

Importante: Durante el mismo turno no puedes robar una nueva carta de trampa y usar una que ya tenías.

- Si ya tienes la carta correspondiente o una carta «Comodín» cuando caes en una casilla «Trampa», puedes jugar tu carta y activar la trampa.
 - Si robas una carta «Detective» en lugar de una carta «Trampa» o «Comodín» cuando caes en una casilla «Trampa», mueve la ficha «Detective» a una casilla hacia la puerta del castillo y pon la carta «Detective» en el montón de descartes. A continuación, roba otra carta «Trampa».
- Importante: Si la ficha «Detective» llega a la casilla «Fin», el juego termina inmediatamente. No se pueden jugar más cartas (véase el apartado «El ganador de la partida»).
- Si el mazo de cartas «Trampa» se agota, baraja el montón de cartas «Trampa» del montón de descartes y continúa el juego.

MOVIMIENTO Y ACTIVACIÓN DE LAS TRAMPAS

Solamente puedes activar una trampa para eliminar una ficha si esa ficha ha llegado a una casilla «Trampa» durante tu turno.

Ejemplo: Al empezar su turno, David se da cuenta de que la ficha de uno de sus adversarios se encuentra ya en la casilla «Trampa» de la librería. Aunque David tiene una carta «Trampa» librería, no puede utilizarla para activar la trampa porque no ha movido la ficha en ese mismo turno. Pero puede elegir mover la ficha para permitir a otro jugador que tenga esa carta mover la ficha a la casilla «Trampa» y accionarla.

«FICHAS» ELIMINADAS

Si tu trampa ha funcionado, habrá una nueva víctima y el personaje quedará automáticamente eliminado del juego. Vuelve a colocar la trampa en su sitio para la siguiente ocasión. El jugador con la ficha eliminada debe deshacerse de la carta «Personaje» correspondiente poniéndola boca arriba en el montón de descartes (A). La ficha eliminada debe colocarse en el panteón familiar (B). Durante la partida, si el retrato de uno de los personajes eliminados aparece en el marco, retíralo y colócalo en el montón de descartes. Atención: ¡No intentes quitar las cartas «Retrato» de los difuntos antes de que aparezcan! Si pierdes tu última carta «Personaje», quedas eliminado y debes colocar todas tus cartas «Trampa» en el montón de descartes.

FAROLEAR

Como no quieres que los demás jugadores sepan qué fichas son tuyas, puedes marcarte un farol moviendo las fichas de tus adversarios hacia la puerta de salida del castillo.

Farolear en las casillas «Trampa»: También puedes farolear moviendo tus propias fichas a casillas «Trampa». A continuación, aunque tengas una carta «Trampa» o «Comodín» que coincida, roba otra carta «Trampa». Si coincide con la trampa en la que se encuentra tu ficha, ¡no la uses! En vez de eso, finge que no es la carta correcta y quédate con ella para eliminar a tus adversarios.

EL GANADOR DE LA PARTIDA

Para ganar, tu ficha debe salir del castillo y detenerse en la casilla «FIN» mientras su retrato está en el marco colgado en la pared (no tienes que hacer todos los movimientos indicados por el dado para detenerte en la casilla «FIN»). También puedes ganar la partida si tu ficha es la última superviviente o si el retrato de tu personaje está colgado en la pared cuando el detective llega a la casilla «FIN».

GUARDAR EL JUEGO (DEBE HACERSE CON LA AYUDA DE UN ADULTO)

Para desmontar el juego, hay que seguir los pasos de montaje en sentido inverso.

⚠ ¡ADVERTENCIA! PELIGRO DE ASFIXIA: Contiene piezas pequeñas. No conveniente para niños menores de 36 meses.

- Utilizar bajo la supervisión de un adulto.
- No es comestible.
- Los colores y las imágenes impresas pueden diferir del contenido.
- Retire todos los elementos de sujeción y plástico antes de entregar el producto a un niño.
- Conserve este embalaje y las instrucciones para su posterior referencia.

Precaución. No se debe lanzar ningún otro objeto que no sea el proyectil suministrado con este juguete.

