

REGLAMENTO.

Juego LA CONQUISTA DEL POLO SUR.

ANTES DE EMPEZAR

Una vez abierto el archivo PDF que contiene las cartas, se han de imprimir EN COLOR (mejor en cartulina), plastificar, recortar (mejor con guillotina) y redondear las esquinas (hay maquinillas redondeadoras de esquinas). Acordaos de imprimir "ajustando a la página" o saldrán cortadas.

En principio, debería haber 6 de las categorías JAURIA, TIEMPO, COMPAÑEROS, SUMINISTROS, PLAN y SUERTE (la mitad rojas y la mitad verdes). Y dos cartas de RESCATE y dos cartas de MUERTE.

Finalmente, debería haber 8 cartas de SIN NOVEDAD.

Total: 48 cartas.



REGLAMENTO

Introducción.

El juego LA CONQUISTA DEL POLO SUR está ambientado en las experiencias de Scott y Amundsen en su exploración competitiva del Polo Sur en el año 1911. Las cartas se han inspirado en las problemáticas reales que les ocurrieron y la dinámica del juego reproduce la dramática pérdida de recursos a la que ambas expediciones se encontraron (cuantas más etapas cumplían menos recursos y suministros tenían). El juego puede acabar con empate o la victoria de parte de los jugadores.

También se permite el juego en equipo (que, básicamente, consiste en poner cartas verdes en las etapas de tu compañero y perjudicar las etapas del equipo rival). Si se juega en equipo hay que anunciarlo y poner a los miembros de cada equipo intercalados alrededor de la mesa.

Reparto.

Se reparten 5 cartas a cada jugador (el número de cartas puede variar dependiendo del número de jugadores, se adjunta tabla explicativa), en este ejemplo asumiremos que son 5 jugadores.

Una vez los jugadores vean sus cartas, devuelven las de SIN NOVEDAD que les hayan podido salir y las reponen con tantas cartas como sea necesario para acabar disponiendo de 5 cartas rojas o verdes.

Las cartas que han quedado en el mazo y las de SIN NOVEDAD que hayan sido devueltas se mezclan y se reparten en montoncitos FRENTE a cada jugador (que no las cojan).

Las cartas en la mano de los jugadores son los RECURSOS, las cartas enfrente del jugador son las ETAPAS del viaje.

En este punto, cada jugador tiene 5 cartas en la mano y en el mazo frente a él debería haber 4 cartas (y habrían sobrado 3).

<i>Número jugadores</i>	<i>CARTAS en MANO</i>	<i>CARTAS en MONTÓN</i>	<i>SOBRAN</i>
3	7	9	0
4	6	6	0
5	5	4	3
6	4	4	0

Puntuación.

Ganará el jugador con más etapas ganadas.

Se considera que ha ganado la etapa cuando todos los jugadores han pasado y encima del mazo de su etapa hay una carta verde o una de SIN NOVEDAD.

Inicio del juego.

El jugador más mayor empieza (el siguiente será el de su derecha), levanta la primera carta de su mazo de ETAPAS, y:

- **Si saca una carta verde o de sin novedad**, pregunta a los jugadores si le tiran una roja correspondiente (es decir, si la verde es SUERTE, los demás jugadores pueden tirar una carta roja de SUERTE). De esta norma solo se excluye la carta RESCATE y MUERTE que pueden usarse ante cualquier carta (la MUERTE para las verdes y el RESCATE para las rojas).
El jugador de la derecha decide si pone carta o pasa (puede pasar, aunque tenga una carta roja de esa categoría: **Tirar carta no es obligatorio**), el siguiente jugador de su derecha decide entre las mismas opciones.
Si los jugadores ponen una carta roja, la decisión pasa al jugador que tiene la baza, que puede tirar otra verde (del mismo palo) o RESCATE y se reinicia la secuencia, o pasar y aceptar que ha perdido la etapa.
El turno acaba en que el jugador que tiene la baza gana la etapa (queda una carta verde o sin novedad) arriba de la pila o pierde la etapa (queda una carta roja encima) y pasa la baza (el turno) al jugador de su derecha.
- **Si saca una carta roja**, puede poner una verde de su mazo de recursos (correspondiente al mismo palo o de RESCATE), y se hace lo del punto anterior

(preguntar al resto de jugadores qué tiran). Si nadie tira una roja, él jugador gana la etapa y pasa la baza a su derecha.

- **Si saca una carta de SIN NOVEDAD**, se considera como una carta verde, pero sin categoría especificada. Es decir, si nadie le tira una carta roja, el jugador gana la etapa; pero el primer jugador que desee tirar una carta roja puede usar una de cualquier categoría. A partir de esta primera carta roja, la categoría pasa a ser la que figura en la roja.

Evolución del juego.

A medida que evoluciona el juego, los recursos de cada jugador se acaban, por lo que debería economizar sus tiradas con el fin de maximizar sus posibilidades de victoria y perjudicar exclusivamente a aquellos que puedan ser rivales, por lo que se puede “pasar” para preservar recursos en determinados momentos.

