

INTRODUCCIÓN

Si a lo largo de toda su historia, los Estados Unidos han sido un país de recepción de emigrantes de todo el mundo, fue en el siglo XIX cuando esto alcanzó sus máximas cotas, siendo el salvaje Oeste el punto dorado de los desheredados europeos. Llegaban a la costa Este con prácticamente "lo puesto" y allí iniciaban una nueva vida con la mente puesta en las riquezas del Oeste, plagadas, no obstante, de peligros y dificultades.

Este juego no está definido en un momento concreto del siglo XIX y por eso aparecen a la vez, personajes y hechos legendarios que en realidad vivieron y ocurrieron en épocas diferentes. "La Conquista del Oeste" reproduce los avatares que los colonos pasaban, debiendo primero obtener su "equipo de viaje" y después adentrarse en el desconocido Oeste.

EL JUEGO

Pueden participar de dos a seis jugadores, obteniendo la victoria aquel que llegue en primer lugar a los **puntos con un "redondel rojo"** en su interior, situados en la costa del Pacífico.

Primero, cada jugador deberá obtener su **"equipo de viaje"**, compuesto de bueyes, armas, provisiones y carreta en el Este, es decir, en la zona verde del tablero; posteriormente y ya con su equipo, se adentra en la zona roja, el Oeste, para llegar a su objetivo.

COMPONENTES DEL JUEGO

- **El tablero** con un mapa de los Estados Unidos.
- **Dos dados**, que siempre se tiran juntos.
- **Seis peones** de colores, cada uno para un jugador.
- Un mazo de cartas de **"Oportunidad" (31 cartas)**.
- Un mazo de cartas de **"Incidencias" (37 cartas)**.
- Once carteles de **"Se busca"**.
- **Dos plantillas** con los componentes del "equipo de viaje" (carreta -10 fichas-, revólver -10 fichas-, provisiones -9 fichas- y bueyes -10 fichas-).
- **Seis piezas troqueladas** de cartón con los seis colores de los peones.
- Cuatro valores diferentes de **dinero: 100, 300, 500 y 1000 \$** (20 billetes de cada, en total 80 billetes).
- Las presentes instrucciones.

EXPLICACIÓN DEL TABLERO

El tablero tiene dos zonas, el civilizado "Este y el salvaje "Oeste", representados por los círculos y líneas de unión, respectivamente en verde y rojo. Tiene dos tipos de marcas y dibujos, de una parte aquellos referidos a **estancias y desplazamientos** y los que indican **acciones y posibilidades a realizar en cada círculo** (ciudad).

Red Cloud (Nube Roja), jefe de los Sioux.



Aparecen los principales ríos de los Estados Unidos, que no tienen incidencia en el juego. En el tablero, por lo tanto, se distinguen:

—**Círculos (rojos y verdes):** Son los puntos donde se sitúan las fichas, en cada uno puede haber cuantas fichas se quiera, incluso las seis.

—**Trazos entre círculos (rojos y verdes):** Son los trayectos de desplazamiento entre los círculos. Todos llevan un número en el medio que **indica la tirada mínima** de dados para pasar de un punto a otro. Pudiendo en una tirada atravesar, si los dados lo permiten, varios círculos o bien no moverse.

Para evitar confusiones entre el seis y el nueve ambos llevan **un punto en su parte inferior**.

— **Nombres en los círculos** (rojos y verdes): Indican el nombre simbólico de esa ciudad, pueblo o aldea, y no tienen especial relevancia en el juego.

— **Círculos verdes con una estrella:** Son los puntos de salida. Al comenzar la partida, todos los jugadores hacen una tirada de dado y sitúan su ficha según la puntuación obtenida. (De 2 a 5 en Boston, de 6 a 8 en Norfolk y de 9 a 12 en Charleston.)

— **Círculos rojos con un punto rojo grueso en su interior:** Son los puntos de llegada, aquel jugador que logre situar su ficha en primer lugar en uno de estos puntos, habrá ganado la partida.

— **Rectángulos rojos con las palabras "Incidencia" y "Oportunidad":** Es donde se colocan los mazos de cartas correspondientes, para que estén al alcance de todos los jugadores.

