

Un juego para dos exploradores de Chris Dahlman; duración de la partida: 30 minutos.

LA CUEVA DE MAESE OCELOTE

Maese Ocelote, esta cueva nos hará famosos. ¡Debe de ser el mayor complejo de cavernas jamás descubierto!

Y también el más profundo, profesora. ¿Qué opina? ¿No deberíamos volver a la superficie ya? Debemos estar al menos a cien metros bajo tierra.

Siento un picor en el ala derecha; eso suele ser señal de que hay piedras preciosas cerca. Esta cueva no solo nos hará famosos, sino también ricos.

Como usted diga, profes... ¡uuuuuh!

¡Maese Ocelote! Santo cielo, ¡el suelo se ha venido abajo! ¿Sigue usted de una pieza?

Estoy bien, profesora, pero... ¡será mejor que baje rápido! Jamás había visto tantos brillos y reflejos. ¿Le apetece una pequeña competición amistosa? ¡Quien reúna más piedras preciosas le dará nombre a esta cueva!

OBJETIVO DEL JUEGO

Maese Ocelote y la Profesora Pingüino están explorando un sistema de cuevas que acaban de descubrir, y han decidido competir para ver quién reúne la mayor cantidad de las piedras preciosas que se encuentran en su interior. En el papel de uno de los dos colegas exploradores, localizarás y recogerás piedras preciosas valiéndote de tus herramientas (brújula, farol y pico), y del fino instinto de un fiel compañero. Cuanto más te adentres en la cueva, más valiosos serán los tesoros que encontrarás. Al final, ¡quien reúna la colección de piedras preciosas más valiosa ganará la partida!

COMPONENTES

1 tapete de algodón



30 fichas de Herramienta

(con Herramientas distintas en cada cara)



10× Brújula/Farol
con la letra A



10× Farol/Pico,
con la letra B



10× Pico/Brújula,
con la letra C

3 bolsas (azul, verde y roja)



2 Compañeros



Murciélago

(para la Profesora Pingüino)



Polilla

(para Maese Ocelote)

49 piedras preciosas azules de nivel 1



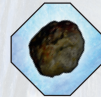
8 Amatistas



Reversos



5 Geodas



3×

3×

3×

6×

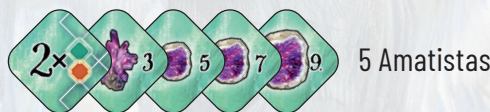
11×

7×

3×



18 piedras preciosas verdes de nivel 2



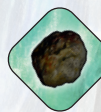
5 Amatistas



Reversos



3 Geodas



2×

4×

3×

1×



16 piedras preciosas rojas de nivel 3



3 Amatistas



Reversos



2 Geodas



4×

5×

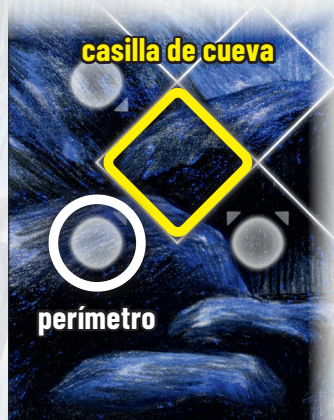
2×



PREPARACIÓN

- 1 Cada participante elige un personaje, Maese Ocelote o la Profesora Pingüino. Coloca el **tapete de juego** en medio con la orientación que corresponda.
- 2 Separa las **piedras preciosas** por forma o color de fondo (cada forma se corresponde con un color). Mete las Amatas (con un icono de bolsa en el reverso) en sus respectivas bolsas (según el color de fondo y la forma impresa), y coloca las bolsas cerca del tapete de juego.

- 3 Distribuye al azar las piedras preciosas **bocarriba** en las casillas cuadradas de cueva del tapete de juego, una por casilla: las fichas azules van a la cueva grande azul; las verdes y rojas, a sus respectivas cuevas pequeñas. *¡No coloques ninguna piedra preciosa en los espacios circulares de alrededor de las cuevas!*



- 4 Tomad el **Compañero** asociado al personaje que hayáis elegido: la Polilla pertenece a Maese Ocelote, y el Murciélago a la Profesora Pingüino.
- 5 Tomad 5 de cada ficha de Herramienta (A, B y C). Incluyendo al Compañero, ahora deberíais tener 16 fichas por persona.



