

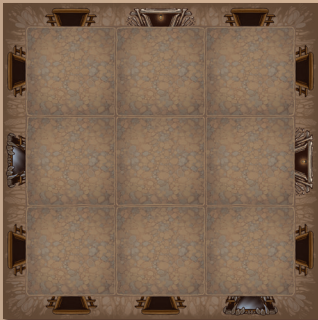
Michael Luu

MINA MONSTRUOSA

Para 2-5 participantes de 10 años en adelante.
Duración de la partida: 20 minutos

¡Los monstruos merodean por una mina abandonada en las profundidades de la tierra! Pero allí abajo se aburren un montón y, para volver a darle sentido a su existencia, ¡se les ha ocurrido construir un tren fantasma!

CONTENIDO



5 tableros (de doble cara)



1 bloc de puntuación



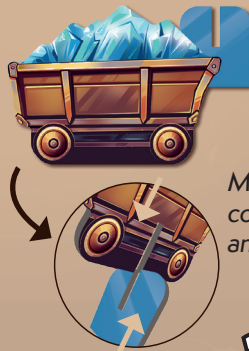
5 cartas de ayuda
(de doble cara)



78 piezas de Vía



1 ficha de Farol
(participante inicial)



5 Vagonetas
(en 2 piezas)

Monta las Vagonetas
como indica la imagen
antes de la primera partida.

10+

2-5

20'

asmodee

PREPARACIÓN

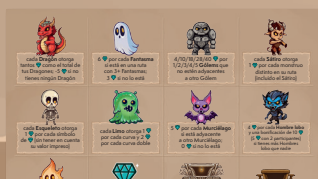
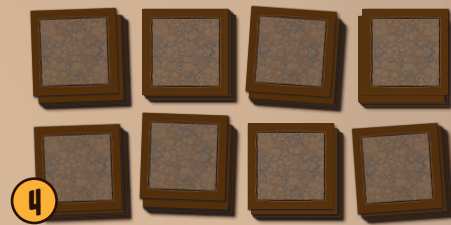
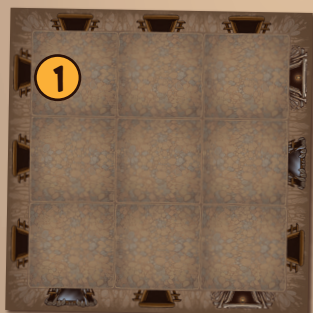
- 1 Cada participante toma un **tablero** al azar y lo coloca en su zona de juego, con el lado que prefiera bocarriba.
- 2 También toma 1 **carta de ayuda** y 1 **Vagoneta** y las deja al lado de su tablero.
- 3 Coloca todas las **piezas de Vía** con el reverso bocarriba y mézclalas bien. Después, cada participante toma 1 **pieza de Vía** y la deja **bocabajo** en su zona de juego. Pueden mirar el anverso de tu pieza en **cualquier momento**, pero **sin que la vean** los demás participantes.
- 4 Con las piezas restantes, forma **8 pilas de piezas bocabajo** y déjalas a un lado de la mesa. El número de piezas de cada pila depende del número de participantes:
Las piezas sobrantes se guardan en la caja; no las necesitaréis.

PARTICIPANTES	2	3	4	5
PIEZAS POR PILA	6	7	8	9

- 5 Decidid quién será el participante inicial; este recibe la **ficha de Farol**. Deja el bloc de puntuación a vuestro alcance; lo necesitaréis al final de la partida.

¡Ya está todo listo para jugar!

PREPARACIÓN (PARA 2 PARTICIPANTES)



OBJETIVO DEL JUEGO

A lo largo de varias rondas, construirás vías para ampliar tu tren fantasma y lo llenarás de monstruos, cada cual con sus gustos y rasgos particulares. Ganará la partida quien consiga adaptarse mejor a las preferencias de cada monstruo y construir los recorridos con más habilidad.



SECUENCIA DE JUEGO

La partida se divide en ocho rondas. En cada ronda, reclamas una pieza de Vía de la pila actual y la colocas en tu tablero. Al final de las ocho rondas, cada participante debe colocar su pieza secreta (ver paso 3 de la preparación) para completar su tablero, antes del recuento de puntuación.