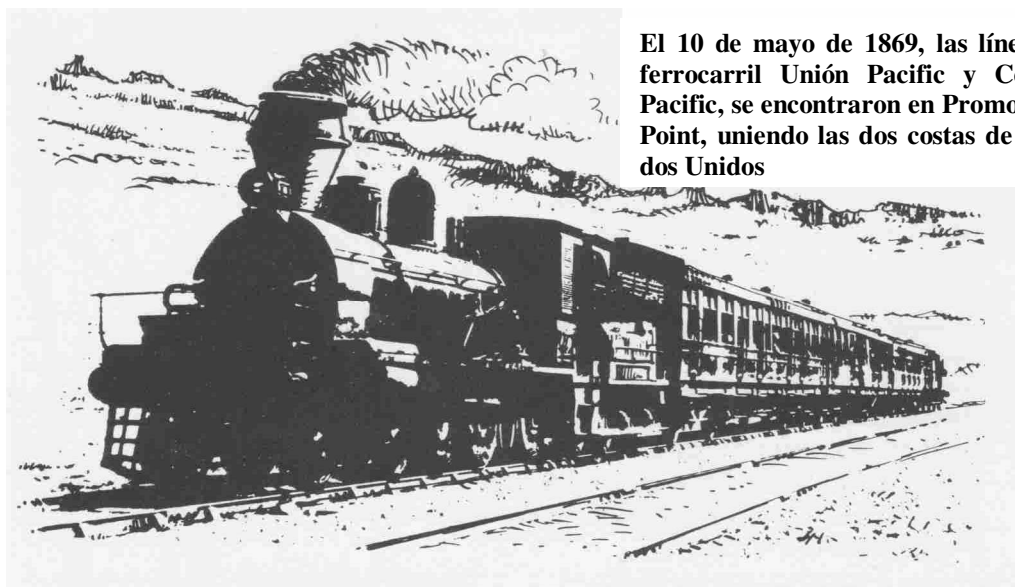
— **Trazo negro entre Norfolk y San Luis:** Simula el ferrocarril, cualquier ficha que se encuentre en cualquiera de estas dos ciudades previo pago de 1.500 \$ se sitúa automáticamente en la otra, ludiendo hacer el mismo **turno su movimiento normal** antes o después del viaje en ferrocarril.

— **Círculos negros rayados:** Siempre están anexos a una ciudad y representan las cárceles. Cuando se sale de éstas, **se sitúa la ficha en la ciudad** de la que la cárcel depende.

— **Círculos azules rayados:** Son dos cárceles muy especiales, una la de los indios en Liberty, la otra, la del malvado juez Roy Been, la "ley" al oeste del Pecos.

— **Círculos rojos con un asterisco:** Son aquellos puntos en los que **al llegar**, el jugador coge una carta de "Incidencias".

Además de todas estas características hay una serie de dibujos que siempre están adscritos a un círculo (ciudad), se dividen en dos tipos:



El 10 de mayo de 1869, las líneas de ferrocarril Unión Pacific y Central Pacific, se encontraron en Promontory Point, uniendo las dos costas de Estados Unidos

1.º) Los cuatro dibujos que representan los cuatro componentes del "**equipo de viaje**", que son: **Bueyes, revólver, provisiones y carreta**.

En los círculos en los que hay cualquiera de estos dibujos, quiere decir que allí existe compra-venta del dibujo indicado. Cualquier operación de adquisición o venta de parte del equipo, ha de realizarse siempre **antes de tirar los dados** y sus precios se rigen por la tabla amarilla situada en una esquina del tablero, tabla en la que se indican, para cada cosa, los precios en el Este y en el Oeste; la cifra sin paréntesis marca el precio de compra y la que tiene paréntesis la de venta; estos precios son para operaciones con la banca, que está obligada a comprar siempre, y a vender siempre que tenga aquello que se le demanda.

Las operaciones de compra-venta entre jugadores no tienen precios establecidos, y son válidos aquellos que se obtengan por acuerdo entre las partes. Cualquier operación de compra-venta siempre es voluntaria.

