

Enu Koloč

DYNAMINE

Reglamento

2-4 jugadores

Edad 7 +

35 minutos



En el sótano de tu castillo se encuentra la entrada de una vieja mina. Escarva en las entrañas de la tierra, a donde la luz del sol no llega, con el pico y con la pala canta tus proezas, que cuando salgas de la tierra traerás grandes riquezas.

Índice

Contenido.....	2	Créditos y Agradecimientos.....	14
Objetivo.....	3		
Preparación.....	3		
Recomendación de acomodo.....	5		
Desarrollo.....	6		
Construir de túneles.....	6		
Reglas de construcción.....	7		
Losetas túnel especiales.....	8		
Elementos de recompensa.....	8		
Acciones extra.....	9		
Fin del juego.....	10		
Conteo de puntos.....	10		
Por vetas.....	10		
Por altares y pozos.....	11		
Por fósiles de dragón y recompensas.....	12		
Por objetos y misiones.....	13		



6 Fichas de Referencia con Dado



6 Fichas de Referencia con Letra



1 Dado personalizado



98 Losetas Túnel



Contenido

4 Entradas de Mina



6 Tarjetas de Recompensas



6 Tarjetas de Misiones y 6 de Objetos



20 Marcadores de Profundidad



4 Fichas +1



10 Fichas de Ronda



Objetivo

Ser el jugador que construya la mina más valiosa en 10 rondas.

1

Coloca las *fichas de referencia con letra* de la A a la F, de arriba a abajo, como se ve en la imagen (fig. 1). Estas servirán de guía para acomodar las filas de la reserva de túneles.

Preparación

2

Coloca las *fichas de referencia con dado* de la 1 a la 6, de izquierda a derecha, como se ve en la imagen (fig. 1). Estas servirán de guía para acomodar las columnas de la reserva de túneles.



fig 1.

3

A continuación acomoda las 98 *losetas túnel* cara abajo, en filas y columnas de tal forma que coincidan vertical y horizontalmente con las *fichas de referencia con letras* y con *números*.

Nota: Recomendación para un acomodo óptimo en el área de juego. (pág. 5)

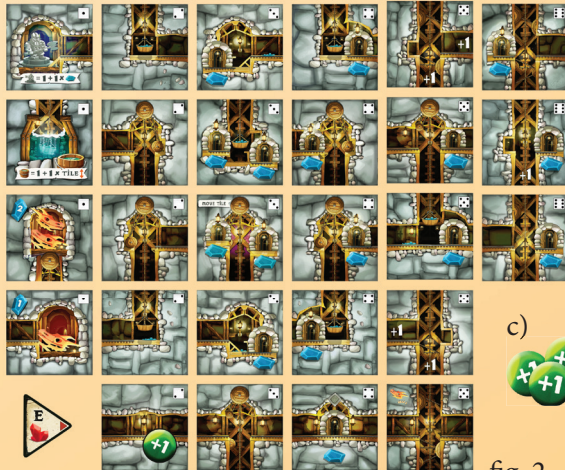
3



d)



e)



a)

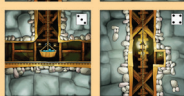


fig. 2



c)

b)



6

Reparte una tarjeta de misión a cada jugador.

A continuación forma un mazo con las 6 tarjetas de objetos y las tarjetas de misiones restantes.

Coloca el mazo en la parte superior de la reserva de túneles y conforma una reserva de 3 cartas cara arriba, a un lado del mazo (d).

(Ver descripción de las tarjetas de objetos y misiones en pág.14.)

7

Al azar forma una pila con las fichas de ronda y colocala cara abajo en un lugar visible para todos (e).

8

Cada jugador toma 1 entrada de mina y 5 marcadores de profundidad del 1 al 5. Coloquen el marcador 1 al lado izquierdo de la entrada de su mina y dejen el resto de marcadores a un lado para usarlos más adelante (fig. 3). Escogan al azar al jugador inicial.

4

Voltea cara arriba y en su mismo sitio todas las pilas de *losetas túnel*. El dado impreso en cada loseta debe quedar en la esquina superior derecha (a).