RECLAMAR VÍAS

Al principio de cada ronda, mueve al centro de la mesa una de las pilas que se habían dejado a un lado (ver paso 4 de la preparación); esa es la **pila actual** de esa ronda. Después, empezando por quien tenga la ficha de Farol, cada participante juega uno o más turnos hasta que **todos** hayan reclamado una pieza de Vía.



En tu turno, debes realizar **una de las siguientes dos acciones**:

A) Revelar una pieza de Vía de la pila actual y colocarla bocarriba junto a la pila. A continuación, decide si quieres reclamarla. Si lo haces, **coloca tu Vagoneta encima** de la pieza. Si no, deja la pieza bocarriba junto a la pila. Aunque ya haya piezas **bocarriba** junto a la pila, solo puedes reclamar la pieza que acabas de revelar.



Nota: en la siguiente página encontrarás un ejemplo detallado.

O BIEN

B) Elegir una pieza bocarriba que todavía no se haya reclamado, colocando tu Vagoneta encima. Esta acción no está disponible hasta que haya piezas sin reclamar junto a la pila (ver acción A). Puedes elegir una pieza que hayas colocado tú en un turno anterior, pero no es obligatorio. Ten en cuenta que, durante esta acción, no se revelan más piezas de la pila.



A continuación, el siguiente participante en sentido horario juega un turno. Los participantes que ya hayan reclamado una pieza de Vía en esta ronda (*es decir, aquellos cuya Vagoneta ya esté encima de una pieza del centro de la mesa*) no pueden jugar más turnos.

¡Importante! Cuando solo quede un participante por reclamar una pieza de Vía, todas las piezas de la pila actual que aún no se hubieran revelado se colocan bocarriba. Ahora, dicho participante tiene la obligación de jugar la acción B: elegir una pieza de Vía de las cinco disponibles.



Ejemplo (partida de 2 participantes):

- 1** Empieza una nueva ronda. Gonzalo tiene la ficha de Farol y revela la primera pieza de la pila actual, pero decide no reclamarla.
- 2** Ahora le toca a María. Podría reclamar la pieza que ha revelado Gonzalo, pero prefiere revelar otra. Como le gusta la pieza nueva, coloca su Vagoneta encima.
- 3** Puesto que Gonzalo es el único participante que aún no ha reclamado una pieza, revela todas las piezas de la pila y debe elegir una de las cinco piezas que no tienen Vagoneta, colocando la suya encima de la pieza elegida.

COLOCAR VÍAS

Cuando todos los participantes hayan reclamado una pieza de Vía, debes colocar la pieza que hayas reclamado en una casilla libre de tu tablero y dejar tu Vagoneta en tu zona de juego para la próxima ronda.

Reglas de colocación:

- Puedes girar la pieza para colocarla como quieras, pero **no bocabajo**.
- La pieza nueva **no** tiene por qué tocar una pieza anterior.
- Se permiten las rutas cortadas; es decir, las vías no tienen por qué continuar. Sin embargo, a efectos de puntuación, es recomendable evitarlas.
- **No** se pueden mover ni tapar piezas ya colocadas en turnos anteriores.



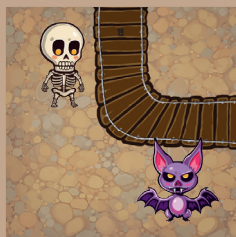
Ejemplo: Gonzalo coloca la pieza que acaba de reclamar como indica la imagen. Podría haberla colocado en cualquier otra casilla libre y en cualquier orientación.

Devuelve las cuatro piezas de Vía restantes a la caja del juego. La ficha de Farol pasa al participante de la izquierda. Después, se juega la siguiente ronda de la misma manera.

TIPOS DE VÍA



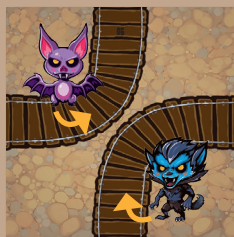
Recta



Curva



Puente



Curva doble

Las rectas y las curvas tienen **una sección de vía**; los puentes y las curvas dobles tienen **dos secciones de vía**. Los monstruos siempre forman parte de la sección de vía más cercana a sus pies (ver imagen). Esto es importante a la hora de calcular la puntuación de los Sátiros (ver pág. 6).

