

TRAVESÍA

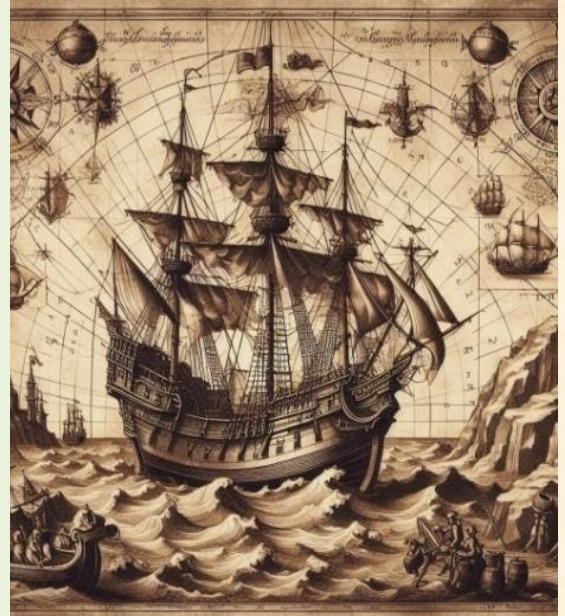


Juego de 1-4 jugadores. Duración 15 minutos. +8 años.

Vive la aventura de los valerosos marineros del siglo XVI en las duras Travesías que se planificaban con recursos limitados, mapas poco precisos, monstruos marinos y barcos frágiles, hacia lo desconocido en busca de la gloria.

Compite contra ti mismo y otros jugadores demostrando tu capacidad y estrategia a la hora de planificar la TRAVESÍA. Busca la suerte eligiendo la mejor ruta posible y prueba tu valía ante los desafíos que van a ir surgiendo. Enfrentate a los miedos de las tripulaciones, monstruos marinos, condiciones climáticas adversas y demás desafíos que harán de la TRAVESÍA un viaje que querrás repetir.

¿Serás capaz de completar la TRAVESÍA y convertirte en un marino de renombre?



COMPONENTES

44 Tarjetas de Tramo; 25 Cartas de Barco; 25 Cartas de Tripulación; 24 Cartas de Equipamiento; 30 Doblones troquelados; 2 Dados de 6 caras; Dado de 12 caras; 4 fichas de Jugador Troquelados; 4 fichas troqueladas de turno; 4 Barcos de madera y colores (para la bolsa del capitán); Bolsa del Capitán.

Barco



Tripulación



Doblones



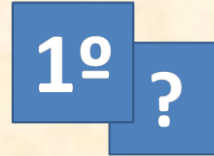
Equipamiento



Bolsa del Capitán



Troquel de jugador y turno



Tarjetas de ruta



PREPARACIÓN DEL JUEGO

Las tarjetas están divididas en tramos, tramo 1, tramo 2 y tramo 3 (indicado en el reverso de la tarjeta).

Una ruta estará constituida por tres etapas:

Etapas:
Etapa 1: 3 tarjetas del tramo 1

Etapa 2: 4 tarjetas del tramo 2

Etapa 3: 4 tarjetas del tramo 3



1º Baraja los grupos de tarjetas de tramo. Coloca las tarjetas de ruta boca abajo y crea el número de rutas necesarias en función del número de jugadores (si es 1 jugador, se colocan dos rutas, si son 2 jugadores 3 rutas y si son 3 ó 4 jugadores, se colocan las 4 rutas).

Modos de dificultad:

Fácil: Todas las Tarjetas de Desafío están boca arriba (recomendado 8-12 años)

Medio: Las Tarjetas de Desafío de los Tramos 1 y Tramo 3, están boca arriba (recomendado 12-16)

Difícil: Las Tarjetas de Desafío del Tramo 2, está boca arriba (recomendado +16)

Extremo: Todas las Tarjetas de Desafío están boca abajo (recomendado +16)

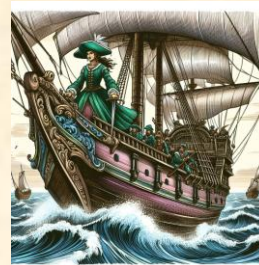
TRAVESÍA 1 JUGADOR



TRAVESÍA 2 JUGADORES



TRAVESÍA 3 Ó 4 JUGADORES



2º Reparte a cada jugador: 1 carta de tripulación, 1 carta de barco 1 carta de equipamiento y 6 doblones

3º Orden de turno y planificación de ruta: Antes de comenzar o de elegir una de las rutas que se va a seguir, se determina el orden de cada jugador. A continuación, se intercambian los doblones que considere por barcos, tripulaciones o equipamiento. **Cada carta = -1 doblón**

4º Cada jugador elige un color (coge el troquel correspondiente). A continuación, cada jugador coge una ficha de turno troquelada (que estarán boca abajo), el número determinará el orden a la hora de elegir la ruta. En cada tramo, las fichas de turno se barajan boca abajo y cada jugador vuelve a coger una, estableciéndose un nuevo orden.

