical), nunca en diagonal. Tampoco puedes pasar de nuevo por una loseta por la que acabas de pasar en tu turno.

¿Puedo cambiar las reglas para adaptarlas a mis necesidades?

¡Por supuesto! Gold Rush Island ha sido diseñado para ser flexible y adaptable. Si lo haces, avísanos de nuevos modos de juego que puedan servir de inspiración a otros jugadores.

CONTACTO

¿Tienes alguna duda específica? ¿Necesitas el manual en otro idioma? Consulta nuestra página web o escríbenos un email a goldrushisland@wayro.io



Gold Rush Island: Navega. Explora. Conquista.

¡El tesoro aguarda!

Ref.: 03LU-GRI-LS2025-KD-AA01

Juego de mesa recomendado para mayores de 5 años.

Diseñado con ♥ en Barcelona.

Impreso en China.

Fabricante: Ludikly S.L. CIF: ES-B75867911.

C/ Núria 57, 08191, Rubí, Barcelona, España.

Copyright © Ludikly SL. Todos los derechos reservados. 2025. Queda prohibida su reproducción sin el expreso consentimiento del fabricante.

ADVERTENCIAS

No debe ser utilizado por menores de 36 meses. Contiene piezas pequeñas.