Cristal de roca



Ópalo



Esmeralda



Berilo rojo



Celestina



Amatista

CÓMO JUGAR

Decidid quién jugará el primer turno. Luego os iréis alternando hasta el final de la partida. En tu turno, debes seguir los dos siguientes pasos en este orden:

1. Coloca 1 ficha (obligatorio)

2. Recoge piedras preciosas (opcional)

Cuando os quedéis sin fichas para colocar, es decir, después de que todo el mundo haya jugado 16 turnos, la partida termina y puntuáis vuestras colecciones.

1. Coloca 1 ficha

Al principio de tu turno, tienes que colocar **exactamente 1 ficha**:

- o bien coloca 1 **Herramienta** en un espacio circular vacío del perímetro de una cueva
- o bien, si aún no lo has hecho, coloca al **Compañero** en la cueva de nivel 1 (azul).

Tu objetivo es colocar la ficha de forma que puedas recoger piedras preciosas (*consulta el paso 2*).

Colocar 1 Herramienta

Elige una de las fichas de Herramienta que te queden y colócala, con cualquiera de sus caras bocarriba, en un espacio circular vacío del perímetro de una cueva.

Nota: puedes colocar Herramientas libremente en el perímetro de cualquier cueva si el espacio está vacío; no es necesario que empieces en el nivel 1. Ten en cuenta que las Herramientas son de doble cara, con una Herramienta distinta por cada cara.



Ejemplo: Maese Ocelote coloca una Brújula en el espacio indicado.

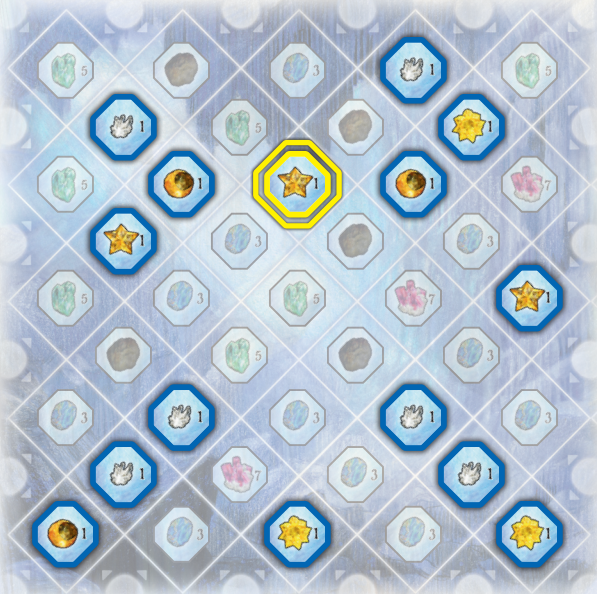


Colocar al Compañero

Si aún no has colocado a tu Compañero, en lugar de colocar 1 Herramienta, puedes colocarlo en una casilla de nivel 1 (azul) que esté vacía o que contenga una **pedra preciosa de 1 punto** (Cristal de roca o Celestina). Si lo colocas en una casilla que contiene una piedra preciosa, la obtienes.

Nota: el Compañero se coloca **dentro** de la cueva, **no** en el perímetro como las Herramientas. A diferencia de las Herramientas, tu Compañero tiene que empezar en el nivel 1, pero puedes moverlo al siguiente nivel en un turno posterior (consulta la siguiente sección).

Ejemplo: al principio de la partida, hay 15 casillas disponibles para colocar a tu Compañero (todos los Cristales de roca y Celestinas). En su primer turno, la Profesora Pingüino coloca a su Murciélago en la casilla resaltada y obtiene la Celestina que hay en ella.

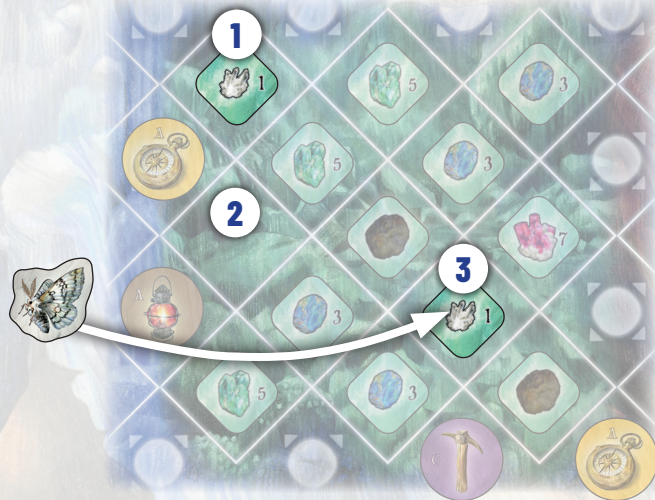


Mover al Compañero

Además de colocar 1 Herramienta, puedes mover a tu Compañero si está dentro de la cueva: de una casilla de nivel 1 (azul) a una de nivel 2 (verde), o de una de nivel 2 (verde) a una de nivel 3 (roja). Puedes mover a tu Compañero **solo 1 vez** por turno, y nunca en el mismo turno en el que lo colocaste por primera vez.

