

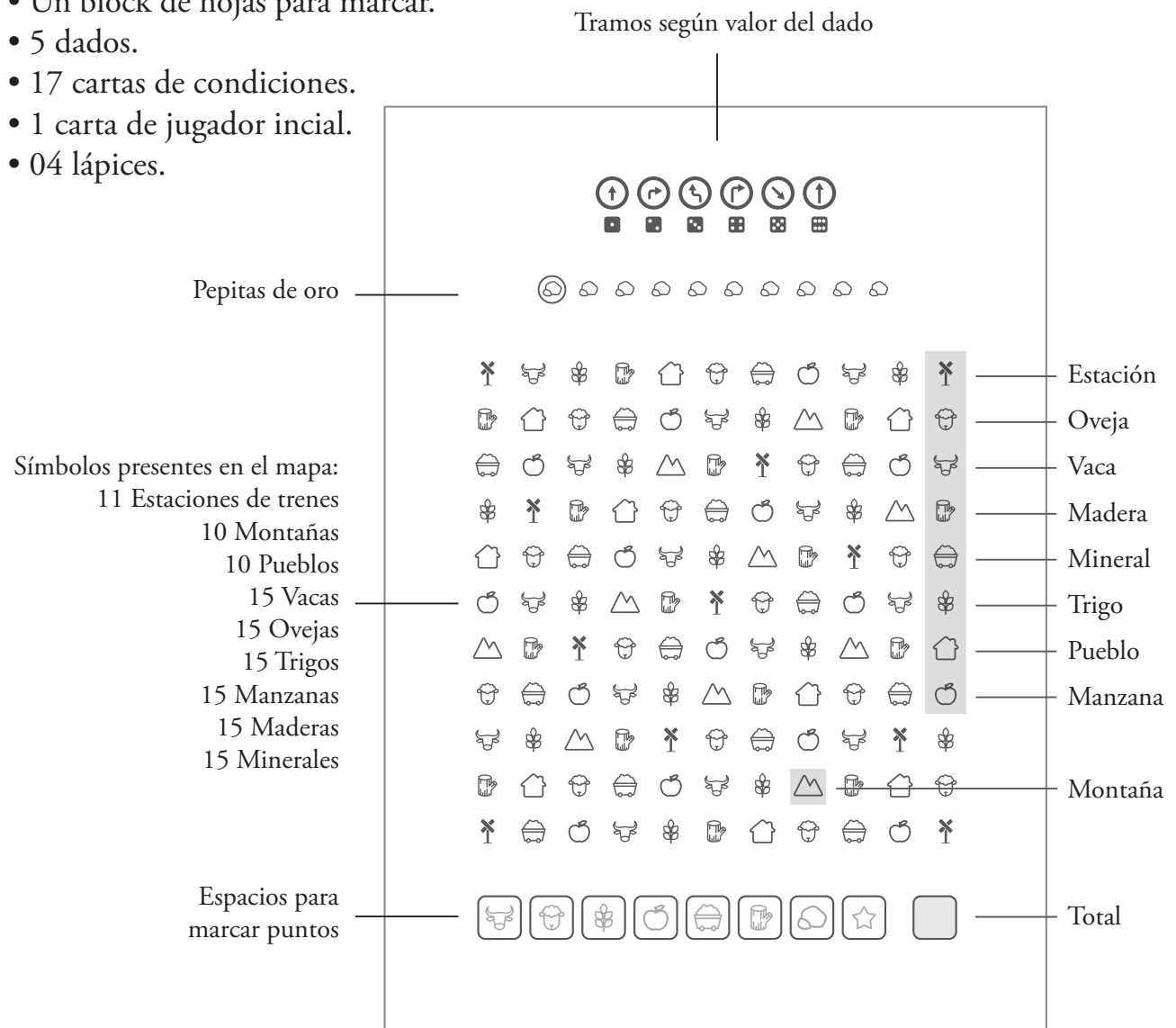
ARIZONA

Un Juego de Luis da Ponte

En Arizona conduciremos nuestro tren recogiendo distintos tipos de bienes para luego entregarlos en los pueblos del área a fin de obtener puntos. Al final de la partida el que haya logrado la mayor cantidad de puntos será el ganador!

Componentes.

- Un block de hojas para marcar.
- 5 dados.
- 17 cartas de condiciones.
- 1 carta de jugador inicial.
- 04 lápices.



Preparación.

Reparte a cada jugador una hoja y un lápiz para marcar. Coloca en el centro de la mesa un dado por jugador, más un dado adicional. *Ej: 3 dados para tres jugadores, 4 para tres jugadores y 5 para cuatro jugadores.* Baraja las cartas de condiciones y coloca tres cartas boca arriba a la vista de todos. Estas cartas modifican las condiciones de la partida como veremos más adelante. Elige un jugador inicial y entrégale la carta de jugador inicial. Están listos para empezar.

Desarrollo de la Partida.

El juego se desarrolla en un número indeterminado de rondas hasta que se haya cumplido la condición final del juego. En cada ronda, los jugadores tomarán turnos para realizar una acción empezando siempre con el jugador inicial y siguiendo en sentido horario, hasta que todos los jugadores hayan tomado su turno.