5

Forma una pila con las 6 *tarjetas de recompensa* (b) y colocalas a un lado de la *reserva de losetas de túneles* junto con las fichas +1 (c).



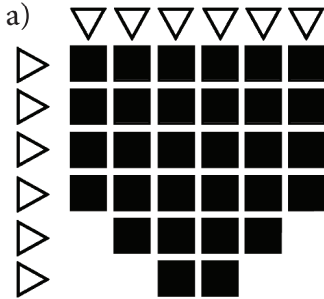
fig. 3

4

Recomendación de acomodo

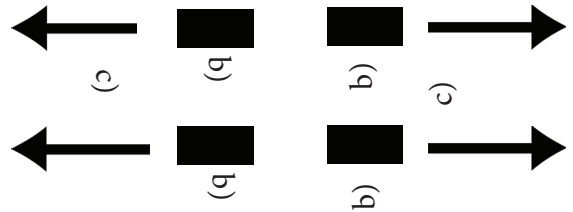
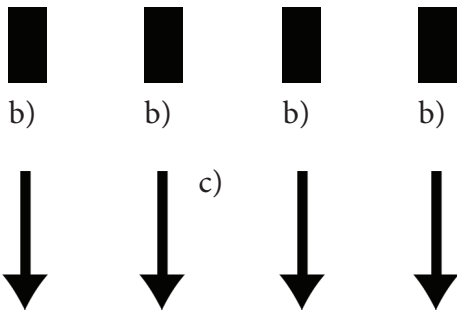
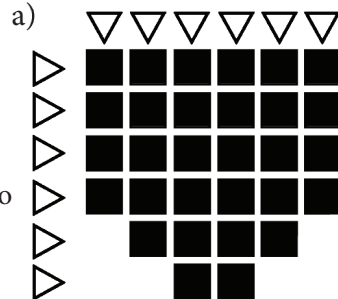
Recomendación para un acomodo óptimo en el área de juego. Para que todos los jugadores puedan ver bien la *reserva de losetas túnel* y dado que las minas crecen hacia abajo, recomendamos que usen una de estas dos opciones de acomodo (1 y 2), según el tipo de mesa que se esté usando.

1



a) Reserva de losetas
b) Entradas de mina
c) Área de crecimiento

2



Desarrollo

El jugador inicial toma la *ficha de ronda* que está en lo alto de la pila y la voltea a un lado de la misma. Fig. 2 (e) pág. 4, así hará al inicio de cada uno de sus turnos. **Estas fichas dan puntos de construcción a todos los jugadores.** Durante su turno, cada jugador debe lanzar el dado para obtener más puntos de construcción y sumarlos a los de la *ficha de ronda*. Según el resultado, deberá construir uno o más túneles y en ciertos casos, hacer una acción extra. (ver acciones extra, pág. 9)

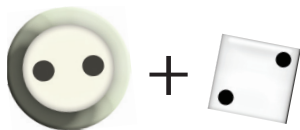


Construir túneles

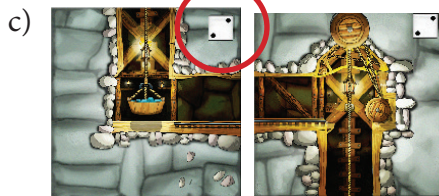
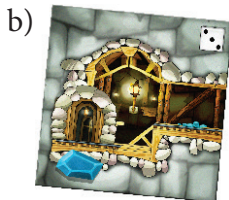
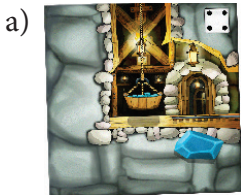


Con los puntos obtenidos (ficha de ronda + dado) puedes construir un túnel de igual o menor valor, o varios de menor valor, siempre y cuando no se exceda el número de puntos adquiridos.

Ejemplo: Los puntos de la *ficha de ronda* son 2 y el resultado del dado es 2, así que obtienes 4 puntos de construcción y puedes realizar alguna de las siguientes opciones:



- a) Construir un túnel de valor 4, o
- b) Un túnel de valor 3*, o
- c) Dos túneles de valor 2, etc.