FINAL DE LA PARTIDA

Al final de la octava ronda, todos los participantes deben colocar su **pieza secreta** en la última casilla libre de su tablero. Después, calculad la puntuación de vuestros tableros con el bloc de puntuación, de la siguiente forma:



Dragones: cuenta el número de Dragones que tengas y consulta la siguiente tabla para saber cuántos puntos obtienes; **pierdes 5 puntos** si no tienes **ninguno**.

DRAGONES	0	1	2	3	4	5	6	7	8
PUNTOS	-5	1	4	9	16	25	36	49	64



Fantasmas: en las rutas que tengan **al menos 3 Fantasmas**, cada Fantasma otorga **6 puntos**. Los demás Fantasmas otorgan solo **3 puntos** cada uno.



Gólems: cuenta el número de Gólems que **no** estén ortogonalmente adyacentes a otro Gólem y consulta la siguiente tabla para saber cuántos puntos obtienes.

GÓLEMS	0	1	2	3	4	5
PUNTOS	0	4	10	18	28	40



Sátiros: cada Sátiro otorga tantos puntos como tipos de monstruos **distintos** (incluido el Sátiro) haya en su misma ruta.



Esqueletos: cada Esqueleto otorga tantos puntos como **símbolos de diamante** haya en tus piezas, independientemente de su valor.



Limos: cada Limo otorga tantos puntos como **curvas** haya en tus piezas; las curvas dobles cuentan como dos curvas.



Murciélagos: cada Murciélago otorga **5 puntos** si su pieza está ortogonalmente adyacente a una o varias piezas con otro Murciélago; los Murciélagos aislados no otorgan puntos.



Hombres lobo: cada Hombre lobo otorga **4 puntos**. Además, si tienes más Hombres lobo que nadie, obtienes **10 puntos** adicionales en total (*incluso en caso de empate*). **Excepción:** en partidas de 2 participantes, solo obtienes **5 puntos** adicionales (*en lugar de 10*) si tienes más Hombres lobo que nadie.



Fuegos fatuos: cuenta el número de Fuegos fatuos que tengas en total y consulta la siguiente tabla para saber cuántos puntos obtienes **por cada Fuego fatuo**.

FUEGOS FATUOS	0-3	4-6	7 O MÁS
PUNTOS POR FUEGO FATUO	3	4	5



Diamantes: suma el valor impreso de todos los diamantes que haya en tus piezas.



Puertas de hueso: comprueba si hay una ruta ininterrumpida entre las dos puertas de hueso. Si la hay, obtienes **2 puntos** por cada **sección de vía** de esa ruta.



Puertas de dientes: se aplica lo mismo a las puertas de dientes.



Otras rutas: por las demás rutas que vayan de una puerta a otra, obtienes **1 punto** por cada sección de vía de dicha ruta. Las rutas que solo estén conectadas con una puerta o con ninguna no otorgan puntos.

Suma los puntos de las 13 categorías. **Quien tenga más puntos en total gana la partida.**

En caso de empate, el participante empatado que tenga menos rutas cortadas (es decir, vías que terminan en el borde vacío de una pieza) gana la partida. Si el empate persiste, ¡compartís la victoria!

Nota: en la página siguiente hay un ejemplo detallado de puntuación.



ruta cortada

VARIANTE EXPERTA

En el paso 3 de la preparación, toma **dos** piezas de Vía en lugar de una y elige una como pieza secreta. La otra pieza se mezcla con las demás antes de formar las ocho pilas durante el paso 4.

CRÉDITOS

Diseño: Michael Luu

Desarrollo: Grzegorz Kobiela

Dirección artística: Ricarda Kleine

Ilustraciones y diseño gráfico: Nele Diel

Revisión: Dale Yu, Tony Boydell

Traducción: Carlos Loscertales Martínez

Corrección: Natalia Delgado Mendoza

Maquetación en español: Sonia Muñoz Ruiz

Se prohíbe la reproducción y el uso de la totalidad o parte de estas reglas, en cualquiera de sus formas, con el fin de entrenar tecnologías o sistemas de inteligencia artificial.

