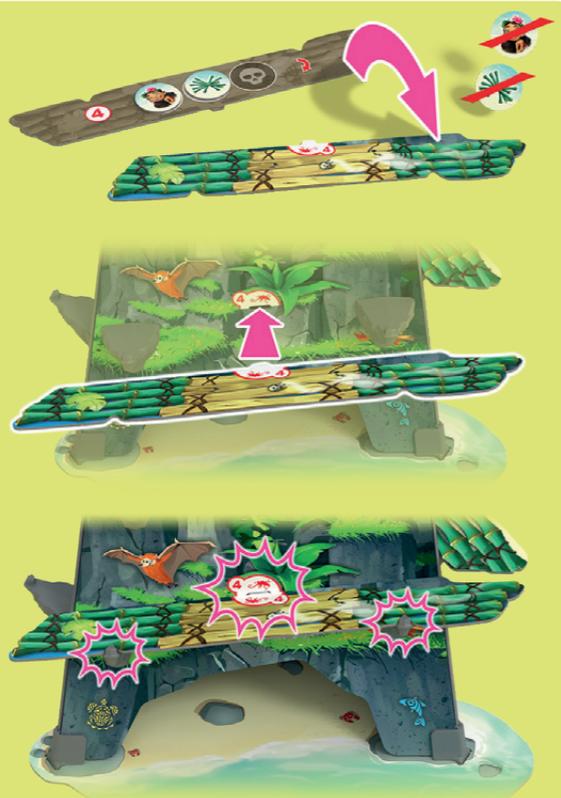


## Acción de construcción

• Cuando todas las casillas de un puente están llenas, descarta las fichas de construcción utilizadas y dale la vuelta al puente completado. Coloca el puente cuidadosamente en la montaña, asegurándote de que las ranuras encajen bien con los salientes de roca.

• Cuando todas las casillas del embarcadero están llenas, descarta las fichas de construcción utilizadas y coloca la barca en el embarcadero.



Las fichas de construcción utilizadas se descartan introduciéndolas por la ranura de la cima. Las fichas acaban en la cueva, y ya no se utilizarán más en esta partida.

### 3. Pásale el dado rápidamente al siguiente jugador en sentido horario.

Ahora es el turno del siguiente jugador.

**Sabiduría de Mangalopanesia:** ¡Ayudaros los unos a los otros! Podéis compartir consejos sobre cuáles son las fichas correctas, si las habéis visto en turnos anteriores. Incluso podéis girar la ficha para ayudar a otro jugador. Mientras un jugador está construyendo un puente, los demás jugadores pueden insertar las fichas utilizadas en la grieta entre las rocas. ¡Así os ahorraréis un tiempo muy valioso!

5

## Fin de la partida

Si habéis construido los seis puentes, habéis colocado la barca en el embarcadero y el huevo rueda desde el sexto puente al interior de la barca... ¡habéis ganado! Habéis logrado salvar el huevo. Con la barca, transportáis el huevo y el dodo a una isla vecina segura. La tribu de los Hagulaminapitopasi está orgullosa de vosotros, y celebra una gran fiesta en honor al dodo.



¡Oh, no! ¿El huevo se ha caído de la montaña? No habéis construido a tiempo todos los puentes o la barca... o bien no habéis construido los puentes cuidadosamente. Desgraciadamente, habéis perdido la partida. Tendréis que volver a intentarlo.



## Variante avanzada

Si queréis hacer que la partida sea más difícil, podéis incluir menos fichas de la tribu de los Hagulaminapitopasi (comodines). Incluso podéis no incluir ninguna. Durante la preparación, dejad en la caja los comodines que no utilicéis.

## Variante profesional

Si queréis un desafío todavía mayor, jugad también con las casillas de las calaveras. Para construir cada puente (excepto el primero) y para construir la barca, tendréis que encontrar más materiales.



