LA TRAVERSÉE DE LA BAIE DU MONT SAINT-MICHEL À D

Nunca está de más repetir que no debe atravesarse la bahía del Monte Saint-Michel sin un guía experimentado. Eres tú quien ha decidido hacerlo por tu cuenta y riesgo. Debes saber que la travesía no es un camino de rosas: tendrás que evitar las arenas movedizas, esperar el momento idóneo para reponer fuerzas y, sobre todo, no perder de vista la subida de la marea para alcanzar tu meta. Afortunadamente, el arcángel San Miguel vela por ti...

COMPONENTES

- 1 tablero de juego.
- 14 peones peregrinos.
- 3 dados blancos.
- 1 dado gris.
- 1 marcador azul para el nivel de la marea.
- 7 cubos arcángel.
- 7 peones galleta.

OBJETIVO DEL JUEGO

Intenta sacar la mejor combinación en los dados utilizando la galleta y los cubos arcángel de forma inteligente para avanzar lo más rápido posible. El primer jugador que llegue con sus dos peregrinos al Monte Saint-Michel gana la partida. Si la marea arrastra a todos los jugadores no gana nadie, a menos que haya refugiados en Tombelaine.

DISPOSICIÓN INICIAL

Elige 2 peregrinos del mismo color y colócalos en el pico Andaine.
Dispón los cubos arcángel y las galletas tal como se indica en el tablero.
Coloca el marcador de la marea en el nivel indicado en el cuadro del tablero (*por ejemplo, en el nivel 3 para una partida de 4 jugadores*). El primer jugador lanza el dado.

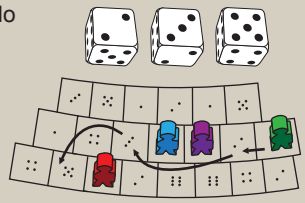
DESARROLLO DE UN TURNO

Cada jugador, en su turno, realiza las 3 siguientes fases, una detrás de otra:

1. Lanza los tres dados blancos junto con el dado gris.
2. Realiza la acción del dado gris.
3. Elige un peregrino y lo mueve hacia delante en función del resultado obtenido en los dados blancos utilizando, cuando convenga, los arcángeles y la galleta. Al final de su turno, el último jugador debe subir la marea desplazando el marcador azul al siguiente nivel y comprobar que ningún peregrino haya quedado atrapado por la marea.

DADOS BLANCOS Y EFECTO DE GRUPO

Los dados blancos permiten que los peregrinos avancen por la bahía. Para ello, al tirar el dado debe salirte un número de una casilla adyacente a tu peón. Los peones no pueden avanzar hacia una casilla ya ocupada. Si tu peón se encuentra en una casilla adyacente a uno o más peregrinos, puedes aprovechar el efecto de grupo. Esto es posible si al lanzar los dados blancos obtienes el número de una casilla adyacente a un grupo de peones. En este caso, puedes seguir avanzando si los dados te lo permiten. *El peón verde avanza hacia la casilla "2" y a continuación, aprovecha el efecto de grupo gracias al "3" y el "5".*



ACCIONES DEL DADO GRIS

Si te sale este símbolo, tu peregrino se hunde en las arenas movedizas. Para poder salir, debes descartar uno de los dados blancos que hayas tirado. Podrás utilizar el resto de los dados para avanzar. Cuando un jugador tiene un peón situado en el pico Andaine o en Tombelaine no puede hundirse, por lo que puede utilizar los tres dados blancos para avanzar.

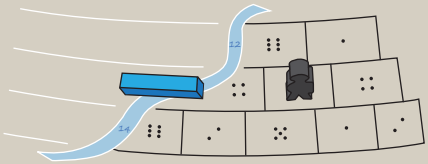
Si te sale este símbolo, el arcángel San Miguel viene en tu auxilio. Coge un cubo arcángel. Puedes utilizarlo en cuanto lo coges. Te permite volver a lanzar los dados blancos que no has usado. No hay límite de cubos por jugador.

GALLETA

Si no utilizas ningún dado blanco, puedes hacer una pausa para coger una de las galletas que llevas en tu mochila. En ese caso, coge un peón galleta. Podrás tomarte la galleta en tu siguiente turno. Equivale a un dado con el número que tú quieras. En la mano solo puedes tener una galleta. Si te hundes en las arenas movedizas, no puedes coger galletas pero sí tomarte una.

MAREA

En cada turno, la marea sube un nivel. Si tu peón está en el mismo pasillo que el marcador, queda atrapado por la marea y se ahoga. En ese caso, el peón se retira del tablero. No puedes desplazarte por las casillas cubiertas por el mar. Utiliza el nivel adecuado en función del número de jugadores y peregrinos (ver el cuadro del tablero). *El peón negro se ahoga porque se encuentra en el mismo pasillo que el marcador.*

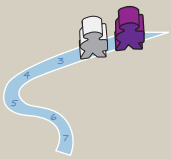


TOMBELAINE

Puedes pasar por el islote de Tombelaine o refugiarte allí para evitar ahogarte. En ese caso, debes dejar tu peón allí hasta el final de la partida. Puede haber varios peones en esta casilla pero un único peregrino por jugador.

FINAL DE LA PARTIDA

Gana la partida el jugador que consiga llegar primero con sus dos peregrinos al Monte Saint-Michel. Si ninguno lo consigue, será el primer jugador que llegue con un peregrino al Monte Saint-Michel y tenga su segundo peregrino refugiado en Tombelaine. Si esto tampoco sucede, será el primer jugador que llegue con un peregrino al Monte Saint-Michel tras haberse ahogado su segundo peregrino. Si no se da ninguno de los casos anteriores, ganará el jugador que tenga un peregrino refugiado en Tombelaine tras haberse ahogado su segundo peregrino. Si la marea atrapa a todos los jugadores, no gana nadie. Deben utilizarse los niveles de la marea por orden de llegada.



MODO RÁPIDA

Cada jugador emplea 1 peregrino en vez de 2. Las reglas siguen siendo las mismas. En cuanto a la marea, consultar el cuadro del tablero. Recomendado a partir de 4 jugadores.

MODO MATEMÁTICA

Para darle al coco un poco, puede sumarse el resultado de los dados blancos para obtener un número de casilla. Puede también restarse el resultado si lo prefieren los jugadores.

Información adicional: al contrario de lo que piensa la mayoría, las arenas movedizas no engullen a las personas. De hecho, llegado a cierto punto de hundimiento, el cuerpo es menos denso que la arena, lo que le impide seguir hundiéndose. Sin embargo, es bastante probable quedarse bloqueado. Es una situación especialmente peligrosa cuando sucede cerca de la marea que sube. Al quedar atrapado en arenas movedizas, es aconsejable que no cunda el pánico y realizar movimientos suaves de delante hacia atrás empezando por sacar primero una pierna y después la otra. Por otro lado, es mejor tumbarse para ralenti zar el proceso... y no olvidarse de rezar al arcángel San Miguel.
A la derecha, se incluye una representación de la estatua del arcángel.