

MINT TIN MINI APOCALYPSE

Preparación del Juego

Vacía el contenido de la lata y escoge un color. Coloca 4 de tus *meeps* tumbados y uno de pie en tu lado de la lata.

Coge los dados del color correspondiente.

La lata del juego es el Refugio Nuclear.

Coloca de pie el monstruo verde a un palmo del Refugio con el dado verde detrás de él. Coloca el dado de manera que el número 6 quede hacia arriba.

Pon las cajas de suministros blancas entre el Refugio y el vil monstruo.

Juego

¡Levanta a tus *meeps*, mantenlos de pie, asegura el Refugio, consigue una caja de suministros y cierra el Refugio Nuclear!

Puedes efectuar tus acciones cuando sacas un 7 con los dados y necesitas 1 *meep* de pie para ayudar al resto de tus *meeps* a ponerse de pie o para derribar a otros.

El Refugio Nuclear sólo tiene capacidad para 7 *meeps*.

Empezad el juego y tirad vuestros dados. En el juego estándar los dados se tiran a la vez, no por turnos. Sin embargo, podéis jugar por turnos si así lo preferís.

Al sacar un 7 con los dados puedes:

- Poner un *meep* de pie (si no hay ninguno de pie).
- Ayudar a un *meep* a ponerse de pie.
- Ayudar a un *meep* que esté de pie a entrar en el Refugio.
- Derribar a un *meep* del otro equipo.
- Echar a un *meep* oponente del Refugio dejándolo de pie, fuera del Refugio (Necesitas 1 *meep* tuyo dentro del Refugio).
- Enviar a tu Equipo de Reconocimiento al exterior para conseguir una caja de suministros (El equipo de Reconocimiento se compone de 2 *meeps*).
- Poner de pie a un *meep* de tu Equipo de Reconocimiento.
- Derribar un *meep* del Equipo de Reconocimiento contrario.
- Llevar una caja de suministros al Refugio con tu Equipo de Reconocimiento (Tu Equipo de Reconocimiento debe estar de pie).

¡Cierra el Refugio Nuclear con al menos 4 de tus *meeps* dentro y una caja de suministros para ganar!

¿Qué pasa con el Monstruo?

Hay 3 modos de juego, decidid antes de empezar: “Oh-oh”, “Oh, Dios mío” y “¡Locura!”

El modo “Oh-oh” activa el dado del Monstruo cuando entre en el Refugio una caja de suministros por primera vez. Este juego es el estándar.

Una vez activado, el dado del Monstruo actúa como un contador. El jugador que saque con sus dos dados el número que muestra el dado del Monstruo tendrá que bajar un punto al contador colocando el dado en la posición necesaria.

Por ejemplo: En el momento en que se activa el dado del Monstruo, dicho dado muestra un 6. Uno de los jugadores ha tirado sus dados y ha sacado un doble 6. Este jugador, coge el dado del Monstruo y lo coloca de manera que muestre un 5. Cuando cualquiera de los jugadores saque un 5 doble con sus dados tendrá que colocar correspondientemente el dado del Monstruo, y así sucesivamente.

Cuando el dado del Monstruo muestra el número 1, una tirada de 1 doble por cualquiera de los jugadores provoca el fin del juego. ¡El monstruo entra en el Refugio Nuclear y os come!

Pero... cualquier jugador puede ser un héroe colocando uno de sus *meeps* levantados encima del dado del Monstruo.

Dicho *meep* se ha ido para siempre (aunque será recordado por siempre). La siguiente tirada de 1 doble acaba el juego, a no ser que otro *meep* levantado de cualquiera de los jugadores vaya a parar al dado del Monstruo.

Para sacrificar un *meep* no se necesita una tirada de resultado 7 y se puede hacer con un *meep* que esté dentro o fuera del Refugio, pero sólo cuando el dado del Monstruo esté a 1.

La persona que saque el 1 doble escoge si sacrificar un *meep* o no. Si escoge que no, el oponente decide entonces si lo sacrifica él. Si el oponente dice que no, la persona que sacó el 1 doble tiene una última oportunidad para escoger si sacrifica o no un *meep*.