## Manejo de la montaña

Si al principio de la partida el huevo sale del nido demasiado rápido, comprueba lo siguiente: 1. ¿Está la montaña nivelada con la mesa? 2. Presiona ligeramente hacia abajo la esquina superior de la montaña opuesta a la salida del nido.



www.devir.com

Todos los derechos reservados.  
Fabricado en Alemania

DEVIR IBERIA S.L.  
Rosselló 184  
08008 Barcelona

KOSMOS

© 2020  
Franckh-Kosmos  
Pfizerstraße 5 - 7,  
70184 Stuttgart  
Germany

Autores: Frank Bebenroth, Marco Teubner  
Ilustraciones: Paul Mafayon (portada),  
Cyril Bouquet (interior)

Diseño gráfico: Andreas Resch  
Edición: Elena Ryvkin, Deryl Tjahja  
Redacción: Vincent Gatzsch

De la presente edición:  
Producción editorial: Xavi Garriga  
Adaptación gráfica: Antonio Catalán  
Traducción: Jaume Muñoz

6

ESP



La tribu de los Hagulaminapitopasi está muy emocionada, porque ha llegado la hora del gran ritual anual del huevo tambaleante. Tienes que saber que el dodo es un ave sagrada para ellos... aunque en realidad es bastante patoso.

Cada año, pone un huevo en la cima de la montaña más alta y empinada de todas las islas de Mangalopanesia. Curiosamente, es el lugar menos apropiado para hacer un buen nido. Desgraciadamente, lo que ocurre a menudo es que el dodo es tan patoso que se le cae el huevo por el acantilado y...

bueno, ya puedes imaginarte el resto.

Durante el ritual del huevo tambaleante, la tribu de los Hagulaminapitopasi construye numerosos puentes para que el huevo pueda bajar de la montaña de forma segura.

**¿Tendréis que ayudar a los isleños en este juego cooperativo!  
¿Sois lo suficientemente valientes como para aceptar el  
desafío? ¿Podréis salvar EL HUEVO?**

1

## Objetivo del juego

¡Tenéis que evitar que el huevo caiga! Para ello, tendréis que construir todos los puentes a tiempo para que el huevo llegue sano y salvo hasta la barca. Si lo conseguís, ¡habréis ganado!

Empezaréis construyendo el "Puente 1" a lo alto de la montaña. En cuanto este puente esté preparado, construiréis el segundo, el tercero... y así sucesivamente, hasta haber construido el sexto. Entonces tendréis que construir la barca.

## Preparación

Para instrucciones de montaje, ver hoja adicional.



- A** Coloca la montaña en el centro de la mesa.
- B** Coloca los seis puentes en una pila, con el lado marrón boca arriba. Presta atención al orden ascendente de los números: el puente 1 está arriba de todo, mientras que el puente 6 está abajo de todo.
- C** Coloca la barca cerca del embarcadero.
- D** Mezcla las 58 fichas boca abajo y distribúyelas de forma uniforme alrededor de la montaña.
- E** Coloca el huevo tambaleante en su nido.
- F** Todos los jugadores se sitúan alrededor de la montaña, de modo que puedan acceder fácilmente a todas las caras de la montaña, a todos los puentes y a todas las fichas.

**Contenido:** 1 montaña (1 placa de base, 3 paredes, 1 cima con el soporte para el dodo, 3 soportes para la base, 14 salientes de roca), 1 dodo con su nido, 1 huevo tambaleante, 1 acantilado, 6 puentes, 1 barca, 58 fichas de construcción (8 de cada: caña de bambú, hoja, martillo, plancha de madera, clavos, cuerda. 10 comodines de la tribu de los Hagulaminapitopasi), 1 dado con adhesivos.



## ¡A jugar!

El jugador más joven recibe los dados. Entonces inclina cuidadosamente el dodo hacia adelante, de modo que el ave quede mirando hacia abajo y el huevo pueda salir rodando.

**¡El huevo está en marcha!\***

**¡Corred a construir los puentes!**

## Desarrollo del turno

1. Tira el dado.
2. Busca el material: dale la vuelta a una ficha de construcción.



Si el material de la ficha coincide con el material del dado...

¡Genial! Coloca la ficha en una casilla vacía del puente pendiente de ser construido.

Si ya se han construido todos los puentes, entonces coloca la ficha en una casilla vacía del embarcadero.



Si el material de la ficha no coincide con el material del dado...

¡Qué mala suerte! Devuelve la ficha a la mesa, boca abajo. Intenta recordar dónde la has dejado.

**Si has descubierto un miembro de la tribu de los Hagulaminapitopasi...**



Genial, porque funciona como un comodín. Puedes colocarlo inmediatamente en una casilla de construcción libre (ignorando el material que te haya salido en el dado).

\* Si el huevo dejara de moverse por alguna razón misteriosa (conocida únicamente por los Hagulaminapitopasi), antes de continuar jugando dale un toquecito con el dedo al huevo para que siga rodando.

