

Un juego de Antonin Boccara e Yves Hirschfeld  
Ilustraciones de Olivier Danchin

21 minutos de exploración  
2-6 cazatesoros  
6 años en adelante



# MYSTERIUM KIDS

EL TESORO DEL CAPITÁN BU



## LA HISTORIA HASTA EL MOMENTO

¡Cuenta la leyenda que esa vieja mansión de las afueras esconde un fabuloso tesoro! Habéis decidido pasar la noche allí con la esperanza de encontrarlo.

Cuando estáis a punto de rendiros, el espíritu del capitán Bu se manifiesta para ayudaros a localizar su tesoro. No habla mucho, pero toca la pandereta que se las pela, ¡así que intentará usarla para deciros en qué habitaciones debéis buscar!

## OBJETIVO DEL JUEGO

Los jugadores colaboran para encontrar el tesoro del capitán antes de que la luna termine de cruzar el cielo y la noche acabe. En cada ronda, **un jugador interpreta al Espíritu del capitán Bu**. El **Espíritu** tendrá que usar la pandereta para dar pistas a los demás jugadores, que intentarán identificar la carta de *Ruido* correcta. Si lo consiguen, revelarán una parte del tesoro del capitán.

## CONTENIDO Y PREPARACIÓN

**A** **1 tablero de *Mansión***

Colócalo en el centro de la mesa.

**B** **1 tablero de *Rondas* y 1 ficha de *Luna***

Coloca el tablero de *Rondas* con el lado de *Noche tranquila*  bocarrriba encima del tablero de *Mansión*. Coloca la ficha de *Luna* en la casilla situada más a la izquierda.

**C** **78 cartas de *Ruido***

Baraja las cartas de *Ruido* y coloca una carta bocarrriba en cada una de las 5 habitaciones del tablero de *Mansión*. Deja el resto de cartas de *Ruido* bocabajo, al lado del tablero.

**D** **10 fichas de *Tesoro***

Mezcla las 7 fichas de *Tesoro* que **no** tienen el símbolo  y déjalas bocabajo junto al tablero de *Mansión*, formando una pila. Devuelve las fichas con el símbolo  a la caja.

**E** **5 fichas de *Espíritu* y 1 pandereta**

El jugador de mayor edad recibe las 5 fichas de *Espíritu* y la pandereta. Dicho jugador será el **Espíritu** durante la primera ronda de la partida.



Si quieres aumentar la dificultad de la partida, utiliza el lado de *Noche tormentosa*  del tablero de *Rondas*.

Además, mezcla las 3 fichas de *Tesoro* con el símbolo  con las otras 7 fichas de *Tesoro*.



## SECUENCIA DE JUEGO

El **Espíritu** mezcla las 5 fichas de *Espíritu*, toma una al azar, la mira y la deja bocabajo para que **no la vean los demás jugadores**. El número de la ficha le indica al **Espíritu** qué carta de *Ruido* deben adivinar los demás jugadores.

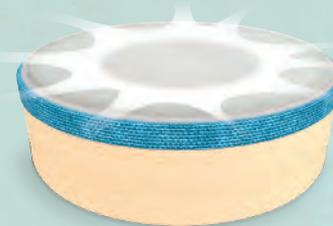
El **Espíritu** toma la pandereta y pide a los demás jugadores que **cierren los ojos**. El **Espíritu** dice «¡Buuuu!» para anunciar que va a empezar a dar pistas y luego utiliza la pandereta para hacer ruidos que ayuden a los demás jugadores a adivinar la carta correcta. Finalmente, vuelve a decir «¡Buuuu!» para anunciar que ya no hay más pistas. Los demás jugadores ya pueden **abrir los ojos**.

Cuando los demás jugadores abren los ojos, pueden comentar los ruidos que ha hecho el **Espíritu** y deducir juntos qué carta de *Ruido* les está indicando el **Espíritu**. **¡El Espíritu no puede hablar ni dar más pistas mientras los demás debaten!** Cuando terminen, los jugadores le dicen al **Espíritu** qué carta de *Ruido* creen que es la correcta. Si no logran ponerse de acuerdo, el jugador sentado a la izquierda del **Espíritu** toma la decisión final.

El **Espíritu** revela la ficha de *Espíritu* que eligió al principio de la ronda. ¿Coincide el número de la ficha de *Espíritu* con el número de la carta de *Ruido* que han elegido los jugadores?

