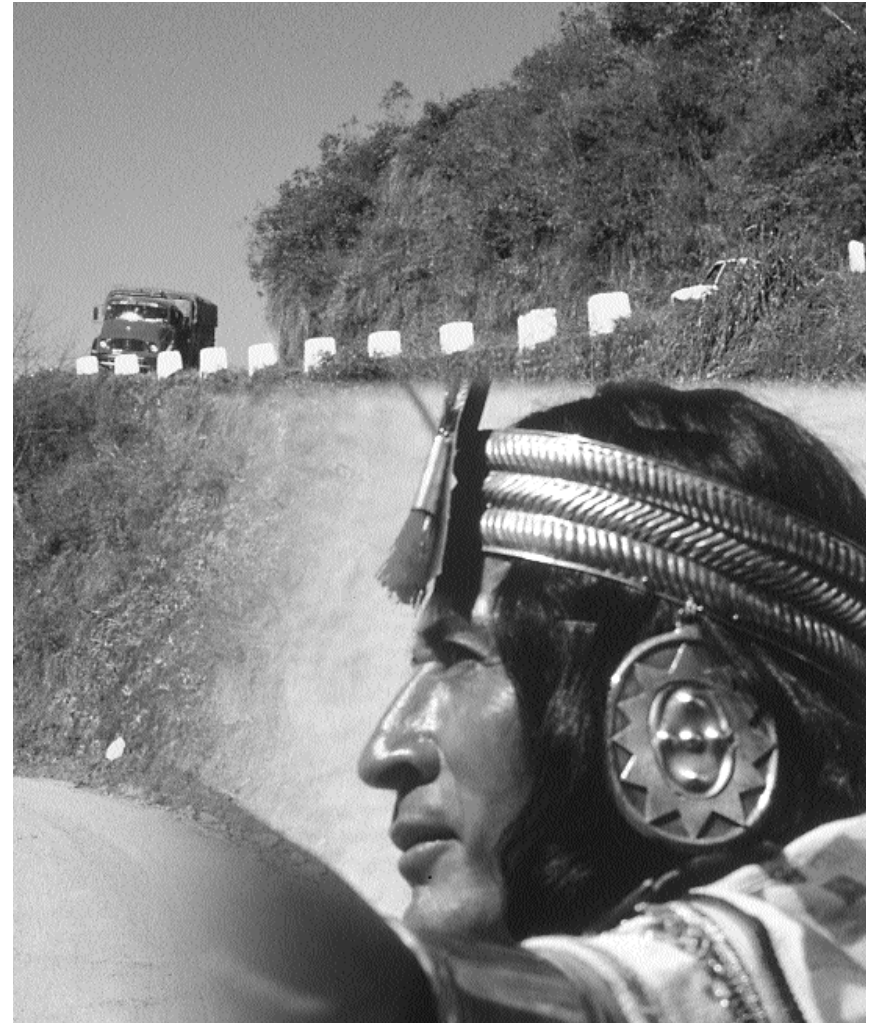


# LA TRAVESIA DE LOS ANDES

El juego de mesa para amantes de Sudamérica y de la aventura.



# LA TRAVESIA DE LOS ANDES®

El juego de mesa para amantes de Sudamérica y de la aventura.

EDITORA WENDY- PAMPA®

Ute Wendel, Guettinger Str. 19, D-78315 Radolfzell/Lago de Constanza

www.Wendy-Pampa-Verlag.de

## IDEA & REALIZACION

Ute Wendel

## FOTOS

Ute Wendel, Tufan Polat, Andreas Neff

## TRADUCCIÓN:

Maritza Studart de Fissler

## ARTES GRÁFICAS

ZZ Zeile Artes Graficas Publicitarias, Freudenstadt; Elke Kopp

En este juego están incluidas (casi) todas las aventuras relacionadas a la travesía de los Andes, así como lo han vivido la autora del juego y sus amigos. Entre a la naturaleza oriunda y al día a día en la región andina del Perú y confróntese con situaciones típicas, con las que el europeo común ni siquiera sueña, antes de viajar por primera vez a Sudamérica.

