



Un juego de
Antoine Bauza
y Bruno Cathala

Ilustraciones de
Marie Cardouat

1001 islas

Los hijos de Simbad se aventuran a un nuevo desafío: explorar las 1001 islas y reclamar los tesoros de un gran marinero, su padre. Desde pequeños han escuchado innumerables historias de viajes y han soñado con animales exóticos, piedras preciosas y lámparas mágicas.

Elias, Lilia, Noura, Qasim y Shirin, herederos del más célebre marinero de las 1001 noches, ¡ha llegado vuestro turno! Partid rumbo a la aventura y descubrid tesoros de ensueño que sorprenderán incluso a vuestros hermanos.

Contenido

5 tableros
de personaje



80 losetas
de 4 tipos:



20 losetas de
Isla superiores



20 losetas de
Isla centrales



20 losetas de
Isla inferiores



20 losetas
de Sueño

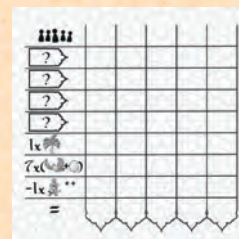
En el reverso de las losetas
de Isla aparece un Genio.

En el reverso de las losetas
de Sueño aparece un
cielo estrellado.



La forma de los bordes facilita la identificación de los 3 tipos de losetas de Isla (superiores, centrales e inferiores) y las losetas de Sueño.

1 bloc
de puntuación



Si prefieres aprender a jugar con un vídeo, visita
www.malditogames.com/como-jugar/1001-islas

Preparación

Para partidas de 2 o 3 jugadores, coge 12 losetas de cada tipo; para partidas de 4 jugadores, coge 16 losetas de cada tipo; para partidas de 5 jugadores, coge todas las losetas (20) de cada tipo. Sin mirarlas, devuelve a la caja las losetas que no se vayan a usar.

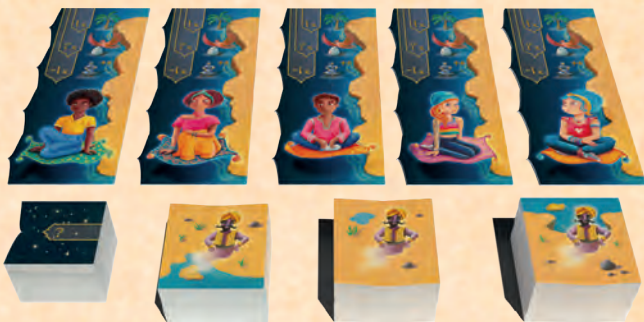
Baraja cada tipo de loseta por separado.

Forma 4 pilas y colócalas en el centro de la mesa con el reverso hacia arriba (Genio o cielo estrellado).

Elige un personaje y coge el tablero de personaje correspondiente.

Determina al azar al jugador inicial, al que llamaremos Vigía.

¡Ya está todo listo para comenzar a jugar!



Objetivo del juego

El objetivo es tener la mayor cantidad de puntos al final de la partida:

Las 4 losetas de Sueño que hayas elegido durante la partida te otorgarán puntos en función de los elementos (Animales, Gemas, Genio) visibles en tu Isla al final de la partida.

Intenta que las losetas de Sueño y las losetas de Isla coincidan lo mejor posible. Por ejemplo, tener una loseta de Sueño del Zorro Féneq no sirve de nada si no tienes Zorros Féneq en tus losetas de Isla.

Las losetas de Sueño serán diferentes para cada Isla, así como la forma de obtener puntos.

Las Aves Roc y sus Huevos gigantes han incidido en tu imaginación... Emparéjalos para conseguir puntos. Las Palmeras también te otorgan puntos: tener una Isla frondosa es el escenario perfecto para tus aventuras.

Los Bandidos son tu peor pesadilla. Tener muchos de ellos te hará perder puntos.



Cómo jugar

Resumen de la partida

Una partida dura 16 rondas.

En cada ronda, cada jugador añade 1 loseta a su tablero personal para construir su Isla u obtener losetas de Sueño.

Tras la ronda 16, los tableros se completan y la partida termina con el recuento de puntos.

