

En busca del Imperio Cobra

+8 años
Ref. 21800



Conserve estas instrucciones para futuras referencias.
Juego recomendado para niños a partir de 8 años.
Antes de comenzar a jugar leer estas instrucciones.

Introducción

El Imperio vuelve. El secreto de su poder es el **Ojo Mágico**. Está guardado y vigilado en la **Isla Cobra**, y protegido por los Hombres Cobra, seres dotados de grandes poderes mágicos. El camino ofrece peligros y luchas constantes, debiendo superar los jugadores las Tres Pruebas, que el **Oráculo** determinará, monstruos prehistóricos, ciudades encantadas y fuerzas sobrenaturales, serán elementos que te irás encontrando en tu camino, pero también los dioses te irán ayudando a conseguir las armas y otros poderes mágicos para llegar a buen fin. Es entonces cuando, después de luchar contra los guardianes (Hombres Cobra), puedes entrar en el Templo y arrancar el **Ojo Mágico** de la Cobra, siendo el vencedor, el primero que lo consiga.

Componentes del Juego

- Tablero de juego.
- 3 peones (Héroes).
- 4 centinelas (Hombres Cobra).
- 4 peanas para sujetar los centinelas.
- 1 Cobra.
- 19 cartas «Ayuda de los Dioses».
- 14 cartas «Fuerzas Mágicas».
- 9 cartas Oráculo.
- 1 Dado de seis caras.

Forma de jugar

Pueden participar de 2 a 4 jugadores. La distribución se hará de la siguiente forma y dependiendo del número de jugadores:

4 jugadores: 3 peones (Héroes) para tres jugadores y el cuarto jugará con los cuatro centinelas y la Cobra.

3 jugadores: 2 peones (Héroes) para dos jugadores y el tercero jugará con tres centinelas y la Cobra.

2 jugadores: 1 peón (Héroe) para un jugador y el contrario jugará con dos centinelas y la Cobra.

A partir de ahora llamaremos **Fuerzas Mágicas** a los centinelas y la Cobra y Héroes a los restantes jugadores.

El papel de **Fuerzas Mágicas** lo puede solicitar cualquier jugador que lo desee, o bien echándolo a suerte con los dados; el resto de jugadores serán los Héroes. La misión de las **Fuerzas Mágicas** es impedir que los Héroes consigan el **Ojo Mágico**, para lo cual se establecerá un tiempo límite, que se fijará a criterio de los jugadores, para que los dos bandos tengan las mismas oportunidades. Si dentro del tiempo establecido gana uno de los «Héroes» pasará en el próximo juego a ocupar el lugar de las **Fuerzas Mágicas**, de lo contrario, lo seguirá ocupando el mismo jugador.

Iniciación del juego

Se extiende el tablero y se barajan por separado las cartas «**Fuerzas Mágicas**» y «Ayuda de los dioses», colocándose cada montón en el lugar indicado, siendo el jugador que hace de «**Fuerzas Mágicas**» el que las entregará en el momento que corresponda. Igualmente se barajan las cartas «**Oráculo**» depositando 3 cartas en cada lugar indicado para ello.

Los Héroes se situarán en el punto de partida de cada ciudad. En caso de ser menos de tres jugadores, podrán elegir el punto de partida. La Cobra se sitúa en la estrella del templo y los centinelas en la Torre de Ébano. El movimiento de cada jugador viene indicado por el tanteo obtenido con el dado, avanzando en la dirección que indican las casillas.

Los Héroes que lleguen al Oráculo recogerán las tres cartas allí depositadas, donde se encuentran escritas las Tres Pruebas que tienen que vencer. Si al tirar el dado sale el 1, 3 ó 5, recibe una carta de «Ayuda de los Dioses», si es un Héroe, y una carta de «Fuerzas Mágicas» si el que ha tirado el dado es centinela. El que juega con los centinelas y la Cobra también va tirando el dado en su turno moviendo los Centinelas de forma que protejan el Ojo Mágico de la Cobra.

Las detenciones de los Héroes, que no están armados, se efectúan por los Centinelas cuando al coger una carta del montón de «Fuerzas Mágicas» es enviado a algún lugar en concreto, y en este sitio está escondido algún Héroe siendo automáticamente capturado.

