

**Material:** 4 tableros, 15 cartas, 4 rotuladores

### El camino

A lo largo de la partida, cada jugador traza (dibuja) un camino en su tablero. El camino es **una línea continua**. La línea **no** puede cruzarse a sí misma, tocarse o interrumpirse. Cada ronda, el camino puede extenderse **desde uno** de sus extremos. Cada jugador intenta trazar su camino por el mayor número de casillas posibles, puesto que las casillas otorgan puntos positivos. Cada jugador también intenta llegar a tantas casillas como sea posible (lo ideal es que llegue a todas) ya que cada casilla que el jugador no alcance con su camino cuenta como puntos negativos al final de la partida.

**Ejemplo:** María logró dibujar su camino a través de los números 6 y 9. Anota estos puntos positivos en su tabla de puntuación.



### Preparación

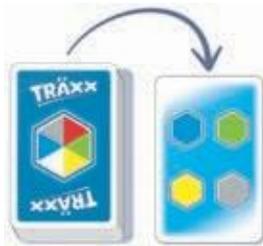
Mezcla las 15 cartas y colócalas boca abajo formando un mazo en el centro de la mesa. Cada jugador recibe un tablero al azar y un rotulador.

**Nota:** La distribución del color y número de las casillas es el mismo en todos los tableros. La única diferencia entre los tableros es la casilla de salida impresa, desde la cual comienza cada jugador.

### Desarrollo del juego

Alguien da la vuelta a la carta superior del mazo y lo coloca boca arriba junto al mazo. En la carta se muestran 4 ó 5 casillas de color. Todos los jugadores pueden utilizar **cualquier número** de las casillas de color que aparecen en las cartas (incluso sólo una o ninguna) **en cualquier orden** para trazar sus caminos en sus tableros. Si un jugador no puede o no quiere trazar su camino, dice "pasa".

**Nota:** Para evitar confusiones, se recomienda marcar con un pequeño punto cada casilla que se planea usar y luego unir las con una línea continua.



**Ejemplo:** Ha salido una carta que muestra casillas de color azul, verde, amarillo y gris. Luis sólo puede utilizar (máximo) casillas de estos cuatro colores para trazar su camino.



A partir de su posición inicial (casilla amarilla junto a la casilla con el número 3), utiliza las casillas azul, verde, gris y amarilla y las une con una línea. En la próxima ronda, puede extender su camino, bien desde la casilla amarilla inicial junto al número 3, bien desde la casilla amarilla junto al número 6.

Una vez que todos hayan trazado su camino, se descubre la siguiente carta del mazo. Cada jugador puede utilizar de nuevo las casillas de color que se muestran en la carta (pero nunca más casillas) para trazar su camino.

**Muy importante:** En cada ronda, el camino puede trazarse sólo a partir de **cualquiera de los dos** extremos existentes.

El juego continúa como se ha descrito anteriormente. En cada ronda, se descubre la carta superior del mazo y cada jugador puede trazar su camino (desde cualquiera de los dos extremos).

## Llegar a casillas con números y anotar puntos

Cuando un jugador trazando su camino, llega a una casilla con número (también es posible en la primera ronda), entonces dice el número **alto y claro**:

- Si él es el **primer jugador** en llegar a una casilla con número, anota el valor **total** de puntos en la tabla de puntuación.  
**Ejemplo:** Sara dice: "He llegado al 8." Como no hay ningún otro jugador que todavía haya llegado al 8, anota 8 puntos en su tabla en el espacio 8.  
**Nota:** Si hay varios jugadores que llegan a la misma casilla número en la misma ronda, todos ganan el valor total de puntos y lo anotan en sus respectivas tablas de puntuación.
- Si un jugador llega a una casilla con número que ya fue alcanzado por otro jugador en una ronda anterior y anotado, entonces sólo gana **la mitad** del total de puntos (redondeando hacia arriba si es necesario) y lo anota en su tabla de puntuación.  
**Ejemplo:** Tito dice: "He llegado al 7." Como María ya llegó a la casilla 7 en una ronda anterior, Tito recibe 4 puntos (3,5 redondeando hacia arriba).

**Nota:** Es posible, y está permitido, llegar a dos casillas con números en una misma ronda. El jugador entonces anota el total de puntos de ambas casillas en su tabla de puntuación como se ha descrito.

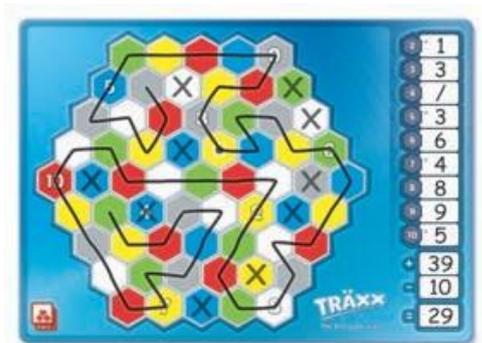
**Consejo para hacerlo más simple:** Es importante que todos los jugadores vean los números de las casillas a las que ya se ha llegado. Por tanto, se recomienda anunciar los números de las casillas alcanzadas **al final de cada ronda**. Cuando un jugador llega a una casilla con número, el resto de los jugadores que aún no han llegado al mismo número ponen un punto junto a ese número en su tabla de puntuación para así saber que a partir de ahora sólo van a ganar la mitad del total de puntos de esa casilla si llegan en una ronda posterior.

## Fin de la partida y puntuación

El juego termina cuando se hayan jugado todas las cartas del mazo.

- Cada jugador suma todos sus puntos positivos que ha anotado en su tabla de puntuación a lo largo de la partida.
- Cada casilla vacía en el tablero que no haya sido trazado por el camino cuenta como un punto negativo.  
**Nota:** Para hacerlo más sencillo, las casillas no alcanzadas se marcan con una X.
- Los puntos negativos se anotan en el espacio correspondiente de la tabla de puntuación.

**Ejemplo:** Luis ha llegado a todas las casilla con número excepto a la casilla 4. Fue el primero en las casillas con los números 3, 6, 8 y 9 y, por lo tanto, anota el valor total de puntos. En las casillas de números 2, 5, 7 y 10 anota sólo la mitad de los puntos, sumando en total 39 puntos positivos. Luis no llegó a diez casilla, sumando en total 10 puntos negativos. Por lo tanto, la puntuación final de Luis es de 29 puntos (39-10 = 29).



## Partida en solitario

El juego se juega exactamente como se ha descrito anteriormente; se da la vuelta a todas las 15 cartas del mazo. La puntuación cambia de la siguiente forma:

El jugador gana por cada casilla con número a la que ha llegado, el valor total de puntos, sólo si no ha llegado a una casilla con un número mayor, de lo contrario, gana sólo la mitad de los puntos.

**Ejemplo:** Tito ha llegado primero a la casilla con el número 4 y gana 4 puntos. Luego llega a la casilla 7 y gana 7 puntos. Luego llega a la casilla 5. Como ya ha llegado antes a una casilla de un número superior a 5 (la 7), recibe sólo la mitad del total de puntos de esta casilla, es decir, 3 puntos (2,5 redondeando hacia arriba). Luego llega a la casilla número 9 y gana 9 puntos.

¡Un resultado por encima de 40 puntos es estupendo!

**Traducción:** Fermin Uribebarria [mcferr - BGG]

Traducción no oficial sin ánimo de lucro

(cc) Para esta traducción, Licencia Reconocimiento-Compartir bajo la misma licencia 4.0 España International de Creative Commons. <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