5º La partida puede comenzar. Los desafíos se resuelven de uno en uno. Cuando todos los jugadores hayan resultado el primer desafío, lo colocan debajo de su mazo y resuelven el segundo y así sucesivamente hasta que completen todas los desafíos de su mazo del primer tramo. Igual mecanismo se aplica para el segundo y el tercer tramo.



INICIO DEL JUEGO

Determinación del orden de turno:

El orden va a ser importante ya que va a conceder ciertas capacidades al jugador. El orden lo van a determinar las fichas de turno (azules con un signo de interrogación por una de sus caras). Colócalas con la interrogación hacia arriba. Cada jugador coge una y en el reverso le indicará que nº de jugador será. **Cada vez que empieza un nuevo Tramo, se vuelve a elegir turno.**

Todos los jugadores hacen el cambio de los doblones, una vez elegido el tramo, por cartas de tripulación, barco o equipamiento (misma mecánica para el inicio del Segundo y Tercer Tramo).

En el caso en que **un jugador se quede sin cartas de barcos o de tripulación, la Travesía habrá finalizado para él**, el resto continúa hasta completarla o quedarse también sin cartas.

El jugador que empieza, elige el mazo de desafíos del primer tramo. Descubre la primera tarjeta (en caso de no estar descubierta), hace lo que el desafío le indica y tras haberla jugado la pasa al final de su mazo, boca arriba para saber que ya la ha hecho. Hecho esto pasa el turno al siguiente jugador.

El segundo jugador repite el proceso, levanta su primera tarjeta del mazo (en caso de no estar descubierta) de la ruta que ha elegido y la juega. Así hasta que todos jueguen su primera tarjeta. Le vuelve a tocar al primer jugador jugar su segunda tarjeta, la juega y la coloca boca arriba al final del mazo, y pasa el turno. Así hasta completar todas (en el caso del Tramo 1 son 3 tarjetas, en los tramos 2 y 3, serán 4 tarjetas en cada uno). Es el mismo proceso para cada tramo.

El jugador no juega todas sus tarjetas del mazo de tramo seguidas, se juegan de una en una pasando el turno.

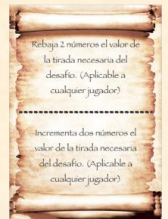
Al finalizar el Primer Tramo, cada jugador recibe 6 doblones extra, para reforzar el viaje a la zona más peligrosa (Segundo Tramo), cruzar el Océano Atlántico. Al igual que al principio, los jugadores deben escoger la tarjeta de turno que marque el orden y decidir cuántos doblones intercambian por cartas (no van a ver desafíos previa elección como ocurrió en el Tramo 1).

Si los jugadores han conseguido superar el segundo tramo, las posibilidades de éxito son altas pero el viaje aun no ha terminado, **queda el Tercer y último Tramo. En este no hay ayudas extras.** Los jugadores deberán de intercambiar los doblones que les queden para afrontar el Tramo final.



CARTAS DE EQUIPAMIENTO

Cartas que ayudan a la gestión de los desafíos y de interacción entre jugadores.



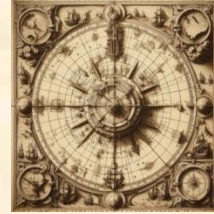
Cada Carta de Equipamiento tiene **dos opciones** (menos Cañonazo). El jugador podrá jugar **1 de las dos opciones** de la Carta. **Cuando se juega la tarjeta de equipamiento, queda descartada.**

Se pueden jugar en **cualquier momento y tantas como el jugador quiera**. Se compran al inicio del turno, en el momento en que se intercambian los doblones por cartas de Barco o de Tripulación y tendrán un **coste de 1 doblón**.

Estas Cartas podrán usarse para perjudicar a otros jugadores o para ayudarlos, tú decides.

Modo solitario: Las cartas se podrán usar como si la banca fuera otro oponente.

FIN DE LA PARTIDA



VICTORIA

Si varios jugadores alcanzan el puerto de destino de su ruta: En caso de ser varios jugadores, una vez llegados al destino final, se cambian las cartas de barcos y de tripulación que tenga el jugador por doblones. Las cartas de equipamiento no se cambian. Se cuentan cuantos doblones tiene cada jugador, el que más tenga se hará con la victoria.

Si solo un jugador alcanza el puerto de destino de la ruta: Será el ganador.

En solitario: Alcanza el punto final de la ruta. Si consigues llegar con más de 10 doblones, habrás obtenido la victoria y el título de Adelantado Mayor Naval del Reino.

DERROTA

Si ninguno lo alcanza porque han sucumbido a los peligros de la ruta, no habrá ganador.

En solitario: No completar la ruta.



TRAVESÍA

CRÉDITOS:

Autora: Marta Roldán López-Cerón

AGRADECIMIENTOS:

A familia y amigos por la paciencia y ánimos

A LUDOTECAMALDITA, ASEDIO GAMINGN, NUNCAJAMASJUEGAS

Y todos los canales, clubs y asociaciones por su apoyo testeos y consejos