2.º) Los demás dibujos indican una acción posible en ese punto, y son:

A/Voluntarias:

—**Un pico y una pala cruzados**: Lugar de trabajo. Un jugador que precise dinero, podrá permanecer una jugada sin tirar los dados en el punto donde halla este dibujo, y recibir a cambio de la banca 300 \$.

Esto sólo podrá realizarlo **una vez en cada turno** de juego. Para volver a trabajar en esa misma ciudad, deberá salir de la misma y volver a ella.

—**Dos "ases" blancos y rojos**: Lugar de juego. Cualquier jugador situado en ese punto podrá organizar "partidas de poker" siendo el proceso de las mismas el siguiente: El jugador promotor indica a sus compañeros que hay partida, marca la cantidad a apostar que nunca podrá ser superior a 1.000 \$ y se admiten participantes en la misma; una vez hecho esto cada participante tira los dados, haciéndolo uno cualquiera por **la banca, que concursa y apuesta siempre en todas las partidas**, quien obtenga mayor tirada se queda con todo lo apostado, pudiendo por tanto pasar a engrosar los bienes de la banca. En caso de empate se tiran los dados cuantas veces haga falta hasta que sólo haya un ganador.

—**Banco**: Los bancos tienen todos una cifra marcada en su interior, que quiere decir el botín que recibe si se atraca. El proceso del atraco es: Se indica a los demás jugadores que se va a atracar el banco, y automáticamente se recibe un cartel de "Se busca" de 500 \$, se tiran los dados, si se obtiene "**siete o menos**" el atraco ha sido un éxito y se recibe de la banca la cantidad marcada en el sitio asaltado. Si con los dados se obtiene "**ocho o más**" no ha tenido éxito el atraco y no se recibe nada. En cualquiera de ambos casos **es obligatorio abandonar inmediatamente el pueblo** donde se ha hecho o intentado el atraco, si con la tirada de dados correspondiente al movimiento de la ficha no se logra huir del pueblo, la ficha **pasa inmediatamente a la cárcel** más próxima, no se puede atracar ningún banco **sin tener tarjeta de "revólver"**.



Tres soldados federales durante la Guerra de Secesión.

Los carteles de "Se busca" de más de 500 \$, se utilizan para aquellos jugadores que acumulen una recompensa mayor por su captura, para lo que necesitará haber hecho varios "atracos" o "robos". Por el hecho de entrar en la cárcel, se pierden todas las tarjetas de revólver y todos los carteles de "Se busca" que se tengan.

