



DREI MAGIER
DER GEHEIMNISVOLLE BRUNNEN
LA FUENTE MISTERIOSA



Edad recomendada : 5+

Jugadores: 2-4

Tiempo de la partida: 25 minutos

Presentación del juego

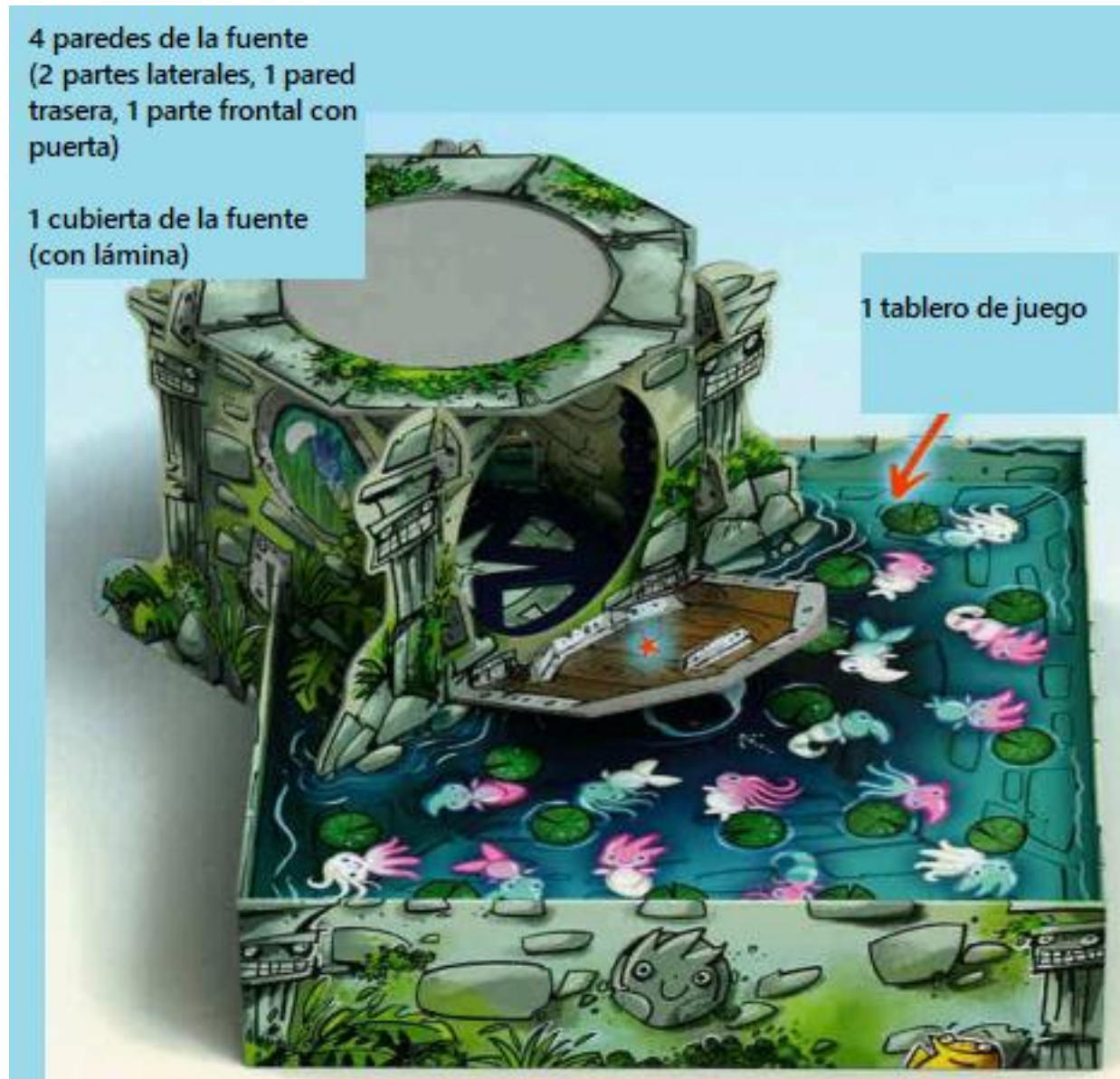
Mila, Vicky, Linus y Conrad están emocionados.

Para poner a prueba el ingenio de los cuatro, en la misteriosa fuente tiene lugar la Gran Prueba de Colmillos de Agua.

