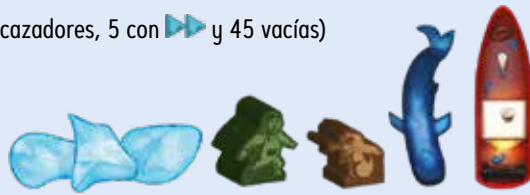


ICEBERG

UN JUEGO DE DENNIS MERKX, KEES MEIS Y FRANK VAN STEENBERGEN

COMPONENTES

- 1 tablero
- 70 placas de hielo (10 con focas, 10 con cazadores, 5 con ►► y 45 vacías)
- 10 focas
- 15 cazadores
- 10 barcas de pesca
- 10 ballenas
- y este reglamento



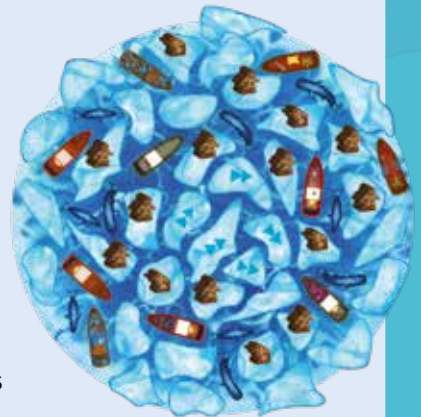
OBJETIVO

Durante la partida, los jugadores protegen las ballenas y las focas empujando a sus enemigos (cazadores y barcas de pesca), hasta sacarlos del tablero, lo que les da puntos. El primer jugador que obtenga 5 puntos gana la partida.

Si queréis jugar una partida más larga, ¡simplemente aumentad la cantidad de puntos necesarios para ganar!

PREPARACIÓN

1. Colocad la tapa de la caja en el centro de la mesa.
2. Colocad el tablero encima de la tapa.
3. En el centro del tablero, poned 5 placas de hielo pequeñas con ►►.
4. Poned alrededor 5 placas de hielo con focas, 10 placas de hielo con cazadores, 10 ballenas y 10 barcas de pesca. Llenad el resto del tablero con placas de hielo vacías. Aseguraos de que el tablero esté tan lleno como sea posible y de que solo sobresalgan placas de hielo vacías.
5. Formad junto al tablero una reserva con las restantes placas de hielo. Dejad las piezas sobrantes en un montón al alcance de todos los jugadores.
6. Colocad focas y cazadores sobre las placas de hielo que muestren tales iconos (en posición vertical, una pieza en cada placa, justo sobre el icono).
7. Determinad quién es el jugador inicial.



LA PARTIDA

En su primer turno, el jugador inicial toma 2 placas de hielo de la reserva y las introduce en el tablero; para ello, las empuja, haciéndolas deslizar desde el borde. Luego, los jugadores alternan turnos en sentido horario, empujando 3 placas de hielo en cada turno.

Tomar placas de hielo de la reserva

Puedes elegir cualesquiera placas de hielo de la reserva para empujarlas sobre el tablero, pero no puedes tomar ninguna placa que haya caído del tablero durante tu turno. Las placas con el icono ►► no cuentan para tu límite de 3 placas por turno.

Empujar placas

Puedes elegir cualquier punto del borde del tablero para cada placa que vayas a empujar. Una vez que hayas decidido por dónde la vas a empujar, empujla en línea recta hasta que quede por completo encima del tablero. En cuanto esto se cumpla, no puedes empujarla más allá; tampoco puedes retirarla ni detenerte antes de que la placa esté completamente encima del tablero.

Si eliges una placa de hielo con un icono de foca o de cazador, coloca la pieza correspondiente sobre el icono al final de tu turno.

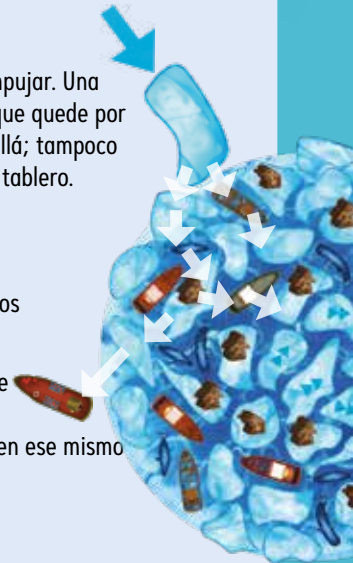
Si alguna barca de pesca o algún cazador cae del tablero, quedatelos para puntuarlos (cada uno de ellos te da 1 punto).

Si alguna foca o ballena cae del tablero, tu turno termina inmediatamente. Devuelve a la reserva cualquier placa de hielo que hubieras tomado para usarla. Deja los animales que hayan caído, así como todas las barcas y cazadores que hayan caído en ese mismo empujón, en el montón de piezas sobrantes.

Devuelve a la reserva todas las placas de hielo que hayan caído del tablero.

Un consejo

Ves con cuidado al colocar focas y cazadores sobre el tablero. Si algún cazador cae del tablero mientras lo colocas, no lo puntuarás; si cae algún animal, se lo pones más fácil al siguiente jugador.



FINAL DE LA PARTIDA

Cuando un jugador haya obtenido 5 puntos, ¡gana la partida inmediatamente! Si en algún momento ya no quedan cazadores ni barcas de pesca sobre el tablero, la partida termina y gana el jugador que tenga más puntos (en caso de empate, esos jugadores comparten la victoria).

Autores: Dennis Merckx, Kees Meis y Frank van Steenbergem • **Director del proyecto:** Martin Looij • **Ilustrador:** Thijs Rozema
• **Diseño gráfico:** Oray Studios, Pedro Latro y BiscuitBuilds - Patrick Koek • **Revisión del reglamento:** Pedro Latro

CRÉDITOS DE ESTA EDICIÓN

Editor: David Esbrí • **Traducción:** Marià Pitarque • **Adaptación gráfica:** CeciRC • **Ilustración de la portada:** Bea Tormo



www.devir.com

Devir Iberia S.L. Rosselló 184. 08008 Barcelona.
• **Devir Livraria, Ltda.** Pólo Industrial. Brejos de Carreteiros, Escritório 2, Olhos de Água 2950-554 Palmela. devir.pt@devir.com. Tel: (351) 212 139 440 • **Devir Livraria Ltda.** Rua Chamatu, 197-A. Vila Formosa, CEP 03359-095 São Paulo - SP. CNPJ 57.883.647/0001-26. sac@devir.com.br. Telefone (11) 2924-6918 • **Devir Italia.** Piazza Petrucci, 8. Camaiore (LU). • **Devir Americas.** 8123 South Orange Avenue, Suite 166 Orlando, Florida, FL 32809.



www.keepexploringgames.com

Rappardstraat 14, 3221BN
Hellevoetsluis, Netherlands.

©2022 Keep Exploring Games
Made in China