BIZAK
bi bi Bizak

Distribuido por:
BIZAK S.A.
Camino de Ibarsusi s/n
Bilbao 48004 España
www.bizak.es
Email: sat@bizak.es

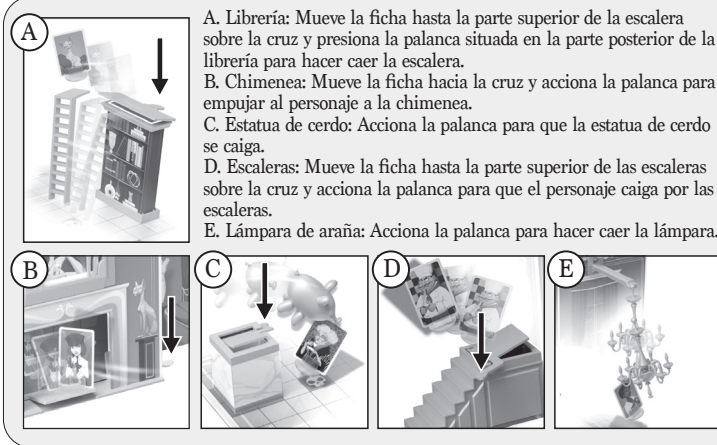


Lansay

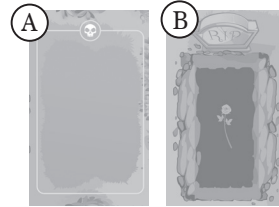
Fabricado para:
112 quai de Bezons
95100 Argenteuil - FRANCE

FABRICADO EN CHINA

CÓMO ACTIVAR UNA TRAMPA



- Librería:** Mueve la ficha hasta la parte superior de la escalera sobre la cruz y presiona la palanca situada en la parte posterior de la librería para hacer caer la escalera.
- Chimenea:** Mueve la ficha hacia la cruz y acciona la palanca para empujar al personaje a la chimenea.
- Estatua de cerdo:** Acciona la palanca para que la estatua de cerdo se caiga.
- Escaleras:** Mueve la ficha hasta la parte superior de las escaleras sobre la cruz y acciona la palanca para que el personaje caiga por las escaleras.
- Lámpara de araña:** Acciona la palanca para hacer caer la lámpara.



Ref. 62855053

LA HERENCIA DE TÍA ÁGATA



REGLAS DEL JUEGO

La Tía Ágata, una famosa multimillonaria, acaba de fallecer. Al no tener familia ni descendencia, su fortuna despierta la codicia de todo el mundo. Sus 12 amigos y empleados esperan con impaciencia la lectura de su testamento: su jardinero, su médico y su mejor amigo. Y sin embargo, solamente una persona heredará sus bienes... ¿Serás tú quien tenga esa suerte?

Es difícil mantenerse con vida en el castillo de la Tía Ágata... Está plagado de trampas contra los incautos que se atreven a aventurarse en él (una estatua inestable, una lámpara de araña que se balancea y muchas otras trampas).

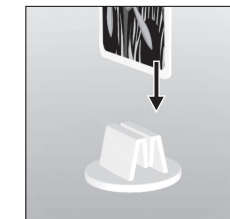
Tendrás que activar algunas de estas trampas para eliminar a todos tus adversarios y hacer uso de tu estrategia y tu inteligencia para ganar la partida... ¡Pero ten cuidado con el detective, que está a la vuelta de la esquina!

CONTENIDO:
1 tablero horizontal «Interior»
1 tablero horizontal «Jardín»
1 tablero vertical «Pared»
5 trampas
(2 con inserciones de cartón)
1 marco
13 fichas de personajes
13 soportes de plástico
55 cartas: 30 cartas «Trampa»,
13 cartas «Retrato», 12 cartas
 «Personaje»
2 dados
2 gomas elásticas

INSTRUCCIONES DE MONTAJE

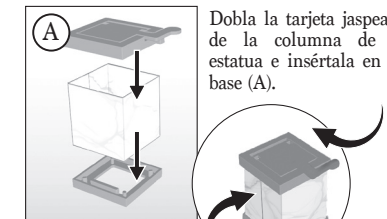
(DEBE HACERSE CON LA AYUDA DE UN ADULTO):

FICHAS «PERSONAJES»



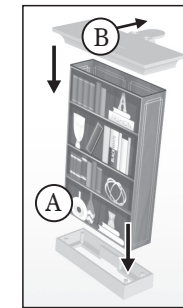
Inserta las 13 fichas en los soportes de plástico.

COLUMNA DE LA ESTATUA DE CERDO



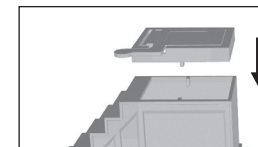
Dobla la tarjeta jaspeada de la columna de la estatua e insértala en su base (A).
 A continuación, coloca el soporte cuadrado con la palanca sobre la tarjeta jaspeada: el pliegue debe estar situado en sentido contrario al de la palanca (B).

