

# HASHI

Juego · Reto · Misterio



**Jugadores:** 1 a 4 pers.  
**Edad:** desde 8 años  
**Duración:** 20 min. aprox.

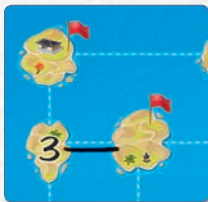
Jeffrey D. Allers

**CONTENIDO** 4 tablas limpiables, 18 cartas, 4 bolígrafos

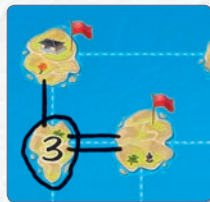
A lo largo del juego deberás introducir números (del 1 al 6) en las islas de tu tabla. En cada isla podrá haber solo un número. Las islas se conectan con puentes. Solo pueden conectarse las **islas vecinas** con **uno o dos puentes** (¡nunca más de dos!) – los puentes se dibujan a lo largo de la línea de puntos (en vertical u horizontal, sin dobleces). Finalmente, si de una isla parten **exactamente el mismo número de puentes** que se indica en el número, esta isla estará **lista** y deberá marcarse visiblemente **con un círculo** – a partir de ahora, no podrá partir de esta isla ningún puente más. **¡Solo pueden conseguirse puntos con las islas ya listas!**



Linus introduce el número 3 en una de sus islas.



Conecta las islas con una isla vecina dibujando un puente.



**¡Ya está lista la isla! ¡Marcar claramente con un círculo!** El número de puentes (3) se corresponde con el número inscrito (3). De aquí ya no pueden partir más puentes.

## PREPARACIÓN DEL JUEGO

Cada jugador recibe una tabla y un bolígrafo. Todos juegan con el mismo lado de la tabla. Para las primeras partidas, recomendamos el **lado A**. El lado B es un poco más difícil y es mejor utilizarlo más adelante.

**A tener en cuenta:** Cada lado muestra un total de 18 islas. 4 islas tienen una bandera roja, y 3 tienen una bandera azul. Abajo, en la tabla, hay una leyenda en la que aparecen representadas las 18 cartas. Encima de la leyenda se introducen los puntos obtenidos a lo largo del juego.

Cada jugador anota en alguna parte de su tabla el **número 3 o 4** (puede elegirse libremente) en una **isla cualquiera sin bandera**. A continuación, se entrega la tabla al **jugador a la izquierda**. Cada jugador sigue jugando con la tabla recibida de este modo durante el resto del juego. Por tanto, cada uno tiene una posición de partida ligeramente distinta.

Se barajan bien las 18 cartas. Se saca una carta al azar y se introduce en la caja sin que se vea. No podrá mirarse de ninguna manera. Las **17 cartas** restantes se ponen en el centro de la mesa como un **mazo tapado**.

## DESARROLLO DEL JUEGO

Un jugador cualquiera destapa la carta superior del mazo y la pone al lado **destapada**. Ahora, es el turno de todos los jugadores, y llevan a cabo las dos siguientes acciones, **primero** la acción a y **luego** la acción b.

**Importante:** Si un jugador no desea llevar a cabo una acción (o ninguna de las dos), podrá renunciar a ella (o a las dos) **por completo**. Lo mejor es que anuncie la renuncia en voz alta y clara.



La carta destapada muestra el número 5 y 3 puentes.

**Acción a)** Cada jugador introduce el **número** que se indica en la carta en una isla (aún libre) que elija. El jugador puede elegir la isla libremente, con la siguiente limitación, que es **extremadamente importante** y que es imprescindible tener en cuenta:

- En una isla (aún libre) **sin bandera**, el jugador puede introducir el número siempre, independientemente de si ya hay puentes que vayan a esta isla o no.
- En una isla (aún libre) **con bandera**, el jugador puede introducir el número solo si ya hay **al menos un puente** que vaya a esta isla.

**Acción b)** El jugador dibuja en su tabla tantos **puentes** como aparecen en la carta. Cada puente debe comenzar siempre **en una isla en la que haya ya un número**.