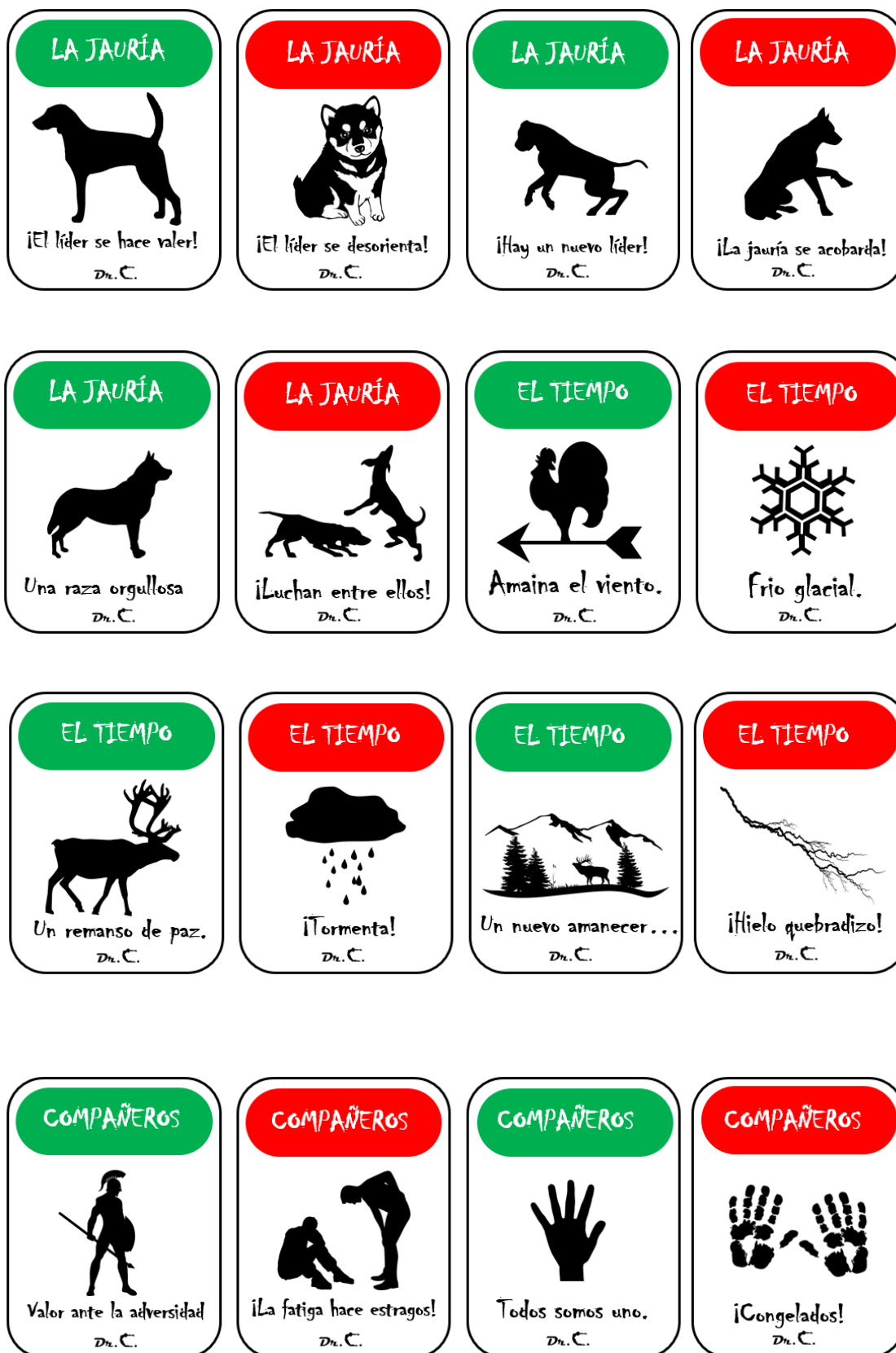
Es habitual que se llegue a las últimas rondas sin cartas en la mano, o con cartas de un solo color.

Normas extras: Juego en equipo y ayudas.

En principio, el juego está diseñado para jugarse de forma individual; pero puede jugarse por equipos. En este caso, los jugadores también podrían tirar cartas verdes sobre cartas rojas de otro jugador (para hacerle ganar la etapa).

En estos casos, la puntuación del equipo es la suma simple de las etapas ganadas por cada miembro.

ANEXO 1. Las cartas.



COMPAÑEROS



Surge un héroe...

Dr. C.

COMPAÑEROS



Conflictos en el grupo

Dr. C.

RESCATE



Dr. C.

MUERTE

I
AM
LEGEND



Dr. C.

SUMINISTROS



Algo de caza...

Dr. C.

SUMINISTROS



Fardos perdidos.

Dr. C.

SUMINISTROS



Una reserva inesperada

Dr. C.

SUMINISTROS



La jauría necesita más...

Dr. C.

SUMINISTROS



Gracioso tentempié.

Dr. C.

SUMINISTROS



Comida en mal estado.

Dr. C.

RESCATE



Dr. C.

MUERTE

I
AM
LEGEND



Dr. C.

EL PLAN



¡Un timing perfecto!

Dr. C.

EL PLAN



Una rotura imprevista.

Dr. C.

EL PLAN



El equipo necesario.

Dr. C.

EL PLAN



¿Dónde está la ayuda?

Dr. C.

EL PLAN



¡Justo a tiempo!
Dr. C.

EL PLAN



Los caballos mueren.
Dr. C.

SUERTE



Las estrellas os guían.
Dr. C.

SUERTE



¡Brújula rota!
Dr. C.

SUERTE



¡Refugio!
Dr. C.

SUERTE



¡Perdidos!
Dr. C.

SUERTE



Un buen samaritano.
Dr. C.

SUERTE



¡Oso polar!
Dr. C.

SIN NOVEDAD



Dr. C.

SIN NOVEDAD



Dr. C.

SIN NOVEDAD



Dr. C.

SIN NOVEDAD



Dr. C.