LA LIBRERÍA



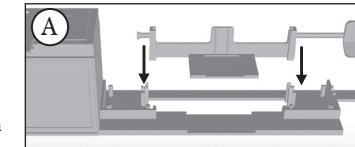
Dobla la tarjeta de la librería e insértala en la base rectangular (A).
 A continuación, coloca el soporte rectangular (B) en la parte superior; la palanca debe colocarse detrás de la librería, en el lado del pliegue.

LAS ESCALERAS

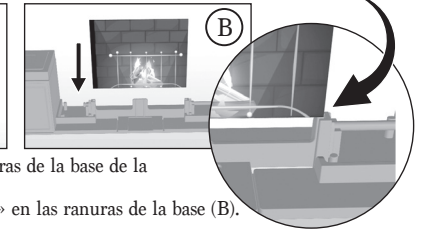


Inserta el soporte rectangular con la palanca en la parte superior de las escaleras. La palanca debe estar en el lado de los escalones de las escaleras.

LA CHIMENEA



Introduce la pieza de la palanca en las ranuras de la base de la chimenea hasta que haga clic (A).



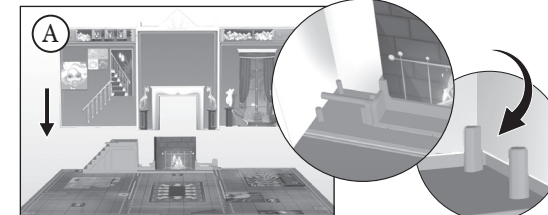
A continuación, desliza la carta «Chimenea» en las ranuras de la base (B).

MONTAJE DEL JUEGO

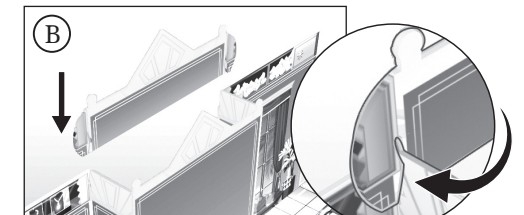
TABLERO HORIZONTAL «INTERIOR»

Despliega el tablero horizontal «Interior» y colócalo en el centro de la mesa.

TABLERO VERTICAL «PARED»

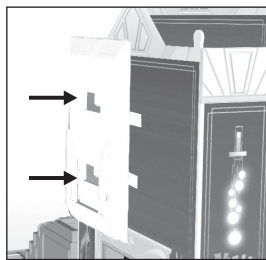


Dobla la pared del castillo de forma que encaje en las ranuras de las Escaleras/Chimenea (A).



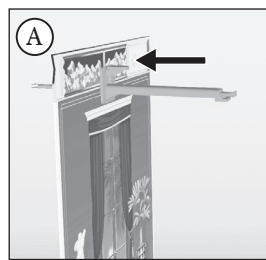
A continuación, desliza la carta «moldura» en las ranuras de la parte superior de la pared (B).

MARCO

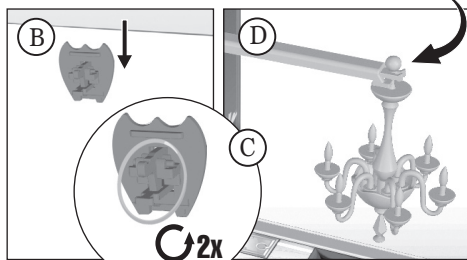


Desliza el marco en las 2 ranuras específicas situadas en el tablero vertical «Pared», encima de la chimenea.

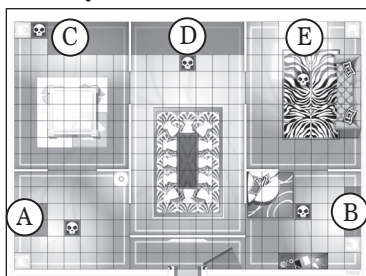
LÁMPARA DE ARAÑA



Introduce la viga de la lámpara de araña en la ranura del tablero vertical «Pared» situada encima de la ventana (A). Desliza el clip de la araña hacia abajo en la parte posterior (B). A continuación, añade una banda elástica (incluida) entre las dos varillas detrás de la pared y da 2 vueltas (C). A continuación, deslice la araña en la muesca del extremo de la viga (D).