¡Diviértase con la propia **Travesía de los Andes®**!

## INSTRUCCIONES DE JUEGO:

**Número de participantes de viaje:** 2-6 jugadores

**Edad:** 10-99 años

**Esfuerzo corporal:** Ninguno

**Vacunas obligatorias:** Mientras dure el juego, ninguna.

**Llevar** ganas de viajar, suerte y abertura de espíritu para una aventura sin igual en los Andes.

Contenido: 1 tablero de juego, 6 fichas de juego (2 x 3 viajeros), 1 dado, 30 cartas del circuito de viaje, 20 jokers, 22 cartas de la suerte y 38 cartas de las experiencias.

Para situar las barajas de la suerte, de las experiencias y de los jokers existe un área en el tablero de juego. La baraja del circuito de viaje es administrada al margen del tablero de juego, a lo mejor, por uno de los participantes, que es designado a leer el texto de las 30 cartas del circuito de viaje.

## **META DE JUEGO:**

El participante de viaje, que llega primero al Aeropuerto de Lima ha ganado. Este debe lograrlo con un número exacto al jugar los dados y debe cumplir antes las condiciones de juego en esta casilla.

## **BARAJA DE LA SUERTE Y DE LAS EXPERIENCIAS:**

Baraje las cartas antes de empezar el juego y colóquelas volteadas en el área correspondiente. Si el resultado de dados hace que el participante de viaje alcance una carta de la suerte (azul) o una carta de la experiencia (roja), entonces éste toma la carta correspondiente, lee el texto y sigue las instrucciones. Luego la carta es vuelta a colocar debajo del fajo adecuado.

## **(CARTAS) JOKER:**

Baraje también las cartas Joker. Si el número de participantes es de 2 a 4 jugadores, éstos reciben al inicio de juego tres jokers, o bien de agua, de papel higiénico, de llantas o de soles. Si el número de participantes es de 5 a 6 jugadores, cada uno recibe dos jokers. Estos quedan a la vista de todos en el margen del tablero de juego. Existen cinco cartas de cada joker. Los jokers sobrantes se ponen en el fajo correspondiente. Según las indicaciones, se tomarán de allí las cartas jokers. Si le toca a uno de los participantes escoger un joker, que no se encuentra en el fajo, él podrá adquirirlo de uno de los jugadores. Este jugador podrá entonces escoger un joker de su preferencia, del fajo correspondiente.

-SUGERENCIA- Canje de cartas joker: Si uno de los participantes de viaje necesita durante la travesía una determinada carta joker, que no está en su poder, éste podrá obtenerlo de otro de los participantes a cambio de uno suyo. Sin embargo, el canje también puede ser negado.

## **REGLAS DE JUEGO:**

Al inicio de juego se colocan todas las fichas-viajeros en el área de inicio (sobre el Océano Pacífico). El viaje a la Selva Central comienza en la primera casilla de juego y termina en el Aeropuerto de Lima (Área de viaje 30). Cada participante de viaje puede jugar, por turno, una vez a los dados, a no ser que el resultado sea seis y este pueda jugar por segunda vez. Para cada una de las 30 áreas de viaje existe una carta de la baraja del circuito de viaje. Si un jugador llega a un área de viaje, el administrador de la baraja del circuito de viaje lee la vivencia o el suceso de viaje correspondiente. El resultado de cada jugada a los dados indica si el participante de viaje llega a una casilla en blanco, a una casilla azul de la suerte, a una casilla roja de la experiencia o a una casilla amarilla del circuito de viaje. En el caso de que un jugador obtenga la indicación de retroceder o avanzar y llegue a una casilla de éstas, no tomará ninguna carta del fajo. Esto se da solamente al jugar a los dados (o al jugar con un seis por segunda vez). El viaje de cada participante de juego transcurre individualmente. No hay problema si varias fichas-jugadores se encuentran en una casilla de juego.

## **INICIO DE JUEGO:**

El mayor de los participantes de viaje es el primero en jugar a los dados. Según el resultado, éste inicia su travesía por los Andes. El jugador a su derecha es el siguiente.

¡ Felicitaciones por la exitosa **Travesía de los Andes®** !