**Nota: No es necesario usar todos los puntos en un turno, pero los puntos que no se utilizan se pierden, es decir, no se guardan para rondas posteriores.*

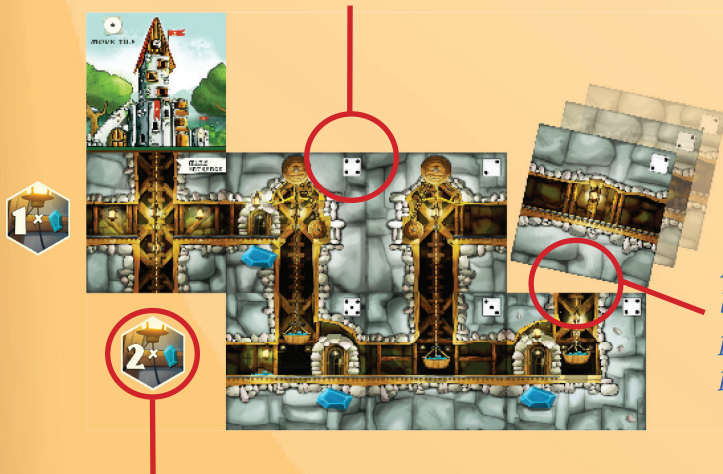
6

Reglas de construcción

Para colocar los túneles de forma correcta es necesario seguir estas 2 reglas:

1

Siempre que coloques una *loseta túnel* en tu mina, asegurate que el dado impreso en la misma, se vea en la esquina superior derecha, siguiendo el sentido de tu entrada de mina. En ningun caso se debe girar o cambiar la orientación de las losetas.



2

Cada nueva *loseta túnel* que se construya en la mina debe conectarse en sus túneles con las losetas previamente colocadas.

Por ejemplo, en esta situación la nueva loseta no coincide con la de abajo puesto que no hay conexión de túnel, por lo tanto no se puede colocar.

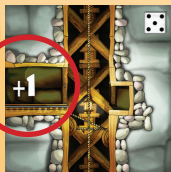
Cada que construyes un nuevo nivel de mina, debes colocar el *marcador de profundidad* al lado izquierdo de la loseta exterior izquierda. Así vas marcando la profundidad de tu mina y te facilitará el conteo de puntos al final del juego.

Las losetas túnel que contienen 1 o 2 vetas (fig. 4) son las más importantes a la hora de construir la mina, porque al final del juego son las que dan puntos de victoria (PV). Entre más profundo sea el nivel en donde se construyan, más puntos otorgan. (Ver pág. 10)



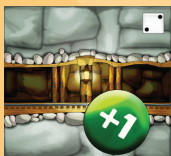
fig. 4

Losetas túnel especiales



Losetas túnel con +1

Algunas losetas tienen uno o dos túneles con un +1. Al construirlas no ocurre nada, pero al conectar otra loseta al túnel del +1 se activa este punto extra para construcción en este turno.



Ficha +1. Al construir esta loseta toma una ficha +1 para utilizar en turnos posteriores. Estas fichas dan un +1 al resultado del dado y se usan una sola vez. Se puede usar más de una ficha por turno.



MOVE TILE

Mover loseta. Después de construir este túnel puedes mover una *loseta exterior* de un lugar a otro, buscando siempre aumentar el valor de la mina y/o mejorar las posibilidades de construcción.

Regla para mover losetas. *Sólo se pueden mover las losetas exteriores, es decir las últimas de cada túnel, esto con la finalidad de no dejar túneles desconectados de la estructura principal.*

Elementos de recompensa



Algunas losetas contienen elementos de recompensa con los que podrás competir por puntos adicionales al final del juego. Estos elementos son: **pozos, fósiles de dragón y altares.** (Ver puntos de recompensas, pág. 12)

Este fósil de dragón también cuenta.



Acciones extra

1 Acciones extra con fichas de ronda.



***Mover una loseta exterior.** Antes o después de construir nuevas losetas puedes mover una loseta de un exterior de tu mina a otro.