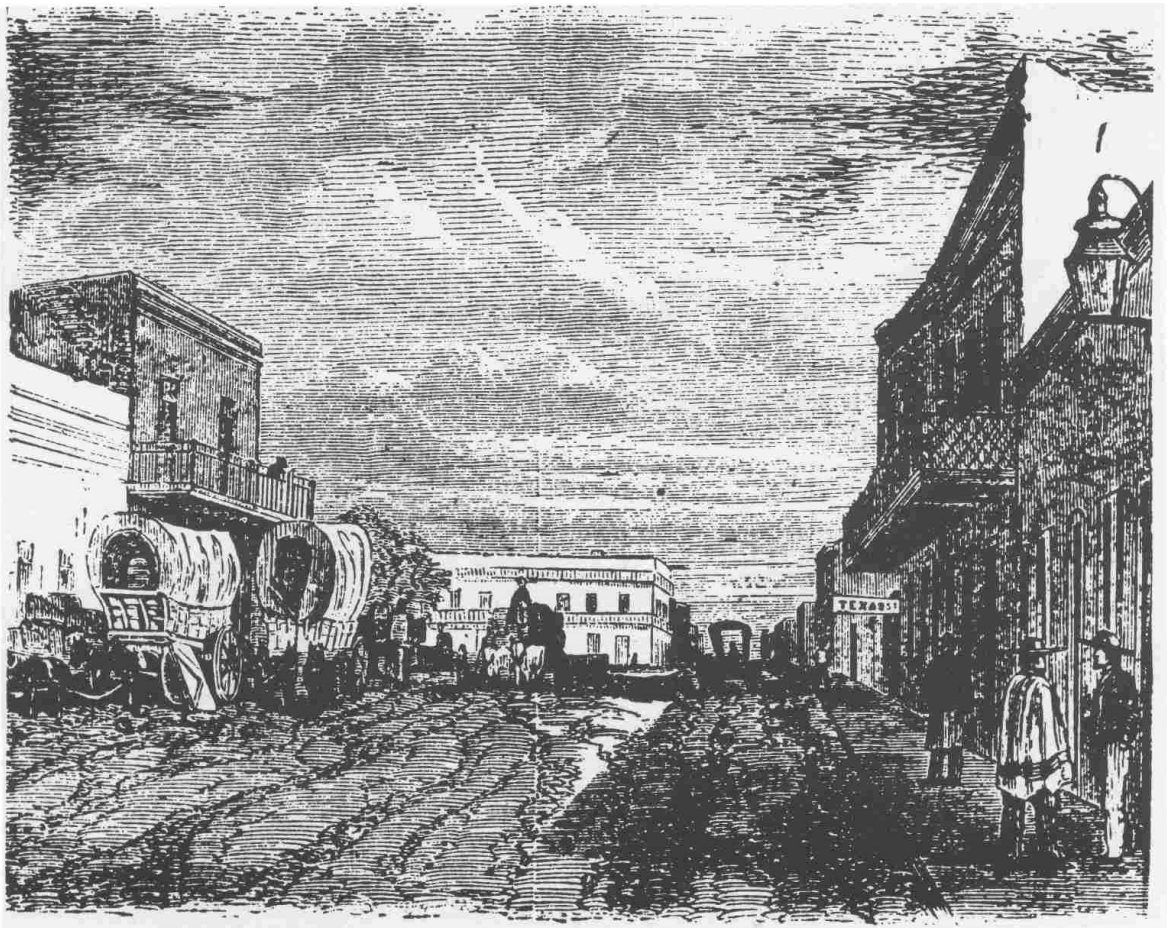
B/Acciones obligatorias:

— **Dos "ases" verdes:** Lugar de partida trucada o "Tahúr". Cada vez que una ficha llega a un punto de "Tahúr" o cada vez que en una ronda de juego permanece en un punto de "Tahúr" el jugador poseedor de la ficha ha de echar una partida trucada. Tira los dados, si obtiene "**cinco o menos**", recibe de la banca 500 \$, si no, le paga a la banca la misma cantidad.

— **Estrella de Sheriff:** Indica que en ese pueblo el Sheriff está corrompido y te cobra 500 \$ por llegar al pueblo, o cada vez que se permanece en él.

— **El juez Roy Been:** Para pasar por el círculo del juez, es necesario llevar el retrato de **Lily Langtry**, si no se tiene, te mete en su cárcel. Cuando se sale de ella si no te vas en la primera tirada te vuelve a meter en la cárcel.

Todas las acciones que se pueden realizar en los pueblos han de hacerse **siempre, antes de tirar los dados** para mover.