Juntos se colocan alrededor de la fuente y miran hacia la profundidad. «Sumérgete en el secreto, profundo en tu oscuridad!», gritan al unísono. Al principio solo distinguen colores, pero cuanto más tiempo miran dentro de la fuente, más aparecen los contornos de criaturas acuáticas. «Creo que algo se esconde ahí abajo en la fuente», dice Linus con seguridad y coloca su rana junto a un duende o un monstruo marino. Los demás ahora también se sienten más seguros y colocan sus ranas.

Quien coloque correctamente recibe como recompensa una pareja de taleros. ¿Quién conseguirá la mayor cantidad de taleros de oro?

Contenido de la caja:





4 tableros personales

8 ranas (en 4 colores)

1 ficha de inicio



Plato



38 discos de duende



40 cartas de recompensa



1 barra



Engranajes con remolino mágico y varilla roscada

Antes de la primera partida:

Suelta primero con cuidado todos los materiales de juego de las planchas troqueladas. A continuación, inserta los soportes de los taleros en las ranuras previstas para ello. ★

Antes de cada partida

Sacad todo el material de juego de la caja (incluidos los materiales del tablero de juego) y colocadlos a un lado. Guardad de nuevo el tablero de juego en la caja para poder montar después la fuente.

1 Girad el remolino mágico hasta la posición inicial.

La reconoceréis por la flecha.

2 Colocad el talero en su lugar y encajad la varilla roscada en el soporte previsto para ello.

Aseguraos de que el pequeño saliente de la varilla roscada apunte hacia el triángulo.

3 Tomad las dos partes laterales de la fuente y encajadlas en las ranuras correspondientes.

Reconoceréis las partes laterales por la marca «A».



4 Tomad la pared trasera de la fuente (con la marca «B») y unid con ella las dos partes laterales.

5 Introducid la parte frontal de la fuente («C») con la puerta por delante y colocad la barra para cerrar la puerta.

6 Colocad la cubierta de la fuente encima para terminar de montar la fuente.

¡La fuente ya está montada!

Ahora preparad rápidamente el resto:

7 Clasificad las cartas de recompensa según su dorso (con las ranas) y formad cuatro montones junto a la caja.

8 Formad un montón con los discos redondos de duende, mezcladlos y colocad el montón boca abajo junto a la caja.

9 Cada uno toma uno de los tableros personales y las 2 ranas del color correspondiente.



Ideas del jugar:

Explorad la misteriosa fuente. Al principio no veréis nada si miráis dentro de la fuente. Con cada giro del remolino mágico, sin embargo, podréis reconocer cada vez más. Observad atentamente dentro de la fuente para percibir primero los colores y después los contornos. Quien determine correctamente las dos criaturas acuáticas más rápido será recompensado con mayor generosidad.

Quien consiga tras tres rondas la mayor cantidad de taleros de oro, gana la misteriosa búsqueda en la fuente.

Desarrollo del juego

Colocar disco de duende

Abrid la puerta de la fuente y colocad un disco redondo de duende boca abajo en la fuente, sin mirar la parte superior.

Cerrad la fuente cerrando la puerta y asegurándola con la barra.

Quien haya explorado la fuente por última vez comienza y, en esta ronda, puede empezar primero.



Colocar ranas

Si tienes la ficha de inicio, toma una rana de tu color y colócala junto a cualquier duende acuático o criatura marina. A continuación, los demás jugadores hacen lo mismo en el sentido de las agujas del reloj, hasta que todos hayan colocado sus dos ranas. También se puede colocar una rana junto a una rana ya colocada; de este modo se forman grupos de ranas.



Atención: dos ranas del mismo color no pueden estar en el mismo grupo de ranas, ya que para la puntuación al final solo cuenta la rana situada más abajo de un color.

A continuación, la persona con la ficha de inicio gira el remolino mágico exactamente una vuelta completa (360 °) en el sentido de las agujas del reloj.



Mover ranas y girar el remolino

Cuando sea tu turno, mira dentro de la fuente. Intenta reconocer colores y contornos y compáralos con las criaturas acuáticas que nadan alrededor de la fuente. Ahora tienes la posibilidad de mover UNA de tus ranas a otra hoja de nenúfar junto a una criatura acuática. Si ya hay una o varias ranas en esa hoja, toma esas ranas en un “paquete de ranas”. Coloca una rana encima del montón; de este modo solo se mueve una rana. Aquí no hay obligación de mover y se pueden dejar las ranas en su posición. A continuación, todos los demás jugadores, por turno, mueven UNA de sus ranas de la misma manera.

Cuando todos hayan movido una rana, el remolino se gira de nuevo exactamente una vuelta completa y, empezando por la persona con la ficha de inicio, se mueve de nuevo como máximo una rana cada uno. Repetid todo esto tantas veces como queráis, hasta que nadie quiera mover una rana más.