Inicio de la Ronda.

Al inicio de cada ronda, el jugador inicial lanzará los dados de acuerdo al número de jugadores y los colocará al centro de la mesa, teniendo cuidado de no alterar su resultado.

Secuencia de Turno.

Empezando por el jugador inicial, cada jugador deberá elegir un dado del centro de la mesa y colocarlo junto a su hoja. Siguiendo en sentido horario, los demás jugadores harán lo mismo con los dados restantes, hasta que todos hayan elegido uno. Luego, cada jugador dibujará en su hoja un tramo de ruta de acuerdo al valor del dado seleccionado. Una vez que todos hayan tomado su turno, se pasa la carta de jugador inicial al jugador de la izquierda.

Dibujando los Tramos.

El primer tramo del juego deberá partir desde cualquiera de las estaciones de trenes en la hoja.

Iniciando desde la estación elegida, dibuja una línea ininterrumpida sobre los símbolos de la hoja, siguiendo la forma y espacios correspondientes al valor del dado que hayas seleccionado (como se explicará más adelante) hasta llegar al último símbolo del tramo, alrededor del cual, deberás dibujar un círculo.

La orientación del tramo puede ser girada o dibujada al espejo, siempre y cuando se respete la forma y cantidad de espacios.

Estos son los tramos posibles según el dado que se haya elegido:



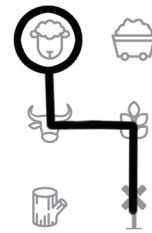
Selecciona un símbolo que se encuentre a un espacio del punto de inicio del tramo, dibujando una línea recta horizontal o vertical.



●● Selecciona un símbolo que se encuentre a dos espacios del inicio del tramo, dibujando una línea recta vertical y una línea recta horizontal; o viceversa.



●●● Selecciona un símbolo que se encuentre a tres espacios del inicio del tramo, dibujando una línea recta vertical, una horizontal y una vertical nuevamente; o viceversa.



●●●● Selecciona un símbolo que se encuentre a cuatro espacios del inicio del tramo dibujando una línea recta de un espacio en vertical y tres espacios en horizontal; o viceversa.



●●●● Selecciona un símbolo que se encuentre a dos espacios en diagonal del inicio del tramo dibujando una línea recta.



●●●● Selecciona un símbolo que se encuentre a dos espacios del inicio del tramo dibujando una línea recta horizontal o vertical.



Espacio Final del Tramo.

Dependiendo de cuál sea el símbolo seleccionado al final del tramo, sucederán algunas cosas:

- Si el símbolo corresponde a uno de los seis tipos de bienes (*vaca, oveja, trigo, manzana, mineral o madera*) se considerará que ha sido agregado a tu tren como carga y está listo para ser entregado en un pueblo más adelante.
- Si el símbolo es una estación de tren, entonces podrás hacer un círculo alrededor de un segundo símbolo que encuentre a un espacio de esta estación.
- Si es una montaña, simplemente estás de paso.
- Si es un pueblo, tienes la posibilidad de hacer una entrega si así lo deseas.

Nota: Todas estas acciones pueden ser modificadas por las cartas de condiciones que se usen al principio de la partida. *Ejemplo: Una carta puede impedir el paso a través de las montañas y otra puede hacer que los pueblos funcionen como estaciones también.*



Ejemplo: Nicolás termina el tramo en uno de los pueblos y decide hacer un entrega. Hasta ese momento ha logrado recoger 2 vacas y 1 mineral. Decide entregar las vacas y las tacha de su ruta obteniendo por ellas 3 puntos ya que no fue el primero en entregar vacas.

Fin del Juego y Puntuación Final.

El juego finaliza en la ronda en que uno de los jugadores hace su sexta y última entrega en un pueblo. Luego, todos los demás jugadores que no hayan logrado hacer su sexta entrega durante esta ronda, tendrán la posibilidad de hacer una última como si hubieran llega a un pueblo, anotando la cantidad de puntos respectivos.

Luego se procede a la puntuación final de la siguiente manera:

- Anota 5 puntos negativos en las casillas respectivas por cada tipo de bien que no hayas logrado entregar.
- Cuenta la cantidad de pepitas de oro que hayas obtenido, pero que no hayan sido utilizadas, y anota los puntos de acuerdo a la tabla de puntuación.
- Anota los puntos que puedas haber obtenido por las cartas de condiciones.

Finalmente, suma todas las casillas y anota el total. El jugador que más puntos haya obtenido será el ganador. En caso de empate, el jugador que haya logrado entregar los seis tipos de bienes será el ganador. En caso de seguir empatados, los jugadores compartirán la victoria!

Vacas	Ovejas	Trigo	Manzanas	Mineral	Madera	Pepitas	Bonus	TOTAL
11	6	-5	15	28	3	1	-	59

Ejemplo: La partida ha terminado y Paula obtuvo los siguientes puntos: 11 pts. por haber entrega tres vacas, y como fue la primera en hacerlo, 5 pts. adicionales. 6 pts. por haber entregado tres ovejas. -5 pts. por no haber logrado entregar ningún trigo. 15 pts. por haber entregado cinco manzanas. 28 pts. por haber entregado siete minerales. 3 pts. por haber entregado dos maderas. 1 pt. por haber finalizado con una pepita sin usar y ningún punto de bonificación por las cartas de condiciones. Para un total de 59 pts.