Para partidas de 2 jugadores, consulta la página 6.



Desarrollo de una ronda (para 3, 4 o 5 jugadores)

1. Robar losetas

Al comienzo de la ronda, el Vigía elige una de las 4 pilas y roba, de esa pila, 1 loseta por cada jugador.

El Vigía coloca las losetas en la mesa bocarriba, dejando la Isla o el Sueño visibles.



Ejemplo para 4 jugadores

2. Elegir una loseta

El Vigía elige 1 de las losetas y la añade a su tablero. Si es una loseta de Isla, la coloca en el lado derecho; si es una loseta de Sueño, la coloca en el lado izquierdo.

A continuación, el Vigía elige a uno de los jugadores restantes.

El jugador elegido escoge 1 loseta de entre las que quedan.

Ese jugador añade la loseta a su tablero y elige a un jugador que todavía no haya elegido loseta este turno.

Repite el mismo procedimiento hasta que todos los jugadores hayan elegido y añadido 1 loseta a su tablero.



3. Cambiar de Vigía

El último jugador solo puede coger la última loseta que queda en la mesa, pero se convierte en el Vigía de la siguiente ronda. La nueva ronda comienza con el primer paso, *Robar losetas*.



Reglas de colocación

- Cada tipo de loseta se tiene que colocar en una fila específica. Guíate por el dibujo y la forma de las losetas para ponerlas en el lugar correcto.
- Durante la primera ronda, tienes que poner tu primera loseta en uno de los bordes de tu tablero de personaje.
- En las rondas posteriores, tienes que colocar las losetas de forma que queden adyacentes al tablero de personaje o a una loseta ya colocada.



- Las 16 losetas tienen que formar, junto con el tablero de personaje, un rectángulo.
- Una vez colocadas, las losetas no se pueden mover.

Nota: Hay 2 copias de cada loseta de Sueño. Puedes tener 2 losetas iguales en su tablero.



- 1 Posible posición para las siguientes losetas de Isla superiores.
- 2 Posibles posiciones para las siguientes losetas de Isla centrales.
- 3 Posible posición para las siguientes losetas de Isla inferiores.
- 4 Posibles posiciones para las siguientes losetas de Sueño.





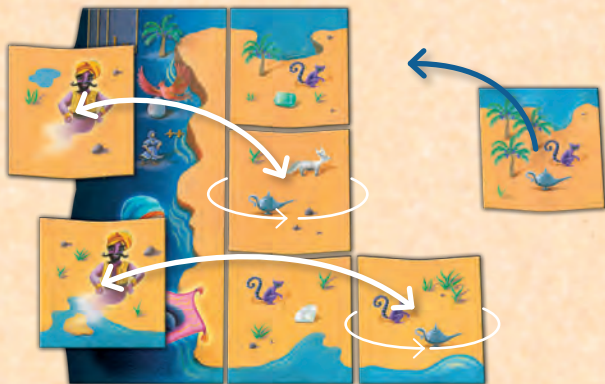
Cuidado con las Lámparas Mágicas

Algunas losetas tienen Lámparas Mágicas en ellas, pero ¡ten cuidado! Solo tienes 3 deseos.

En tu Isla puede haber 1 o 2 Lámparas Mágicas, pero, si añades una tercera Lámpara Mágica, tienes que voltear **de inmediato** las 2 losetas con una Lámpara Mágica que ya estaban en tu Isla (dejando la cara del Genio bocarriba). La tercera Lámpara que acabas de añadir será la única visible en tu Isla.

Los elementos de las losetas volteadas no te otorgarán puntos al final de la partida.

Puedes seguir añadiendo losetas con una Lámpara Mágica, pero, cada vez que añadas una tercera Lámpara, tendrás que voltear las 2 losetas anteriores con Lámpara.



Fin de la partida y puntuación

La partida termina cuando todas las Islas están completas. Una Isla se considera completa cuando se han colocado 4 losetas de Sueño y 12 losetas de Isla, es decir, 3 filas de 4 losetas.

Calcula tu puntuación de la siguiente manera:



Suma los puntos otorgados por cada una de tus 4 losetas de Sueño (consulta la última página para más detalles sobre las losetas de Sueño).