Nota: nunca puedes mover a tu Compañero a una casilla diferente en el mismo nivel, ni volver a moverlo a un nivel anterior. Una vez que llegue al nivel 3, permanecerá allí hasta el final de la partida.

Al mover a tu Compañero, debes seguir las reglas de colocación (como se explica arriba), es decir, el Compañero solo puede moverse a una casilla de cueva que esté vacía o que contenga un Cristal de roca (1 punto).



Ejemplo: Maese Ocelote mueve a su Polilla del nivel 1 al nivel 2, y la coloca en cualquiera de las casillas marcadas. Si la mueve a **1** o **3**, puede obtener el Cristal de roca presente en la casilla, así que decide colocar la Polilla en **3**.

2. Recoge piedras preciosas

Ahora comprueba si puedes recoger alguna piedra preciosa: para recogerla, debe ser «visible» desde tres lados distintos por tres Herramientas distintas.

Puedes recoger todas las piedras preciosas de todas las cuevas que cumplan esta condición (incluso si tu oponente ha contribuido a que esto ocurriera). Coloca las piedras preciosas obtenidas delante de ti; las puntuarás al final de la partida.

Si tu **Compañero** está dentro de una cueva, te sirve como **Herramienta comodín** a efectos de recolección de piedras preciosas en esa cueva, es decir: cuenta para ti como una Herramienta que te falte.

Ten en cuenta que una piedra preciosa sigue teniendo que ser visible desde 3 lados distintos cuando uses un Compañero para recogerla.

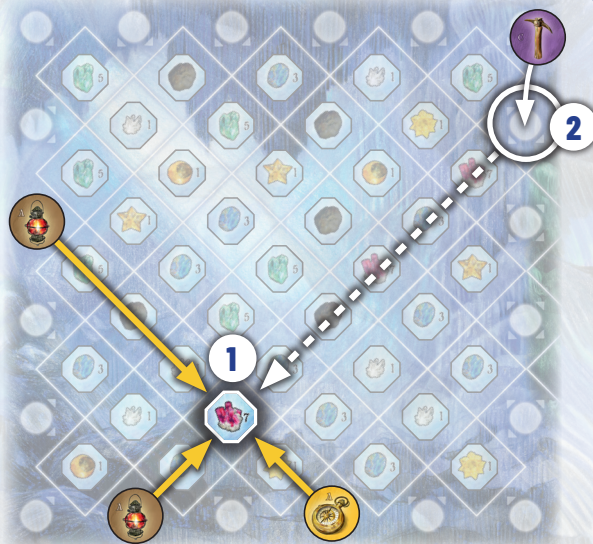
Tu Compañero no afecta a tu oponente: no puede usarlo para recoger piedras preciosas, aunque tampoco le bloquea la visibilidad.

Ejemplo: actualmente, el Berilo rojo de la casilla 1 no se puede recoger, porque solo es visible para 2 Herramientas distintas (2 Faroles y 1 Brújula). Para recoger esa piedra preciosa, tienes que colocar un Pico en la casilla 2.

Ejemplo: Maese Ocelote ha colocado una Brújula en el espacio 3. Gracias a su Polilla, ahora puede recoger la Geoda que hay en 4, porque la Polilla puede sustituir al Farol que le falta.

Ejemplo (continuación): Maese Ocelote no puede recoger la Esmeralda de la casilla 5: es visible para 1 Farol, 1 Brújula y su Polilla, pero solo desde dos lados distintos, no desde tres.

Ejemplo (continuación): si cualquiera de los participantes coloca un Pico en el espacio 6 o 7, puede recoger la Esmeralda de la casilla 5.

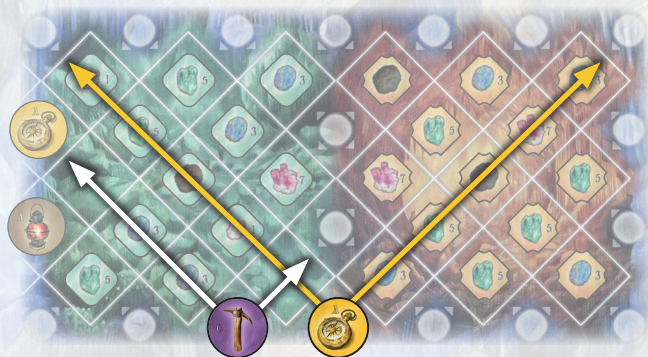


Las Herramientas que se colocan en los espacios del perímetro situados entre dos cuevas tienen visibilidad hacia ambas y, por tanto, se pueden usar para recoger piedras preciosas de las dos. Las demás Herramientas solo tienen visibilidad en la cueva adyacente a su espacio.