Las Cartas.

Las cartas cambian las condiciones de juego, proporcionando una experiencia distinta cada vez que se juega. Aquí te mostramos todos los tipos de cartas que hay y te explicamos en más detalle lo que hacen algunas de ellas.



Mal Tiempo
Mal tiempo en la montañas. No se puede pasar a través de ellas. Tendrás que rodearlas.
Durante el juego

Simplemente no se puede pasar a través de las montañas ni detenerse en ellas.



¡Oro!
¡Hay oro en las montañas! Cada vez que detengas en una, obtén una pepita de oro.
Durante el juego

Obtén una pepita de oro cada vez que te **detengas** en una montaña.



Pueblos Grandes
Los pueblos actúan también como estaciones. Obtén su efecto como si estuvieras en ellas.
Durante el juego

En los pueblos marca uno de los símbolos adyacentes. Esto lo puedes hacer **antes** de efectuar un entrega.



Estaciones Cerradas
Puedes pasar por todas ellas, pero no puedes detenerte en ninguna.
Durante el juego

Puedes pasar a través de las estaciones pero no detenerte en ellas.



Contando Ovejas
El primero que entregue exactamente 4 ovejas, obtiene 5 pts. adicionales
Durante el juego

La cantidad tiene que ser **exacta**. Se puntúa al momento de entregar. La carta sale del juego.



De Par en Par
Maderas y minerales tienen que ser entregados en número par. La unidad impar no puntúa.
Durante el juego

Ejemplo: si entregas 5 maderas, sólo puntúas como si hubieras entregado 4.



Inspector
Obtén 5 pts. al final de la partida si te detuviste al menos en 6 estaciones.
Puntuación Final

Todos los jugadores que cumplan con ésta condición, reciben los puntos.



Turista
Obtén 5 pts. al final de la partida si fuiste el visitó la mayor cantidad de pueblos.
Puntuación Final

En caso de empate, todos los jugadores empatados obtienen los pts.



¡Fiebre del Oro!
Obtén 5 pts. al final de la partida si eres el jugador que obtuvo más pepitas de oro.
Puntuación Final

Se cuentan **todas** las pepitas obtenidas; usadas y sin utilizar.



Montañista
Obtén 5 pts. al final de la partida si te detuviste al menos en 6 montañas.
Puntuación Final

Todos los jugadores que cumplan con ésta condición, reciben los puntos.



Ganadero
Obtén 5 pts. al final de la partida si eres el jugador que entregó más vacas.
Puntuación Final

En caso de empate, todos los jugadores empatados obtienen los pts.



Pts: 1/3/6/10/15/21/28/36/45/55



Jugador Inicial

Al final de la ronda, pasa esta carta al jugador de tu izquierda.



Mal Tiempo

Mal tiempo en las montañas. No se puede pasar a través de ellas. Tendrás que rodearlas.

Durante el juego



¡Oro!

¡Hay oro en las montañas! Cada vez que te detengas en una, obtén una pepita de oro.

Durante el juego



Montañista

Obtén 5 pts. al final de la partida si te detuviste al menos en 6 montañas.

Puntuación Final



Turista

Obtén 5 pts. al final de la partida si fuiste el que visitó la mayor cantidad de pueblos.

Puntuación Final



Estaciones Cerradas

Puedes pasar por todas ellas, pero no puedes detenerte en ninguna.

Durante el juego



Pueblos Grandes

Los pueblos actúan también como estaciones. Obtén su efecto como si estuvieras en ellas.

Durante el juego



Ganadero

Obtén 5 pts. al final de la partida si eres el jugador que entregó más vacas.

Puntuación Final



Minero

Obtén 5 pts. al final de la partida si eres el jugador que entregó más minerales.

Puntuación Final



Inspector

Obtén 5 pts. al final de la partida si te detuviste al menos en 6 estaciones.

Puntuación Final



¡Fiebre del Oro!

Obtén 5 pts. al final de la partida si eres el jugador que obtuvo más pepitas de oro.

Puntuación Final



Agricultor

Obtén 5 pts. al final de la partida si eres el jugador que entregó más trigo.

Puntuación Final



Contando Ovejas

El primero que entregue exactamente 4 ovejas, obtiene 5 pts. adicionales

Durante el juego



Manzanero

El primero que entregue exactamente 5 manzanas, obtiene 6 pts. adicionales

Durante el juego



¡Más Madera!

El primero que entregue exactamente 6 maderas, obtiene 7 pts. adicionales

Durante el juego



De Par en Par

Maderas y minerales tienen que ser entregados en número par. La unidad impar no puntúa.

Durante el juego



De Par en Par

Vacas y ovejas tienen que ser entregados en número par. La unidad impar no puntúa.

Durante el juego



De Par en Par

Mazanas y trigos tienen que ser entregados en número par. La unidad impar no puntúa.

Durante el juego