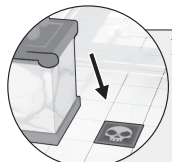


ESQUEMA DE LAS TRAMPAS



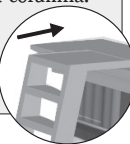
- A. Estatua de Cerdo
- B. Librería
- C. Escaleras
- D. Chimenea
- E. Lámpara de Araña

DETALLES DE INSTALACIÓN



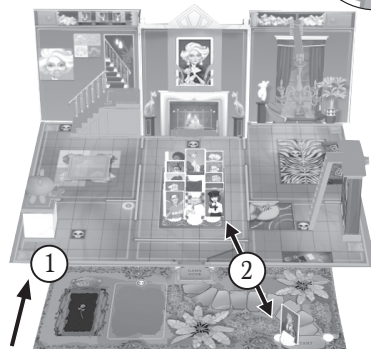
La palanca de la columna de la Estatua de cerdo debe estar frente a la casilla de la «calavera». A continuación, coloca la Estatua de cerdo encima de la columna.

Coloca la parte superior de la escalera en su ranura correspondiente en la parte superior de la Librería.



PREPARACIÓN DEL JUEGO

1. Tableros de juego: ensambla los 2 tableros horizontales de manera que la casilla «FIN» quede alineada con la puerta principal del castillo.
2. Las fichas: coloca la ficha «Detective» en la casilla «Inicio». A continuación, coloca a cada uno de los demás personajes en las sillas blancas alrededor de la mesa de recepción en el orden que quieras.
3. Separa las cartas en 3 mazos con:
 - a. Un mazo de cartas «Trampa» (30 cartas)
 - b. Un mazo de cartas «Retrato» (13 cartas)
 - c. Un mazo de cartas «Personaje» (12 tarjetas)



CARTAS «TRAMPA» (A): Hay tres tipos de cartas «Trampa»: cartas «Trampa», cartas «Comodín» y cartas «Detective». Baraja y coloca las cartas boca abajo al lado del tablero.

CARTAS «RETRATO» (B): Retira el retrato de la Tía Ágata y apártalo. Baraja las cartas y apílalas boca abajo. Coloca la carta «Retrato» de la Tía Ágata boca abajo debajo del montón y dale la vuelta al mazo de cartas: ahora verás el «retrato» de la Tía Ágata. ¡No tienes que mirar el orden de las cartas! Coloca las 13 cartas en el marco vertical.

CARTAS «PERSONAJE» (C): Baraja las 12 cartas de «Personaje» y distribúyelas a partes iguales a cada jugador.

Si hay 5 jugadores, se reparten las cartas en el sentido de las agujas del reloj una a una hasta que no queden cartas. Una vez que tengas tus cartas, puedes mirárlas pero no se las muestres a tus adversarios. Durante la partida, deberás proteger las fichas que coincidan con tus cartas.

OBJETIVO DEL JUEGO

Hay 3 maneras de ganar la herencia de la Tía Ágata:

1. Tu personaje es el último que queda con vida.

O

2. El retrato de tu personaje está enmarcado cuando el detective entra por la puerta.

O

3. Tu personaje atraviesa la puerta cuando su retrato está colgado en la pared.

CÓMO JUGAR

Comienza retirando el «retrato» de la Tía Ágata del marco y colócalo en el espacio dedicado a los personajes fallecidos (véase el apartado «Fichas eliminadas»). El retrato que aparece en el marco podría ser el personaje que hereda la enorme fortuna. Para ganar, el jugador que tenga la ficha correspondiente debe intentar salir del castillo por la puerta principal sin ser eliminado. En caso de que una ficha caiga en una trampa, será eliminada.

Nota: Durante la partida, aparecerán sucesivamente varios «retratos» de personajes. Por lo tanto, debes planificar tu salida del castillo en el momento en que uno de tus «retratos» esté colgado en la pared.

Para empezar el juego, cada jugador tira los 2 dados. El jugador que consiga más puntos empieza. El juego continúa en el sentido de las agujas del reloj.

TU TURNO DE JUGAR

Tira los dos dados y mueve dos fichas diferentes, una por cada dado. Cada ficha debe desplazarse siempre el mismo número de casillas que el número de puntos de los dados. Por ejemplo, si sacas un 4 y un 6, mueve una de las piezas 4 casillas y la otra 6 casillas. Véase las reglas para mover las fichas que figuran a continuación.

IMPORTANTE

Puedes mover cualquier ficha del tablero, no solamente la tuya. No muestres tus fichas para poder escapar más fácilmente cuando aparezca la foto de tu personaje en el marco.

También puedes mover las piezas de tus oponentes a las casillas «Trampa» para eliminarlas.