Agradecimientos del diseñador: Querida Lissy, este juego existe únicamente porque tú siempre has estado a mi lado y me has respaldado en todo, ¡muchísimas gracias! Gracias a Lookout Games por perfeccionar este juego. También me gustaría dar las gracias a mi cuñado y su familia por su pasión por esta afición y por su valioso apoyo. Por último, pero no menos importante, muchas gracias a todos los que han probado el juego, en particular: Lars, Björn, Nicola, Johannes, Han, Andre, Larissa y Michael. ¡Sois geniales!



Fabricado por:

© 2026 Lookout GmbH,
Elsheimer Straße 23,
55270 Schwabenheim,
Alemania
www.lookout-games.de

Para sugerencias y preguntas sobre las reglas, escribenos a: rules@lookout-games.de

En caso de componentes perdidos o dañados, ponte en contacto con tu punto de venta.

Para cualquier otra cosa, accede a:
<https://lookout-spiele.de/en/contact.php>

Distribuido en español por Asmodee Spain,
Zurbano 76, Planta 3, Puerta 1B, 28010 Madrid,
España y Asmodee Chile, Avenida Ricardo Lyon
222, oficina 601, Providencia, Santiago, Chile.



EJEMPLO DE PUNTUACIÓN: ← GONZALO



← María



	GONZALO	María
	1	1
	6	24
	4	4
	8	5
	8	4
	9	7
	10	15
	17	8
	6	9
	4	6
	6	10
	16	8
	2	1
	97	102

María y Gonzalo acaban de terminar la partida y están calculando la puntuación de sus respectivos tableros:

Ambos participantes tienen 1 Dragón, así que obtienen 1 punto cada uno.

A Gonzalo le falta un tercer Fantasma en su ruta más larga, así que solo obtiene 6 puntos (3 por cada Fantasma). María tiene 4 Fantasmas en una misma ruta, así que obtiene 24 puntitos!

Ambos participantes tienen 1 Gólem, así que obtienen 4 puntos cada uno.

El Sátiro de Gonzalo ve otros 7 tipos de monstruos en su ruta (todos salvo el Limo), así que obtiene 8 puntos. El Sátiro de María ve otros 4 tipos de monstruos y obtiene 5 puntos.

Gonzalo tiene 4 Esqueletos, pero solamente 2 diamantes, así que obtiene 8 puntos. María, en cambio, tiene 4 diamantes, pero solamente 1 Esqueleto: 4 puntos.

Gracias a un par de curvas dobles, Gonzalo tiene 9 curvas en total, así que su único Limo le otorga 9 puntos. El Limo de María consigue 7 puntos.

Gonzalo tiene 3 Murciélagos, pero únicamente 2 de ellos están adyacentes entre sí, así que obtiene 10 puntos. María tiene un problema parecido: el Murciélago de abajo está aislado del resto.

Gonzalo tiene 1 Hombre lobo más que María (3 frente a 2), así que suma la bonificación de 5 puntos y obtiene 17 puntos en total (3 x 4 + 5).

Ni Gonzalo ni María han llegado al siguiente nivel de puntuación de los Fuegos fatuos. A María solo le falta 1 Fuego fatuo. Si tuviera 4, habría obtenido 4 x 4 = 16 puntos, en lugar de 3 x 3 = 9 puntos.

Gonzalo tiene 1 diamante de valor 1 y otro de valor 3. María tiene 2 diamantes de valor 1 más que Gonzalo.

Para las puertas de hueso, Gonzalo ha elegido una ruta corta compuesta de 3 secciones; en cambio, María ha dado un rodeo de 5 secciones. Ambos participantes obtienen 2 puntos por sección.

Para las puertas de dientes, Gonzalo ha seguido una ruta muy larga y sinuosa de 8 secciones (aprovechando las 2 secciones de la pieza central); María ha optado por la ruta corta de 4 secciones. De nuevo, ambos participantes obtienen 2 puntos por sección.

Gonzalo tiene una ruta adicional en la parte inferior izquierda, compuesta de 2 secciones; María tiene una ruta corta de 1 sección en la esquina superior derecha.

En total, Gonzalo suma 97 puntos; María ha conseguido 5 puntos más que él y gana la partida.