Por ejemplo, en esta mina las losetas exteriores están señaladas con un recuadro de líneas punteadas (Fig. 5). Si el jugador mueve la loseta con vetas del nivel 2 al nivel 3, aumentará su valor.

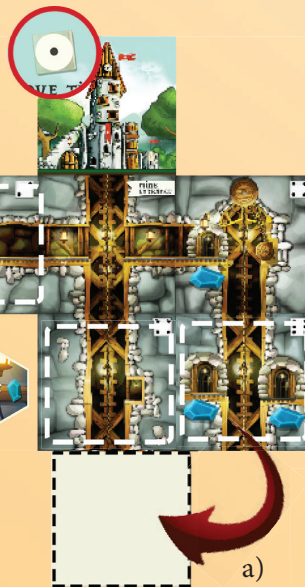
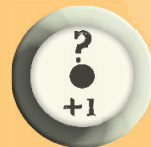


fig. 5



Reroll + 1. Esta acción opcional te permite volver a lanzar el dado con el beneficio de que al nuevo resultado se le suma 1 punto.



Adivina tu tirada. Antes de lanzar dí en voz alta el número que crees que saldrá en el dado. Si adivinas tendrás un punto extra para construir en este turno.

2 Acciones extra con el dado.

Las puedes hacer cuando tu resultado sea 1



- Mover 1 loseta exterior * fig.5 (a)

- Tomar tarjeta de Objeto o Misión de la reserva. Al tomarla, revela una carta del mazo y colócala en la reserva (Fig. 2 d, pág 4). Siempre debe haber 3 cartas cara arriba en la reserva.

*Al mover una loseta exterior, se deben seguir siempre las dos reglas de construcción (pág. 7) y la regla de mover losetas exteriores. (pág. 8)

Fin del juego

El juego termina cuando se juega la última *ficha de ronda*. A continuación se realiza el conteo de puntos de victoria (PV) para determinar quien es el ganador.

Conteo de puntos

1

Puntos por vetas

Cada veta vale lo mismo que el nivel en el que se construye. Es decir, si la veta esta posicionada en el nivel 1, entonces vale 1 PV, si está posicionada en el nivel 2, vale 2 PV, y así sucesivamente.

Ejemplo. En esta mina (fig. 6) la suma de todas las vetas es de 8 PV.

Importante:

Del nivel 5 hacia abajo, todas las vetas valen 5 puntos.

NIVEL 1

1 veta = 1PV



NIVEL 2

2 vetas = 4 PV



NIVEL 3

1 veta = 3 PV

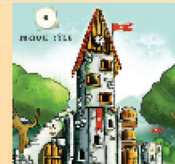
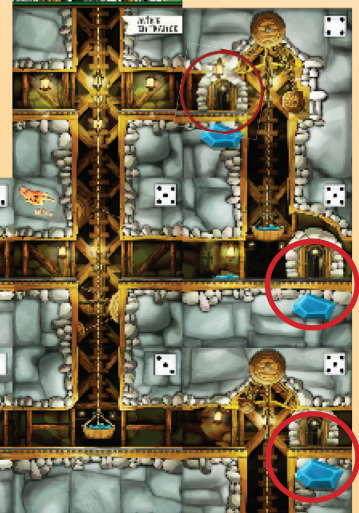


fig. 6





10



2 Puntos por altares. Los túneles con *altar* otorgan 1 PV (a) y 4 PV (b) respectivamente. Además, su valor incrementa 1PV por cada veta construida en el mismo nivel.