Suma 1 punto por cada Palmera en tu Isla.



Suma 7 puntos por cada pareja de Ave Roc y Huevo en tu Isla. Un Ave Roc o un Huevo no puede formar parte de 2 parejas diferentes.



Pierde puntos por los Bandidos.

El jugador con **más** Bandidos pierde 1 punto por cada Bandido en su Isla. En caso de empate, todos los jugadores empatados pierden puntos.

Gana el desafío al que te aventuraste con tus hermanos y asómbralos con tus magníficos descubrimientos. El jugador que obtenga la puntuación más alta se alzará con la victoria.

Si hay 2 o más jugadores empatados, el jugador con la menor cantidad de Bandidos gana. Si el empate persiste, los jugadores empatados comparten la victoria.

Ejemplo de puntuación



1 **La loseta de Columna de Gemas** te otorga 8 puntos = 6 puntos (por tener 2 Gemas diferentes: 1 Esmeralda y 1 Rubí en la primera columna) + 2 puntos (por tener 2 Diamantes iguales en la segunda columna) + 0 puntos (por no tener Gemas en la 3.^a y 4.^a columna.

2 **La loseta de la Lámpara Mágica** te otorga 4 puntos = 4 x 1 Lámpara Mágica.

3 **La loseta de Elefante** te otorga 5 puntos = 5 x 1 Elefante.

4 **La loseta de Serpiente** te otorga 10 puntos, ya que solo tienes 1 Serpiente en tu Isla.

⬡ **Las Palmeras** te otorgan 8 puntos = 1 x 8 Palmeras.

○ **La pareja de Ave Roc y Huevo** te otorga 7 puntos = 7 x 1 pareja de Ave Roc y Huevo.

□ **Los Bandidos** (solo si tú eres el jugador o uno de los jugadores con más Bandidos) te hacen perder 7 puntos = 1 x 7 Bandidos.

Total: 35 puntos



Partida de 2 jugadores



Determina al azar al Vigía para la primera ronda.

Cada ronda:

1. El Vigía elige 1 de las 4 pilas y coge 3 losetas de esa pila sin mostrárselas al otro jugador.
2. El Vigía mira en secreto las 3 losetas, elige 2 de ellas y las coloca bocarriba (dejando visible la Isla o el Sueño). La tercera loseta no se revela y se coloca bocabajo (ocultando la Isla o el Sueño).
3. El segundo jugador escoge 1 de las 3 losetas y la añade a su tablero.

Nota: Puedes elegir la loseta bocabajo, pero no puedes voltearla antes de elegirla.



4. El Vigía escoge 1 de las 2 losetas restantes y la añade a su tablero. La última loseta se descarta bocarriba (dejando visible la Isla o el Sueño). Comienza una nueva ronda con el otro jugador como Vigía.



Créditos

Diseño del juego

Antoine Bauza y
Bruno Cathala

Ilustrado por

Marie Cardouat

Traducción:

Luis Álvarez Dato

Revisión:

José Antonio A. Barrueco
Claudia González Pablos

Ludonaute

www.ludonaute.com
contact@ludonaute.fr

Maldito Games

www.malditogames.com

Copyright 2022 Ludonaute
Todos los derechos reservados

Losetas de Sueño

Por cada elemento visible en tu Isla, las losetas de Sueño otorgan:



2 puntos por cada Ave Roc.



2 puntos por cada Mono.



3 puntos por cada Zorro Féneq.



4 puntos por cada Camello.



5 puntos por cada Elefante.



Cada columna otorga 2/6/12 puntos si tienes 1/2/3 Gemas diferentes respectivamente en esa columna.



Cada fila otorga 2/5/10 puntos si tienes 1/2/3 Gemas diferentes respectivamente en esa fila.



4 puntos si tienes 1 única Lámpara Mágica.

12 puntos si tienes 2 Lámparas Mágicas.



10 puntos si tienes 1 única Serpiente.

5 puntos si tienes 2 Serpientes.

0 puntos si tienes 3 Serpientes o más.



4 puntos por cada loseta de Isla volteada, con el Genio bocarriba.