Dodge City

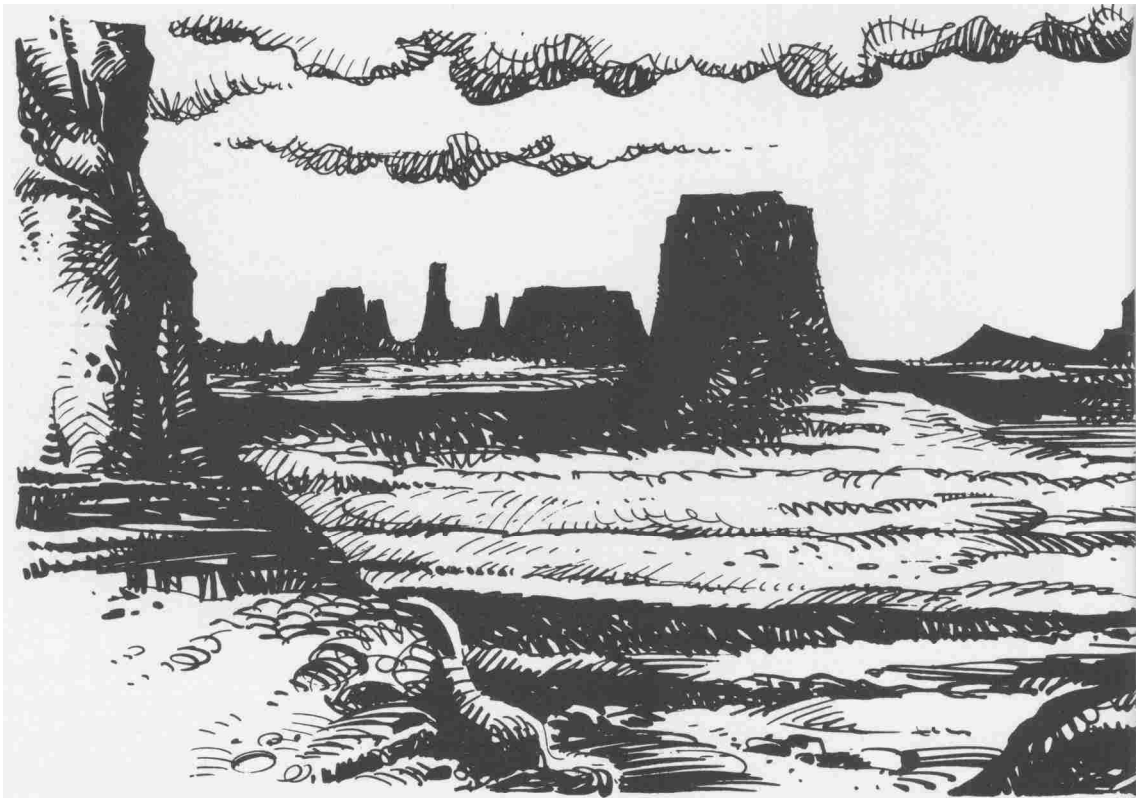
OTROS COMPONENTES DEL JUEGO

Además de las cartas de "**Incidencias**" y "**Oportunidad**", el juego lleva dos plantillas con las piezas de los componentes del "**equipo de viaje**" que se deberán destroquelar para jugar. En una de estas dos plantillas hay seis redondeles de cartón, cada uno correspondiente al color de una ficha. Estos redondeles semejan a las "**familias**" del colono y en ciertas situaciones de juego, éstos se ven obligados a abandonarlas, permaneciendo la pieza de la "**familia**" en una ciudad, mientras el jugador va a otra a buscar algo que le falte del equipo, debiendo siempre volver a recogerla antes de llegar al final del juego. Mientras las "familias" permanecen en un punto, **no realizan las acciones a que obliga el punto**, sino que las hace la ficha normal en su recorrido.

COMIENZO DEL JUEGO

Una vez extendido el tablero se barajan las cartas de "**Oportunidad**" y de "**Incidencia**" y se colocan en dos mazos en los sitios indicados en el tablero.

Cada jugador elige un peón del color que desee y se tiran los dados, colocando cada peón según la puntuación obtenida en la casilla de salida correspondiente. A continuación se vuelven a tirar los dados, iniciando la partida el jugador que saque mayor puntuación, continuando el juego por la derecha del jugador que saque mayor puntuación.