Las flechas que rodean cada espacio del perímetro señalan en qué dirección tiene visibilidad dicho espacio.



Este espacio tiene visibilidad en cuatro sentidos



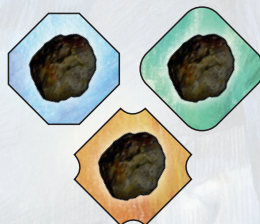
Ejemplo: el Pico solo tiene visibilidad dentro de la cueva de nivel 2, mientras que la Brújula la tiene en ambas cuevas.

Geodas

Las Geodas son rocas de aspecto inocente que hay que abrir para revelar su belleza interior. ¡Nunca sabes de antemano lo que te vas a encontrar dentro!

Cuando recojas una Geoda, saca de inmediato una Amatista de la bolsa correspondiente (del color de la cueva) y devuelve la Geoda a la caja del juego.

Las Amatistas tienen un valor de puntos variable. Mantén oculto a tu oponente el valor de la Amatista que saques.



Geodas de los 3 niveles

Ejemplo: has recogido la Geoda resaltada en la cueva de nivel 2, así que puedes sacar una Amatista de la bolsa verde.



Celestinas

La Celestina es un misterioso tipo de piedra preciosa que solo se encuentra en la cueva de nivel 1 (azul); tiene 3 formas diferentes, que recuerdan a un sol, a una luna creciente y a una estrella.

Cuando recojas un conjunto de **las tres formas**, saca de inmediato una Amatista de la bolsa azul. A diferencia de las Geodas, las fichas de Celestina te las quedas. Puedes reunir varios conjuntos y sacar una Amatista por cada uno que reúnas, pero cada Celestina solo puede contribuir a un conjunto.



Un conjunto de 3 Celestinas diferentes

PUNTUACIÓN

La partida termina cuando os quedéis sin fichas para colocar.

Revelad las Amatistas que hayáis obtenido, si tenéis alguna, y sumad los puntos de todas las piedras preciosas que hayáis recogido:



Cada Cristal de roca vale 1 punto.

Hay cuatro Amatistas especiales con valores de puntos variables:



Cada Celestina vale 1 punto.



Esta Amatista suma 1 punto por cada piedra preciosa con valor impreso de 1 que hayas recogido.



Cada Ópalo vale 3 puntos.



Esta Amatista suma 1 punto por cada piedra preciosa con valor impreso de 3 que hayas recogido.



Cada Esmeralda vale 5 puntos.



Esta Amatista suma 1 punto por cada piedra preciosa **que quede** en la cueva de nivel 1 (*azul*) al final de la partida.



Cada Berilo rojo vale 7 puntos.



El valor de las Amatistas está impreso en su anverso.



Esta Amatista suma 2 puntos por cada piedra preciosa **que quede** en la cueva de nivel 2 (*verde*) y en la de nivel 3 (*roja*) al final de la partida.

Gana quien tenga el total de puntos más alto. En caso de empate, gana quien tenga más Amatistas. Si sigue habiendo empate, ¡disfrutad de vuestra victoria compartida!



© 2025 Lookout GmbH

© 2025 Lookout GmbH
Elsheimer Straße 23
55270 Schwabenheim
Alemania
www.lookout-games.de

Si tienes preguntas o sugerencias sobre el reglamento, ponte en contacto con nosotros:
rules@lookout-games.de
En caso de que te falten piezas o estén dañadas, ponte en contacto con tu punto de venta.
Para cualquier otro asunto, te podemos ayudar en:
<https://lookout-spiele.de/en/contact.php>

CRÉDITOS

Diseñador: Chris Dahlman
Desarrollo: Grzegorz Kobiela
Traducción: Ángel Martínez Murillo
Revisión: María José Barrios
Dirección artística: Ricarda Kleine
Ilustraciones: Marion Sonet
Diseño gráfico: atelier198

Agradecimientos especiales a
Jaehee Dahlman.



Distribuido en español por Asmodee Spain, Zurbano 76, Planta 3, Puerta 1B, 28010 Madrid, España
y Asmodee Chile, Carlos Antúnez 1934, Providencia, Santiago, Chile.