

# LA GRAN EXCAVACION



**TRANJIS**  
GAMES

2-5 20' 8+

El afamado y excéntrico paleontólogo John Jamón os ha encomendado una misión. Debéis encontrar los fósiles de cuatro dinosaurios y trasladarlos al museo. Quien primero lo consiga se convertirá en su ayudante, con el prestigio que conlleva... ¡E incluye dietas!

## Contenido

- 55 cartas:

**39 de Excavación:** 16 de Fósil (4 para cada Dinosaurio), 10 de Pico, 9 de Camión y 4 Especiales (2 de Helicóptero y 2 de Ámbar).

**6 de Sabotaje:** 2 de Pico Perdido, 2 de Avería y 2 de No es un Fósil.

**6 de Jugarreta:** 2 de Mochila Rota, 2 de Intercambio y 2 de Robo.

**4 de Desvío:** 2 de Error de Transporte y 2 de Cambio de Destino.

- 4 tarjetas de Dinosaurios en exposición.
- 20 fichas de Hueso en 5 colores (4 para cada jugador).

## Objetivo

Quien antes consiga trasladar al museo los cuatro Fósiles de dinosaurio gana la partida.



## Preparación

Coloca en el centro de la mesa las **4 tarjetas de Dinosaurios en exposición**. Estas forman el **Museo**.

Toma todas las cartas y mézclalas. Reparte **3 cartas bocabajo** a cada persona, que lleva a su mano. Coloca el resto de cartas bocabajo encima de la mesa al alcance de todo el mundo. Este será el **mazo de robo** durante la partida. Reserva un hueco junto a él para la **pila de descartes**. Si el mazo se agota, mezcla la pila de descartes para formar un nuevo mazo de robo.

Coloca en tu zona de juego **4 Huesos del mismo color formando una fila**. Durante la partida, **debajo de cada Hueso**, pondrás las **cartas de Excavación** que juegues, formando columnas. **No podrás tener más columnas que el número de Huesos que tengas en tu zona**.

## Desarrollo de la partida

Al inicio de tu turno, opcionalmente y solo si has completado una excavación en un turno anterior, **puedes trasladar un Fósil al museo**.

Adicionalmente, **debes realizar una de dos acciones**:

1. **Jugar una carta**
2. **Descartar tantas cartas como quieras**



*Cartas de Fósil de cada uno de los 4 Dinosaurios diferentes.*

Tras realizar una acción, toma del mazo de robo tantas cartas como necesites hasta volver a tener **3 en tu mano**. Una vez terminado, el turno pasa a la persona de tu izquierda.



## Jugar una carta

Las cartas se dividen en cuatro grupos:

### Excavación

Se juegan bajo las fichas de Hueso que tengas, formando columnas. Al inicio del juego tendrás 4 fichas de Hueso y, por tanto, 4 columnas disponibles. A medida que la partida avance, ese número disminuirá y deberás vigilar qué cartas puedes colocar en ellas y cuáles no.


Para completar una Excavación necesitas:


Fósil , Pico  y Camión .

Si tienes las 3 cartas en una de tus columnas, se considera una **Excavación completada**.

Si al inicio de tu turno tienes una Excavación completada **puedes transportar el Fósil al Museo**. Coloca la ficha de Hueso de esta Excavación sobre el Dinosaurio correspondiente del Museo y descarta las cartas.

Hay 2 cartas de Excavación especiales:

 **Ámbar:** Se considera un comodín y **sustituye cualquier Fósil** en una Excavación.

 **Helicóptero:** Sustituye al Camión en una Excavación y **permite el traslado inmediato del Fósil al Museo** en caso de haber completado la Excavación, sin necesidad de esperar al inicio de tu siguiente turno.



*Recuerda. No puedes jugar una carta de Fósil que ya tengas en la mesa o que ya hayas trasladado al Museo. ¡Fíjate muy bien en sus iconos, estas cartas tienen dos!  
No hemos reparado en gastos.*

## Sabotaje

Se juegan sobre las Excavaciones no completadas de otras personas. Si una Excavación está completa (**Fósil**, **Camión** y **Pico**) no podremos sabotearla.

Las cartas de Sabotaje eliminan uno de los 3 tipos de cartas de Excavación. Tras jugarlas, ambas cartas irán al descarte.



**Pico Perdido:** Elimina un **Pico**.



**Pinchazo:** Elimina un **Camión**.



**No es un Fósil:** Elimina una carta de **Fósil**.

## Jugarretas

Las Jugarretas afectan a las cartas de las manos de otras personas.



**Mochila Rota:** Obliga a otra persona a descartarse de toda su mano, no pudiendo jugar cartas en su siguiente turno.



**Intercambio:** Obliga a otra persona a cambiar su mano con la nuestra (de 2 cartas).



**Robo:** Mira las cartas de la mano de otra persona y elige una de sus cartas. Quédatela en tu mano y devuélvele el resto.



## Desvío

Los Desvíos solo pueden jugarse contra Excavaciones completadas rivales, antes de que estos realicen el envío de los **Fósiles** en su siguiente turno. Una vez aplicados sus efectos, se descartan.

Recuerda: Se considera una Excavación completada aquella compuesta por **Fósil** , **Pico**  y **Camión**  y se representa por este icono ().



**Error de Transporte:** Obliga a otra persona a descartar las 3 cartas de su Excavación completada.



**Cambio de Destino:** Nos llevaremos las 3 cartas de una Excavación completada a nuestra zona de juego, bajo una de nuestras fichas de Hueso.

Puedes jugar un Cambio de Destino siempre y cuando tengas una columna vacía disponible y no hayas completado previamente el envío de ese Fósil.

## Final de la partida

En el momento en que una persona complete el envío al Museo de sus 4 Fósiles, gana la partida.

## Créditos

© 2023 **Tranjis Games, S.L.** (B-87478038)

**Autoría:** Cristina Pérez y Miguel A. Viedma

**Ilustraciones:** Boris Ramírez Barba

**Dirección editorial:** Álex Garcigregor

**Diseño gráfico:** Tizdeus

**Desarrollo adicional:** David Vaquero

Calle Clavo 14, 28522 Rivas Vaciamadrid, Madrid.

[tranjisgames.com](http://tranjisgames.com)     @tranjisgames