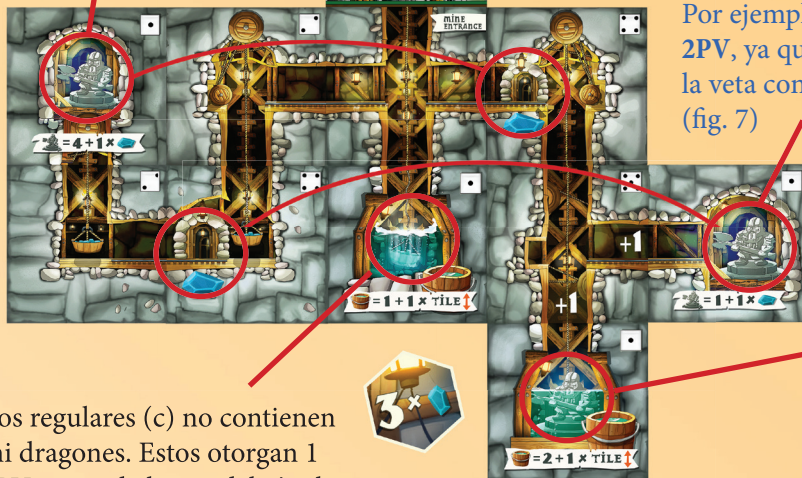
Por ejemplo, este *altar* (b) otorga 5 PV, ya que vale 4 PV + 1 PV por la veta construida en el nivel 1. (fig. 7)



fig. 7

a)  = 1 + 1 × 

b)  = 4 + 1 × 



Por ejemplo, este *altar* (a) otorga 2PV, ya que vale 1 PV + 1 PV por la veta construida en el nivel 2. (fig. 7)

3 Puntos por pozos.

Hay pozos que contienen altares o dragones (d). Estos pozos otorgan 2 PV + 1 PV por cada loseta del túnel vertical donde se encuentran construidos.

Los pozos regulares (c) no contienen altares ni dragones. Estos otorgan 1 PV + 1 PV por cada loseta del túnel vertical donde están construidos.

c)  = 1 + 1 × **TILE** ↑↓

Este *pozo* otorga 2 PV, ya que vale 1 PV + 1 PV por cada una de las dos losetas del túnel vertical en donde se encuentra.

d)  = 2 + 1 × **TILE** ↑↓

Por ejemplo, el *pozo* del nivel 3 (fig. 7) otorga 4 PV, ya que vale 2 PV + 1 PV por cada una de las dos losetas del túnel vertical en donde se encuentra.

4

Puntos por fósiles de dragón

Sin importar en que nivel se encuentren, los fósiles de dragón otorgan 1 o 2 puntos de victoria (PV) según venga indicado en la loseta.

2



5



Puntos por recompensas

Las tarjetas de recompensas se entregan al final del juego y dan puntos adicionales que se suman a los obtenidos por vetas, altares y pozos.

En partidas de 2 jugadores se utiliza el lado A y en partidas de 3 a 4 jugadores el lado B.

2 jugadores. En caso de empate no se entrega la recompensa.

3-4 jugadores. En caso de empate en el 1o y/o 2o lugar los jugadores implicados obtienen los puntos correspondientes.



Al que tenga más *fósiles* en su mina.



Al que tenga más *pozos* en su mina.



Al que tenga más *altares* en su mina.



Al que haya construido la mina más profunda.



Al que tenga más *vetas* en su mina.



Al que tenga más *losetas túnel* en su mina, incluyendo la entrada.

6

A continuación cuentan los puntos por objetos y misiones.

¡El jugador que obtenga más puntos de victoria (PV) luego de contar vetas, altares, pozos, recompensas, objetos y misiones es el ganador!

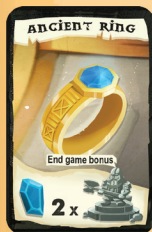
En caso de empate gana el que tenga más losetas construídas en el nivel 5, si el empate persiste cuentan el nivel 4, el 3, etc.



Tarjetas de objetos & misiones

7 Puntos por Objetos y Misiones. Durante el juego podrás obtener diferentes objetos y misiones que te permitirán hacer una acción extra o ganar puntos de victoria (PV) adicionales al final del juego (ver pág. 9, punto 2).

Objetos



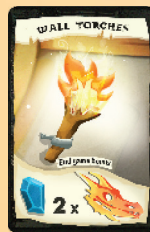
Ancient Ring
Al final del juego recibe 2 PV x cada altar en tu mina.



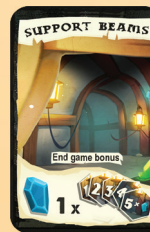
Cave Raven
(Un solo uso)
Lanza el dado de nuevo y suma ambos resultados.