El puente se dibuja a lo largo de la línea de puntos, de forma continua hasta la isla vecina. Si el jugador debe dibujar varios puentes, podrá repartirlos como desee en una o varias islas (con el número que aparece dentro).

**Importante:** No se permite dibujar menos puentes de lo indicado, ¡deben bien **dibujarse todos los puentes** o **renunciar a la acción b por completo!**

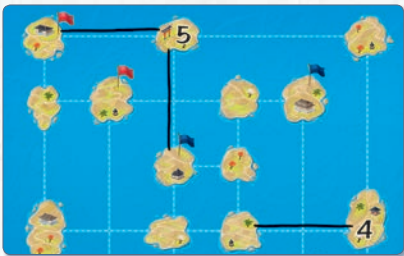
Si todos los jugadores han completado ya la acción b), un jugador cualquiera destapará la siguiente carta del mazo y la colocará sobre la carta anterior. A continuación, se sigue jugando de la manera descrita hasta que se hayan destapado y ejecutado las acciones de las 17 cartas del mazo. Entonces, tendrá lugar el recuento final.

**Nota:** Quien quiera podrá tachar la carta destapada en el borde inferior de su tabla, en la leyenda, para saber qué más cartas quedan. No se permite mirar el mazo.



Puesto que en la primera ronda aún no hay ningún puente, solo puede introducirse el 5 en una isla sin bandera. Tim opta por la isla que aparece arriba.

**Nota:** El 4 ha sido introducido por el jugador a la derecha durante la preparación del juego.



Tim dibuja un puente en la isla con el número 4 y dos puentes en la isla con el número 5.

## REGLAS PARA CONSTRUIR PUENTES CORRECTAMENTE

- **Muy importante:** Los puentes **no deben cruzarse nunca**.
- Si un jugador ha construido un puente entre dos islas a lo largo de la línea de puntos, podrá dibujar en la misma ronda o más adelante un **segundo puente** adicional (simplemente dibujándolo en paralelo).
- No se permite dibujar un puente entre dos islas si no hay ningún número en ninguna de las dos islas.
- No es obligatorio que las islas ya listas se conecten con otras islas ya listas. Al fin y al cabo, no es necesario **que se forme una red interconectada** de todas las islas. Por tanto, está permitido que haya dos islas conectadas por aquí, otras por allá, etc.
- Si un número determinado de puentes llevan a una isla sin número, en esta isla no podrá introducirse un número inferior al número de puentes disponibles. Por ejemplo, si ya hay 3 puentes que llevan a una isla determinada, en ella deberá introducirse al menos un 3.
- Nunca deberá haber más de **6 puentes** que lleven a una misma isla, pues el número máximo de las cartas es el 6.

**A tener en cuenta:** Si alguien ha cometido un **error contrario a las reglas** al introducir un número o al dibujar un puente (por ejemplo, llevando a una isla más puentes de los permitidos), en general, se aplica lo siguiente: Si el error se detecta **como máximo en la siguiente ronda** y puede corregirse sin consecuencias, está permitido hacerlo. Si el error se detecta más adelante, permanecerá tal y como esté. La isla afectada que vaya contra las normas no podrá terminarse más adelante de ningún modo (lo mejor es que se tache visiblemente), por lo que no podrán obtenerse puntos de ella. **Es muy recomendable comprobar exactamente después de cada ronda** que no haya ningún error en ninguna parte.

## PUNTOS PARA LA VICTORIA Y FIN DEL JUEGO

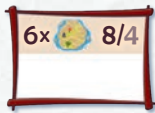
En cada una de las siguientes tres categorías, cada jugador tiene a lo largo del juego una posibilidad para obtener puntos para la victoria:



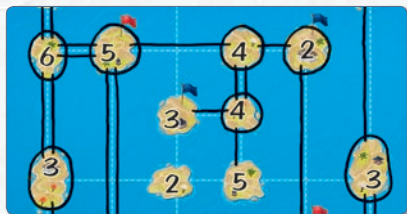
El jugador que complete primero **las 4 islas** con **banderas rojas** (es decir, que las señale con un círculo) obtendrá **9 puntos**. Las islas no tienen por qué estar conectadas entre sí. Si lo consiguen varios jugadores en la misma ronda, todos ellos obtendrán 9 puntos. Todos los jugadores que lo consiguen en una ronda sucesiva recibirán 5 puntos.



