



Contenido:

- 8 cartas de Resultados
- 8 cartas de Plano y contador de puntuación
- 39 cartas de Viaje
- Reglas de juego



EJEMPLO 3 JUGADORES



Turno de juego:

El jugador con la iniciativa leerá en voz alta el viaje de la primera carta del mazo sin levantarlo (ya que la solución estará en el reverso). Todos los jugadores deberán decidir qué carta de Resultado usarán y la colocará delante suya sobre la mesa boca abajo.

Preparación de la partida:

Cada jugador recibe las 2 cartas de Resultados (verdadero y falso), además de las dos cartas de Plano de puntuación la cual estará inicialmente a 0 puntos. Posteriormente se cogen las cartas de Viaje, se barajan y se colocan formando un mazo en el centro de la mesa. Comenzará el jugador de menor edad y se continuará en sentido horario.

Una vez que todos los jugadores, incluso el jugador con la iniciativa que ha leído la carta de Viaje, hayan colocado su respectiva carta de Resultado sobre la mesa, se volteará la carta de Viaje leída del mazo central donde se encuentra el resultado. Posteriormente los jugadores voltearán su carta de Resultado que habían elegido.

Si el resultado que han elegido es similar al que se indica en la carta de viaje, el jugador lo habrá resuelto correctamente y ganará 1 punto avanzando en la puntuación del Plano contador. Si por el contrario no ha acertado con la solución correcta, no conseguirá avanzar en su contador de puntuación. Con ello termina el turno de juego y se comenzará un nuevo turno por el siguiente jugador situado a la izquierda (sentido horario).

Fin de la partida:

El primer jugador (o jugadores) que alcance 8 puntos será el que se convierta en el mejor turista y por tanto ganará la partida.

Modalidades de juego:

Modo difícil: Si quieres añadir dificultad en tus viajes, cada vez que un jugador no acierte con la solución de la carta de viaje, restará 1 punto en su contador de puntuación (siempre que tenga al menos 1 punto o superior).

Modo solitario: Coge un total de 12 cartas de viaje al azar barajalas y forma un mazo. Deberás convertirte en el mejor turista (conseguir 8 puntos) antes de que se consuma el mazo de cartas de viaje.

EJEMPLO : VIAJE RESULTADO



Jugador 1:
Resultado equivocado consigue 0 puntos.

Jugador 2:
Resultado correcto consigue 1 punto.

Jugador 3:
Resultado correcto consigue 1 punto.

Cuando un jugador consiga acertar avanzará por el Plano señalando la puntuación que va consiguiendo.

Inicio de partida



Segundo acierto



Primer acierto



y así hasta conseguir alcanzar la brújula del Mapa del mundo (8 puntos)

Créditos

EAN: 8437018229185

Autor: Juan Carlos Ruiz

Ilustración y Diseño:

Jonathan Cañamero

Desarrollo: Pedro A. Sánchez

Cabello

Producido por:

ÁTOMO GAMES EDITORIAL SL

atomo-games.com

info@atomo-games.com

átomo