### Dando pistas para una carta de ruido

El **Espíritu** puede hacer cualquier clase de ruido (arañar, golpear, tocar, deslizar, marcar ritmos, etc.) con la pandereta y sus diversas texturas.



Si a los jugadores más jóvenes les cuesta mantener los ojos cerrados mientras el **Espíritu** da las pistas, también pueden darse la vuelta.

### Si los jugadores han adivinado la carta:

¡Habéis encontrado un tesoro!

Dadle la vuelta a la primera ficha de *Tesoro* y dejadla junto al tablero de *Mansión*.



### Si los jugadores no han adivinado la carta:

No encontráis ningún tesoro en esta ronda.

Algunas fichas de *Tesoro* solo muestran la mitad de un tesoro grande. Cuando consigáis las dos mitades de un mismo tesoro, combinadlas.



### FINAL DE LA RONDA

Tanto si habéis encontrado un tesoro como si no, **la ficha de Luna avanza una casilla hacia la derecha**. Retira todas las cartas de *Ruido* del tablero de *Mansión* y devuélvelas a la caja. El **Espíritu** le pasa la pandereta y las 5 fichas de *Espíritu* al jugador de su izquierda, que interpretará al **Espíritu** durante la próxima ronda. El nuevo **Espíritu** revela 5 nuevas cartas de *Ruido* para empezar la siguiente ronda.

## ADIVINAR UNA O DOS CARTAS

El icono situado junto a la ficha de *Luna* indica cuántas cartas de Ruido hay que adivinar en la ronda actual.



 : hay que adivinar una carta de Ruido.

El *Espíritu* roba 1 ficha de *Espíritu* y da las pistas con la pandereta siguiendo las reglas anteriores.

 : hay que adivinar dos cartas de Ruido aplicando los siguientes cambios a las reglas anteriores:

El *Espíritu* toma dos fichas de *Espíritu* en lugar de una en esta ronda. Deberá dar las pistas consecutivamente.

Cuando los demás jugadores hayan cerrado los ojos, el *Espíritu* empieza diciendo «¡Buuuu!» y hace ruidos para dar las pistas de la primera ficha de *Espíritu*. El *Espíritu* vuelve a decir «¡Buuuu!» para indicar a los jugadores que a continuación dará las pistas de la segunda ficha de *Espíritu* (los jugadores mantienen los ojos cerrados). Cuando haya terminado, el *Espíritu* dice «¡Buuuu!» por última vez para indicar a los jugadores que ya pueden abrir los ojos.

Los jugadores colaboran para adivinar las dos cartas de *Ruido* consecutivamente. Después de que elijan la primera carta de *Ruido*, el *Espíritu* revela la primera ficha de *Espíritu* para ver si coinciden. Tanto si coincide como si no, los jugadores intentan adivinar la segunda carta de *Ruido* y el *Espíritu* revela la segunda ficha de *Espíritu*. Por cada acierto, los jugadores le dan la vuelta a una ficha de *Tesoro*.

## FINAL DE LA PARTIDA

Cuando la ficha de *Luna* llegue a la última casilla, empieza a amanecer y se juega la última ronda de la partida. Después de la ronda final, los jugadores calculan la puntuación. Obtienen 1 punto por cada símbolo de estrella **completo** que haya en sus fichas de *Tesoro* bocarriba.

### Puntuación con Noche tranquila:

#### 0-3 puntos:

No está mal, pero aún falta mucho por explorar en la mansión...

#### 4-6 puntos:

¡Qué gran botín! Aunque todavía quedan algunas sorpresas.

#### 7-8 puntos:

¡Hurra! ¡Lo habéis encontrado casi todo!

#### 9 puntos:

¡Enhorabuena, no se os escapa ni una!

### Puntuación con Noche tormentosa:

#### 0-5 puntos:

¡Nada mal! Vais por buen camino.

#### 6-9 puntos:

Gran trabajo para ser unos grumetes.

#### 10-12 puntos:

¡Impresionante! Sois exploradores veteranos.

#### 13 puntos:

Perfecto. ¡No existen mejores cazatesoros!

## EJEMPLO DE RONDA

El **Espíritu** ha sacado la ficha de *Espíritu* con el número **5**, así que debe dar pistas para la carta de *Ruido* de la habitación **5** (el gato).

El **Espíritu** dice «¡Buuuu!» antes de empezar a dar las pistas.