El jugador que complete primero **las 3 islas** con **banderas azules** (es decir, que las señale con un círculo) obtendrá **7 puntos**. Las islas no tienen por qué estar conectadas entre sí. Si lo consiguen varios jugadores en la misma ronda, todos ellos obtendrán 7 puntos. Todos los jugadores que lo consiguen en una ronda sucesiva recibirán 3 puntos.



El jugador que **conecte** primero **6 islas ya listas** entre sí mediante puentes sin que haya en medio ninguna isla por terminar obtendrá **8 puntos**. Si lo consiguen varios jugadores en la misma ronda, todos ellos obtendrán 8 puntos. Todos los jugadores que lo consiguen en una ronda sucesiva recibirán 4 puntos.

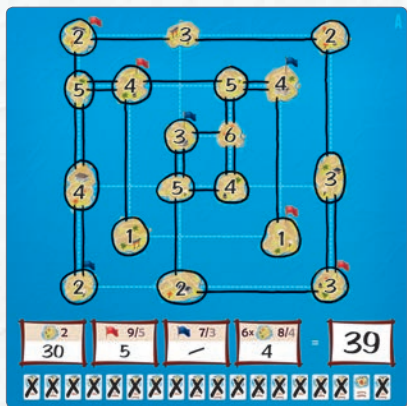


Linus ha sido el primer jugador en conectar 6 islas ya listas entre sí sin que haya una isla sin terminar en medio, por lo que se anota 8 puntos.

Los correspondientes puntos para la victoria se inscribirán de inmediato y se anunciarán en voz alta y clara. Si se ha asignado ya la máxima puntuación en una categoría concreta, todos los demás jugadores la tacharán en sus tablas.



Una vez destapada y ejecutada la acción de la última de las 17 cartas del mazo, cada jugador obtendrá 2 puntos adicionales por cada isla ya lista. Ganará quien tenga ahoga el mayor número de puntos en total. En caso de empate, habrá varios ganadores.



Sarah ha terminado 15 islas, por lo que recibe 30 puntos. Junto con los 9 puntos para la victoria que ha obtenido a lo largo del juego (5 puntos por las islas con banderitas rojas y 4 puntos por seis islas conectadas), ha obtenido un total de 39 puntos.

## VARIANTE EN SOLITARIO

Se mantienen las reglas descritas por completo. Solo deberán tenerse en cuenta los siguientes cambios. El jugador en solitario se coloca las 17 cartas por delante en **tres mazos separados: 1º mazo = 7 cartas, 2º mazo = 5 cartas y 3º mazo = 5 cartas**. Para obtener el total de 7 puntos en la evaluación de las banderitas azules, el jugador deberá terminar las 3 islas con banderitas azules como máximo a la 7ª carta (1º mazo terminado). Si no lo consigue, más adelante solo podrá obtener por las islas con banderitas azules 3 puntos. Para obtener el total de 9 puntos en la evaluación de las banderitas rojas y el total de 8 puntos con las 6 islas ya listas conectadas, el jugador deberá hacerlo como máximo a la 12ª carta (2º mazo terminado). Si no lo consigue, más adelante solo podrá obtener por las islas con banderitas rojas 5 puntos y por las 6 islas ya listas conectadas, 4 puntos. A partir del total de puntos obtenidos, el jugador puede consultar cuál es su nivel como constructor de puentes y unificador de islas:

hasta 40	Esbirro	45/46	Atornillador	51	Maestro de puentes	56	As de la arquitectura
41/42	Aguador	47/48	Vertedor de hormigón	52	Proyectista profesional	58	Genio de la construcción
43/44	Unidor de bambú	49/50	Director de proyectos	54	Adepto de la estática	60	Dios de las islas