Si nadie sacrifica un *meep* ¡El Monstruo gana! Y vosotros perdéis.

El modo “Oh, Dios mío” activa el dado del Monstruo al empezar la partida. Este modo de juego es más rápido, pero es más difícil ser humano.

El modo “¡Locura!” permite a cualquier jugador que saque un resultado de 7 en su tirada usar su acción para activar el dado del Monstruo o bajar el valor que muestra. Este modo de juego no elimina las bajadas de valor causadas por las tiradas dobles.

Ajuste de dificultad

¿Te parece demasiado fácil? ¡Pon el dado del Monstruo en 5, 4 o menos al empezar la partida para hacerlo más interesante!

Puntuaciones

4 Puntos – Una esperanza para la humanidad:

El Refugio Nuclear está cerrado con una caja de suministros y 5 *meeps* de tu equipo dentro.

O

El Refugio Nuclear está cerrado con una caja de suministros, 4 *meeps* de tu equipo dentro y 1 *meep* de tu equipo sacrificado al Monstruo.

3 Puntos – Superviviente:

El Refugio Nuclear está cerrado con una caja de suministros y 4 de tus *meeps* dentro. Esta es la manera más rápida de ganar.

2 Puntos – Héroe altruista:

En vez de simplemente perder, ayudas a tu oponente a ganar y salvas la humanidad saltando sobre el dado del Monstruo.

1 Punto – Pierdes sin hacer sacrificios:

El Monstruo te come y tu oponente gana. ¡Pero, al menos, la Humanidad sobrevive!

0 Puntos – ¡El Refugio Nuclear nunca se cierra y el Monstruo se come a todos!

Los dos perdéis. *¡Bah!*

Mint Tin Mini Apocalypse con “¡Alcantarilla! La expansión” contiene:

- 5 *meeples* azules.
- 5 *meeples* amarillos.
- 1 Monstruo *meeples* verde.
- 2 dados azules.
- 2 dados amarillos.
- 1 dado verde del Monstruo.
- 2 cajas de suministros.
- 1 Refugio Nuclear
- 1 moneda de latón de “¡Alcantarilla! La expansión”.
- 1 instrucciones de juego.
- 1 instrucciones de “¡Alcantarilla! La expansión”.
- 1 mini póster del juego enfundado.

¡Alcantarilla! La expansión. (Manhole expansion)

Preparación del juego

Coloca la tapa de alcantarilla detrás del Monstruo con la palabra Cloaca (*sewer*) mirando hacia arriba.

Juego

La tapa de alcantarilla se puede usar para tumbar al Monstruo o para abrir el Refugio Nuclear una vez cerrado.

Al sacar con tus dados un 7 puedes:

- Reclamar tuya la tapa de alcantarilla poniendo un *meeep* encima de ella.
- Empujar a un oponente fuera de la tapa de alcantarilla para reclamarla. Debes colocar al oponente de pie.
- Tirar la tapa de alcantarilla para derribar al Monstruo. La tapa debe pertenecerte a ti.
- Tirar la tapa de alcantarilla para forzar el Refugio Nuclear y continuar el juego.

Al reclamar la tapa de alcantarilla se activa el Monstruo si no estaba ya activo.

La tapa de alcantarilla sólo se puede tirar una vez.

Si el Monstruo está derribado, una tirada doble del número que muestre el dado del Monstruo lo vuelve a poner de pie, pero no baja el número mostrado. Otra tirada doble del número mostrado por el dado del Monstruo continúa la cuenta atrás.

Por lo demás, el Monstruo sigue actuando como en un juego normal, bajando el valor que muestra su dado.

No se permite acumular las tiradas de 7. No puedes sacar un 7 en una tirada y “guardarlo” para luego.

Los dos jugadores seguirán tirando los dados si se reabre el Refugio Nuclear.

Una vez que el Refugio se vuelve a cerrar, sólo es cuestión de tiempo que el Monstruo se coma a los de fuera, así que ¡se ha acabado el juego!

Banda sonora épica

¡Consíguela en subQuark.com y descarga las instrucciones completas también!