Para ayudar a los demás jugadores a adivinar la carta de *Ruido*, el **Espíritu** piensa en los ruidos que hace un gato (ronronear, maullar, etc.). El **Espíritu** también puede utilizar otros elementos dibujados en la carta, como los arañazos del gato en la pared. El **Espíritu** decide recrear ese ruido arañando la pandereta.

Después, el **Espíritu** dice «¡Buuuu!» y deja de dar pistas.

Los demás jugadores dudan entre dos cartas: el rastrillo (habitación **3**) y el gato (habitación **5**). Después de mucho pensar, se deciden por el gato, ya que consideran que el **Espíritu** habría hecho un ruido más repetitivo si la carta correcta fuera el rastrillo.

El **Espíritu** revela la ficha de *Espíritu*: los números coinciden, así que el gato es la carta de *Ruido* correcta. Los jugadores le dan la vuelta a una ficha de *Tesoro*. Es la segunda mitad del telescopio, así que combinan las dos fichas para completar otro símbolo de estrella antes de pasar al **FINAL DE LA RONDA**.



# CRÉDITOS Y AGRADECIMIENTOS

**Dirección del proyecto:** Mathieu Aubert (Libellud) y Léa Moinet (Space Cow)

**Desarrollo:** Mathieu Aubert (Libellud), Léa Moinet (Space Cow) y Benoît Forget (Space Cow)

**Dirección artística:** Maëva Da Silva (Libellud), Léa Moinet (Space Cow) y Benoît Forget (Space Cow)

**Diseño gráfico:** Joeva Gaubin, Simon Hay (Libellud) y Vincent Diez (Space Cow)

## Agradecimientos:

Al resto del equipo de Libellud por su apoyo y sus aportaciones: Alexandra Soporan, Alexandre Garcia, Anouk Girard-Dagnas, Lucas Forlacroix, Marion Ludovici, Matthijs Garcia, Quentin Gourbeault, Stéphane Robert, Thomas Dutertre y Valentin Gaudicheau. También a Hannah Martel, Clément Heuzé y Wilfried Fort de Space Cow.

A los diseñadores Antonin e Yves, una fuente inagotable de humor, energía y genialidad.

Al ilustrador Olivier por su increíble talento.

A Oleg y Oleksandr por darnos permiso.

A Aline Vidberg y sus pequeños por probar el juego y darnos sus sabias y esclarecedoras impresiones.

**Producción:** Léa Moinet (Space Cow) y Norhane Bey (Grupo Asmodee)

**Ventas y logística de Libellud:** Maximilien Da Cunha

**Marketing de Libellud:** Laurent Contios, Dorine Métral-Charvet, Ophélie Pimbert-Gris y Paul Neveur

**Traducción:** Carlos Loscertales

**Revisión:** Marina Temprano

*Mysterium Kids: El tesoro del capitán Bu* es un juego infantil de la serie **MYSTERIUM**.

*Mysterium* es un juego de Oleksandr Nevskiy y Oleg Sidorenko.



**MYSTERIUM**

¿Te atreves a entrar en la mansión de Mysterium?

Tendrás que utilizar vuestras habilidades paranormales para conseguir que el espíritu de la mansión Warwick recuerde las circunstancias de su desaparición. ¡Sus visiones son las únicas pistas para desvelar la verdad!

En este juego cooperativo, un jugador representa al espíritu y únicamente se comunica mediante cartas ilustradas. Los demás jugadores tendrán que interpretar esas ilustraciones para resolver el misterio.

Un juego fantástico e inmersivo.  
Ganador del premio As d'Or en 2016

10+ 2-7 42'

Oleksandr Nevskiy & Oleg Sidorenko  
Xavier Collette & Igor Barakov

**MYSTERIUM PARK**

Si buscas una experiencia más rápida y simplificada... ¡visita el Mysterium Park!

Una feria repleta de algodón de azúcar... y oscuros secretos.

10+ 2-6 28'

Oleksandr Nevskiy & Oleg Sidorenko  
Xavier Collette & MBI Studio

Libellud



**SPACE Cow**  
Diseña juegos para niños de 3 años en adelante

le monde des couleurs  
3+

Attrape Rêves  
4+

Attrape Monstres  
4+

SHEEP HOP!  
5+

OURSONS  
5+

PATRAP  
6+

YUMYUM ISLAND  
6+

POUR UNE POINÉE DE MARGUERITES  
6+

SCREAM QUEST  
6+

UNIQUE!  
6+

SPACE Cow

WWW.SPACECOW.FR