Consejo: si en una ronda decides no mover ninguna de tus ranas, en la siguiente rotación del remolino tendrás igualmente la posibilidad de mover una de tus ranas.

Gira a continuación el remolino tantas veces como sea necesario hasta que el disco de duende haya llegado directamente a la superficie de la fuente (cubierta de la fuente).

Ahora se evalúan los puntos: en función de la colocación de las ranas junto a las criaturas acuáticas correctas, podéis tomar vuestras cartas de recompensa del montón correspondiente y colocarlas boca arriba delante de vosotros.

Consejo: si jugáis por primera vez, al inicio de la ronda también podéis girar el remolino directamente 2 o 3 vueltas completas; así podréis reconocer algo más desde el principio.



Finnja ha colocado su rana de modo que está la primera correctamente junto a una criatura acuática. Por lo tanto, puede coger la carta que está junto a la criatura acuática donde se encuentra su rana. Su segunda rana se ha colocado de modo que está en tercer lugar junto a la criatura acuática y toma la carta correspondiente. **Carlo** ha colocado sus ranas como segunda y cuarta en la posición correcta y toma la carta con la rana en segunda posición. Su segunda rana está, por desgracia, junto a una criatura acuática que no se puede ver en la fuente; por lo tanto, no recibe ninguna carta. Una de las ranas de **Mia** está colocada en primer lugar junto a una criatura acuática correcta, por lo que puede coger la carta correspondiente. Su segunda rana, por desgracia, también está colocada de forma incorrecta; por ello no recibe ninguna carta adicional.

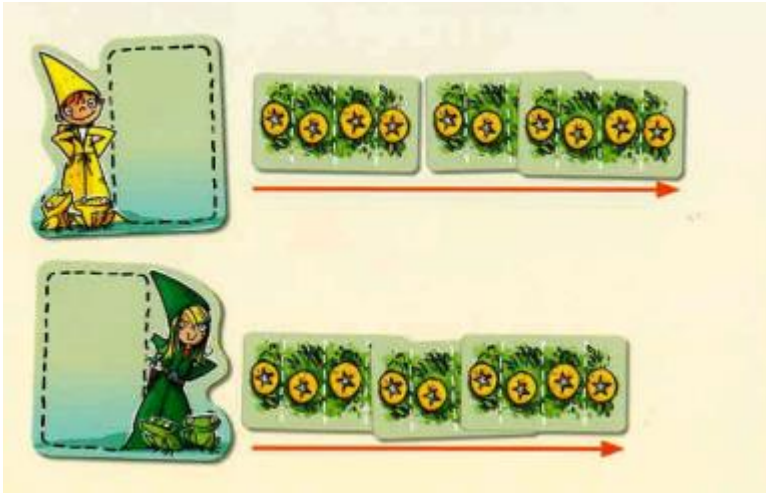
Colocad las cartas ganadas con el lado de la rana hacia arriba delante de vosotros, sobre vuestro tablero personal. Al final, pasad la ficha de inicio a la siguiente persona en el sentido de las agujas del reloj e iniciad una nueva ronda. Para ello, girad el remolino mágico hasta que el talero vuelva a estar en la posición inicial. Sacad el disco que se encuentra en la fuente y colocad un nuevo disco boca abajo en la puerta de la fuente, tal y como se describió al comienzo.

Final de la partida

Después de que hayáis jugado tres rondas, es decir, tres discos de duende, y se hayan repartido las cartas de recompensa, la partida termina.

Girad ahora vuestras cartas de recompensa boca abajo y formad con los taleros dorados una fila larga. Así podréis comparar fácilmente quién ha conseguido cuántos taleros de oro. Quien haya reunido más, es decir, quien tenga la serpiente de taleros de oro más larga, gana. En caso de empate, ganan todos los jugadores implicados.

Consejo: dependiendo de con cuántas personas juguéis y cuánto tiempo queráis jugar, podéis variar la duración de la partida. Por ejemplo, podéis jugar con cuatro o cinco discos de duende; así la partida durará un poco más.



DREI MAGIER by Schmidt Spiele GmbH, Lahnstr. 21, 12055 Berlín, Alemania

Distribuido por: **Inversiones Müller S.L.** C.I.F.: B 07678170 vía Palma 3, local posterior C
07500 **Manacor** España Tel. +34 971 566002.

 Advertencia de seguridad: No apto para menores de 3 años. Contiene piezas pequeñas que podrían provocar asfixia.