CAPTURA DE LOS HÉROES

Si el Héroe no está armado queda automáticamente detenido cuando:

- a) Es alcanzado o sobrepasado al tirar los dados un centinela.
- b) Cuando un centinela al tirar los dados y salir alguna de las cifras 1, 3 ó 5 y coger una carta de las «Fuerzas Mágicas», es enviado a algún lugar en concreto, y encontrándose en este lugar algún Héroe. Entonces es automáticamente capturado.

Si el Héroe está armado con espada o hacha (estas armas se obtienen a través de las cartas «Ayuda de los Dioses») entonces habrá lugar una lucha entre el Héroe y el Centinela. Ambos jugadores tiran tres veces el dado y el que obtenga mayor número de puntos habrá ganado esa lucha. Si el vencedor es el Héroe continuará en su posición y el Centinela deberá retirarse a la Torre de Ébano, en el caso contrario, el Héroe queda capturado en el Pozo de los Condenados y su arma será reintegrada al montón de cartas correspondiente; el Centinela volverá a cualquier punto de la Isla Cobra. Los Héroes que son capturados pueden escapar del Pozo de los Condenados siempre que con el dado, en su próximo turno, obtenga 4 puntos o que tenga la carta «Ayuda de los Dioses» correspondiente. En ambos casos volverá a su punto de partida y deberá devolver al montón de cartas la que ha empleado para salir de la prisión.

Ningún Héroe podrá pasar por una casilla ocupada por otro, debiendo retroceder. Se puede ir de una ciudad a otra por el mar (puntos negros) o con las cartas que lo autoricen.

LAS CARTAS

Las Cartas de «Ayuda de los Dioses» y «Fuerzas Mágicas» no pueden poseerse en número superior a tres, y en el caso de obtener una cuarta deberá desprenderse de una de ellas, la que menos le interese, colocándola en el fondo del mazo. Las cartas no pueden utilizarse más que una sola vez, debiendo ser devueltas al mazo una vez empleadas.

FORMA DE LLEGAR A LA ISLA COBRA

Hay dos caminos de llegar a la **Isla Cobra**:

- a) Superando las tres pruebas impuestas por el **Oráculo** y conseguir una de las dos cartas «Ave Fénix» o «Dragón Blanco», entonces el Héroe se situará en el interior de la **Isla Cobra**, en el punto del mismo color que la ficha del jugador.
- b) Consiguiendo la carta «Nautilus» sin necesidad de superar las tres pruebas. Debe conseguir lo que indica esta carta. Una vez en el interior de la **Isla Cobra** deberá llegar al Templo donde se encuentra el **Ojo Mágico**. Siempre que tropiece con algún Centinela se establecerá una lucha según lo indicado en el apartado Captura de los Héroes.

FORMA DE GANAR EL JUEGO

Una vez ha vencido a los Centinelas que le salen al paso, el Héroe debe conseguir llegar exactamente con el dado al lugar donde se encuentra la Cobra para arrancarle el **Ojo Mágico**.

Para conseguir llegar hasta la Cobra debe vigilar que ésta no esté situada en la misma dirección que entra el Héroe en el Templo. La Cobra que custodia el **Ojo Mágico** gira en círculo en sentido de las agujas del reloj encima de la estrella que está situada. Comienza a girar en el momento que un Héroe entra en la **Isla Cobra** y se moverá en la estrella tantas puntas como puntos vaya obteniendo el Héroe al tirar el dado. Si al girar coincide la mirada de la Cobra con el Héroe, éste será despedido por el rayo fuera del Templo, colocándose en el punto de entrada de la **Isla Cobra**.

Será vencedor el que consiga exactamente alcanzar el lugar que está situada la Cobra.

ADVERTENCIAS

RIESGO DE AHOGO

No recomendado para menores de 3 años por contener piezas pequeñas que pueden ser ingeridas o inhaladas.

CEFATOYS SAU.

Polígono Centrovía
C/Sto. Domingo 10
50196 LA MUELA -
ZARAGOZA (Spain)
www.cefatoys.com

TELÉFONO CEFA
de Atención al consumidor:
976 14 46 06

Fabricado en China
Made in China

