



# Rettet Rapunzel

(SALVAR A RAPUNZEL)

**REGLAMENTO**

Marold & Mühlgäuser



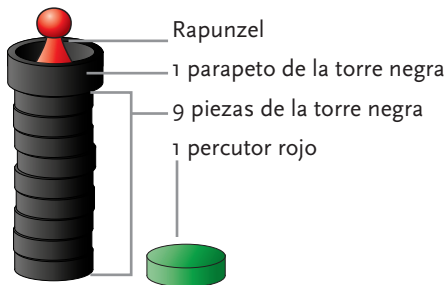
# SALVAR A RAPUNZEL

Autores: Torsten Marold y Steffen Mühlhäuser

Un juego de habilidad de 2 a 5 jugadores a partir de 7 años.

Duración aproximada: 15 minutos.

## MATERIAL DEL JUEGO



## EINE ROTE SCHEIBE ?

Versehentlich wurde anstelle der grünen Schussscheibe zunächst eine rote produziert, die wir der Einfachheit halber im Spielmaterial belassen. Sie kann als alternative Schussscheibe oder als zehnte Turmscheibe dienen – ganz nach Belieben.

## OBJETIVO DEL JUEGO

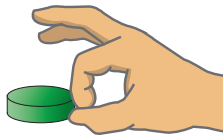
Rapunzel está en lo alto de su torre. Para rescatarla, los caballeros deben dismantelar la torre, piedra a piedra, hasta que Rapunzel llegue al suelo sana y salva.

## PREPARACIÓN

Apilad las nueve piezas negras una encima de otra con el parapeto en la parte superior. Colocad a Rapunzel dentro de dicho parapeto. El jugador con el índice más largo cogerá el percutor rojo y será el primer jugador. Una partida se compone de varias rondas. Se juega en dirección de las agujas del reloj. Necesita-  
réis un lápiz y un papel para apuntar las puntuaciones.

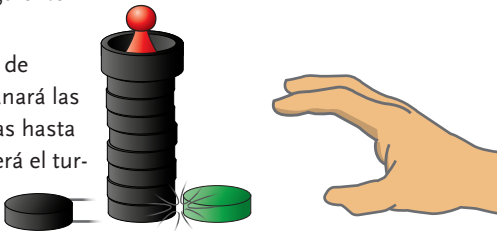
## COMO SE JUEGA

El jugador en turno lanzará el percutor contra la base de la torre. Puede lanzarse desde la distancia que elija el jugador. Si el lanzamiento provoca el hundimiento de la torre, el turno del jugador termina.



Si el disparo es perfecto, la pieza de la base se deslizará sin causar el derrumbamiento de la torre. En este caso, el jugador podrá quedarse con la pieza desplazada. Pero, por ahora no se la queda aún, ya que debe decidir si seguir lanzando contra la torre, y ganar así más piezas, o plantarse si teme que la torre se hunda en el siguiente impacto.

Si se planta antes de hundir la torre, ganará las piezas desplazadas hasta ese momento y será el turno del siguiente jugador.



¡No se permite tocar la torre entre lanzamiento y lanzamiento! Si cae la torre durante el intento de un jugador, perderá todas las fichas ganadas en esa ronda. El jugador en turno reconstruirá la torre con las piezas perdidas por el jugador anterior.

Si un jugador consigue desplazar la última pieza debajo del parapeto, sin que Rapunzel caiga de la torre, se quedará con la pieza de la torre y la figura de Rapunzel. Así termina la primera ronda y se procede a la puntuación. Cada pieza de la torre cuenta como un punto y Rapunzel como 2 puntos.

### **CADA JUGADOR EMPEZARÁ UNA VEZ**

El primer jugador del siguiente turno reconstruirá la torre. La partida durará tantas rondas como jugadores haya. Por lo tanto, cada jugador iniciará una ronda en cada partida.

### **FINAL DE LA PARTIDA**

Al final de la partida se sumarán los puntos de cada jugador en cada ronda. El jugador con más puntos podrá cabalgar con Rapunzel hacia la puesta de sol.

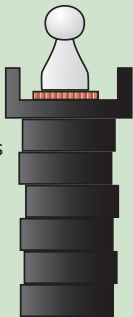
## EXCEPCIONES

1. Si el primer lanzamiento de un jugador no impacta en la torre, se permitirá un segundo. Si falla también, se pierde el turno y le toca al siguiente jugador.
2. Si se impacta con la torre, pero no se desliza la pieza de la base ni se hunde la torre, se puede seguir jugando.
3. Si el percutor queda trabado en la base de la torre, se permite intentar sacarlo. Pero solo se podrá tocar el percutor rojo. Si se consigue extraer, sin derrumbar la torre, el jugador podrá seguir jugando. Si la torre cae, el turno del jugador termina.
4. Si Rapunzel cae del parapeto, el turno termina inmediatamente, incluso si se hubiera conseguido desplazar la pieza inferior. Esto también se aplica cuando el último lanzamiento hace aterrizar el parapeto en la mesa.
5. Si la figura de Rapunzel cae dentro del parapeto (es decir no cae torre abajo), no ocurre nada, se sigue jugando.

## CONSEJOS PARA JUGAR

1. Si la zona de juego está lisa y bien pulida será más fácil desplazar las piezas sin que caiga la torre.
2. Durante los lanzamientos sería buena idea situar un par de jugadores con los brazos extendidos en el otro extremo de la mesa para evitar que las fichas salgan de la mesa.
3. Si la torre se derrumba en cada lanzamiento, podéis incrementar ligeramente el peso de Rapunzel colocando una moneda debajo de la figura. Haced unos cuantos tiros de práctica para ver cuál es la mejor moneda. Aconsejamos empezar con una moneda de 20 céntimos de Euro o similar.

¡Disfrutad con Rapunzel!



© 2020 by Steffen Spiele  
Autores: Torsten Marold y  
Steffen Mühlhäuser

Diseño: Steffen Mühlhäuser  
Labor gráfica: Bernhard Kümmelmann  
Diseño de regla: Christof Tisch  
Fabricación: Ludofact Jettingen