SACAR UN DOBLE

Si sacas un doble, puedes combinar las siguientes acciones:

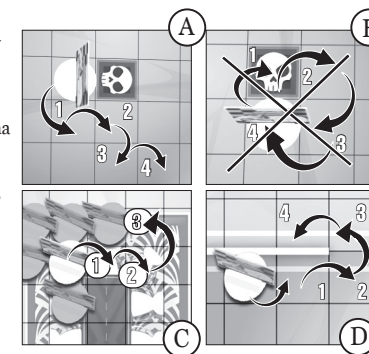
*Puedes mover una sola ficha el número total indicado por la suma de los dos dados o mover dos fichas.

Y

*Si lo deseas (no es obligatorio), puedes cambiar el retrato que aparece en el marco. Retíralo y colócalo al final del montón. Aparecerá otro retrato.

REGLAS PARA MOVER LAS FICHAS

1. Cada casilla del tablero cuenta como un espacio. Las piezas pueden moverse vertical y horizontalmente, pero no en diagonal (A).
2. Todas las fichas deben estar fuera de sus sillas blancas de salida antes de que cualquiera de ellas pueda moverse por segunda vez o llegar a una casilla trampa.
3. Durante el mismo turno, una ficha no puede detenerse o pasar dos veces por la misma casilla, incluida la casilla en la que estaba al principio de su turno (B).
4. Las fichas no pueden detenerse ni desplazarse sobre una casilla ya ocupada por otra ficha o sobre los muebles dibujados en el tablero (como mesas, sofás, sillas, el escritorio, la estatua o el marco).
- Excepción: únicamente es posible desplazar una ficha a las sillas blancas si está bloqueada por otras fichas (C).
5. Las fichas pueden desplazarse sobre las alfombras.
6. Las fichas no pueden atravesar las paredes del tablero de juego (D).
7. Tu turno termina cuando has movido dos fichas (o una, véase el párrafo «hacer un doble»).



CASILLAS «PASAJE SECRETO»

Hay 4 casillas «Pasaje secreto», cada una marcada con una trampilla dorada. Puedes utilizar las casillas «Pasaje secreto» para mover las fichas de tu adversario cerca de las casillas «Trampa» para las que tienes las correspondientes cartas «Trampa».

Puedes mover cualquier ficha de una casilla «Pasaje secreto» a otra casilla «Pasaje secreto».

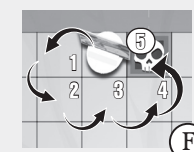
Esto cuenta como 1 movimiento. A continuación, puedes continuar tus movimientos con los puntos que te quedan.

Ejemplo: Has sacado un 4 en tu dado. Mueve tu pieza 2 casillas a una casilla «Pasaje secreto», luego desplaza tu ficha a casilla «Pasaje secreto». Esto cuenta como 1 en tu movimiento. Luego avanza una casilla para completar tu movimiento de 4 casillas (E).

CASILLAS «TRAMPA»

Hay 5 casillas «Trampa», cada una marcada con una calavera. Utiliza estas casillas para eliminar las fichas de tus adversarios.

Puedes mover cualquier pieza a una casilla «Trampa», siempre y cuando hayas hecho el número exacto de movimientos que indica el dado (F). Puede mover una ficha del adversario (o una de las tuyas) a una casilla «Trampa» (especialmente si quieres hacerle creer que no es tu ficha - véase el apartado «Farolear»). Si has colocado una ficha en una casilla «Trampa», necesitarás la carta «Trampa» correspondiente para activar la trampa.



CARTAS «TRAMPA»



Al principio de la partida, en cuanto caigas en una casilla «Trampa», roba una carta «Trampa» del montón sin mostrársela a tus adversarios. Si coincide con la casilla en la que se encuentra la ficha que has movido, puedes jugar la carta. Para ello, coloca la carta «Trampa» boca arriba en el montón de descartes del césped y activa la trampa (véase el apartado «Cómo activar una trampa»). También puedes quedarte con la carta «Trampa» y utilizarla más adelante en la partida.

- Si robas una carta «Comodín», puedes colocar cualquier trampa inmediatamente después de robarla.

- Si tu carta «Trampa» no coincide con la casilla «Trampa», no puedes activar la trampa. Di que no tienes la carta adecuada y guárdela para utilizarla en un futuro turno.

- Si, en otro turno, te encuentras de nuevo con una casilla «Trampa» y no tienes la carta correcta o un «Comodín», puedes robar una nueva carta «Trampa». Si coincide con la casilla, puedes activar la trampa.