Water Barrel
Al final del juego recibe 2 PV x cada pozo en tu mina.



Wall Torches
Al final del juego recibe 2 PV x cada fósil de dragón en tu mina.

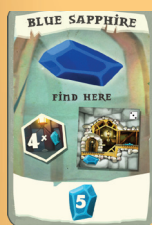


Support Beams
Al final del juego recibe 1 PV x cada nivel de profundidad en tu mina.



Mine Plan
(Un solo uso)
Mueve 1 o 2 losetas de tu mina antes /o después de construir nuevas losetas.

Misiones. Otorgan puntos de victoria (PV) al final del juego si se cumple su condición.



Blue Sapphire
Si construyes esta loseta en el nivel 4 recibes 5 PV.



Giant Dragón Skull.
Si construyes una loseta con fósil en el nivel 5 recibes 4 PV.



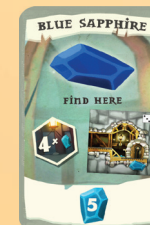
Great Stone Altar
Si construyes una loseta con altar en el nivel 5 recibes 4 PV.



Deep Halls
Si construyes 3 losetas en el nivel 5 recibes 4 PV.



Main Water Well
Si construyes una loseta con pozo en el nivel 5 recibes 4 PV.



Blue Sapphire
Si construyes esta loseta en el nivel 4 recibes 5 PV.

Créditos

Diseño de juego, arte de los componentes e instructivo en español: Enu Roloc

Portada: Aleksandr Pushai

Diseño de instructivo: Alonso López

Traducción del instructivo: Patricia Ferreira (inglés), Anthony Vander Poorte (francés), Valdemar Ferreira (portugués), Alexandra Crivellaro (Italian).

Jugadores de pruebas: (MEX) Saúl Rodríguez, Wendy Domínguez, Valentin Rosales, Citlalli López, Alonso López, Ricardo Hernández, Kareli Rodríguez, Edgar R. Mackintosh, Pablo Ibarra, Emmanuel A. Parada, Lis Luna, Matías Castillo, Tabletop Bunny, Juegos de Mexa, Fuera de Tablero, Jugandoando, Jugador Casual, Asterión Libre, Geek Night Games. (CA) Frank Dell'Erba, David Dell'Erba, Ghislain Fournier, Payton Fournier, David Crofton, Eric Blabey, Andre Bergeron, Nelly Bergeron, Sabrina Greogorio, (ARG) Ezequiel Villaverde, (USA) Christopher Mortenson, (FRA) Anthony Vander Poorte

Agradecimientos

Ndeeh Games agradece a:

Hortensia Rascón, Francisco López Durán, Asia Mason, Feria de juegos tradicionales y de mesa, Estandartes CUU. Castledo, Anthony, Amanda and Quinton Moss (Board Game Empire), Krissy Hay (Two Sheep One Wheat), Dr. Brian MacDonald (Brains On Games),

Josh (Geek Night Games), Will y Adri (Gettin' Jiggly Wit It), Jayson y Julie (Dice and Dragons)

En el sótano de tu castillo se encuentra la entraña de una vieja mina. Escarva en las entrañas de la tierra, a donde la luz del sol no llega, con el pico y con la pala canta tus proezas, que cuando salgas de la tierra traerás grandes riquezas.

Contenido

6 tarjetas de recompensa
98 losetas
4 entradas de mina
6 tarjetas de misiones
6 tarjetas de objetos
4 fichas +1
1 Instructivo
1 dado
20 marcadores de profundidad
6 fichas de referencia con dado
6 fichas referencia con letra

Un juego de Enu Roloc
Portada de Aleksandre Pushai
Arte del juego Alán López

Colocación de losetas
Tirada de dados
Bonificaciones al final del juego



¡PRECAUCIÓN!

No apto para niños menores de 3 años.
Contiene piezas pequeñas.



ndeehgames.com



CASTLEDO™
Powered by

©2022 Ndeeh Games



Hecho en China



1 23456 78901 2