El Desierto de Arizona 1

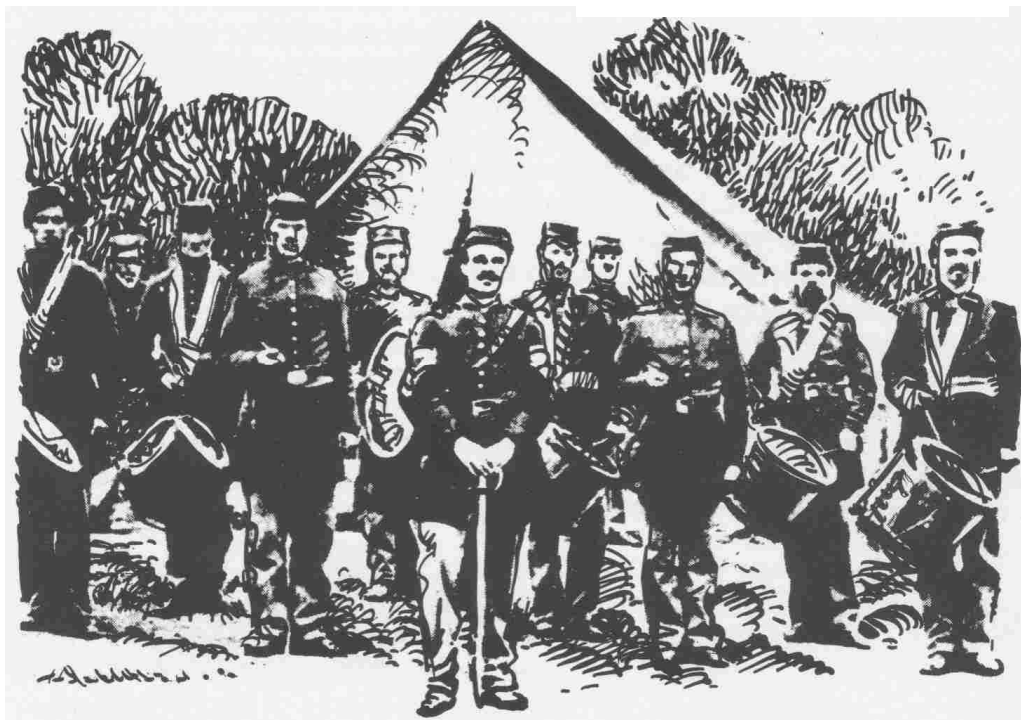
NORMAS GENERALES

- Un jugador hace de banca y lleva el control del dinero, tarjetas de equipo y "Se busca", participando además como un jugador más. La función de encargarse de la banca supone exclusivamente el hecho de administrar el dinero, la entrega y recogida de "equipo" y el buen desarrollo del juego.
- Al empezar el juego se da a cada jugador **1.500 \$**.
- El equipo de viaje obligatorio está compuesto por una tarjeta de "**bueyes**", "**carreta**", "**provisiones**" y "**revólver**". Sin al menos uno de cada, de estos cuatro componentes, **no es posible adentrarse en la zona roja del tablero**.
- Cada jugador puede mover su peón entre los círculos en la dirección que desee, pero siempre siguiendo las líneas que unen dichos círculos.
- En cada casilla se puede realizar, si el jugador que la ocupa lo desea, lo que indican los dibujos que en ellas existen, **pero siempre antes de tirar los dados** para mover en el turno. Tal y como ya se ha explicado, existen acciones voluntarias y acciones obligatorias que siempre deberán realizarse.



El Desierto de Arizona 2

Banda de pífanos y tambores.



— Para comprar o vender bueyes, carretas, revólver y provisiones, una vez que se ocupa la casilla donde existe esa indicación, y antes de tirar los dados, se da al jugador que lleva la banca el dinero correspondiente y éste le entrega la tarjeta de lo que ha comprado.

La misma operación se hace para la venta según las tarifas existentes en el tablero, entregando el jugador la tarjeta de "equipo" y recibiendo de la banca el dinero correspondiente.

— De existir conflicto entre las cartas de "Oportunidad" y las presentes instrucciones, se resolverá **siempre según lo que indiquen las cartas.**

— Duelos: Se pueden realizar para capturar a un jugador que tenga cartel de "Se busca" o para "robar" a otro jugador cualquier tarjeta del "**equipo de viaje**". Para ambos casos, los dos participantes en el suelo tirarán los dados, ganando siempre el de puntuación más alta, en caso de empate se repite la tirada.

Condición indispensable para que haya duelo, es que ambos jugadores estén en el mismo círculo, pudiendo no obstante celebrarse, tanto antes como después de la tirada de movimiento.

Las posibilidades que se plantean son:

A/Duelo para capturar a un jugador con "Se busca".

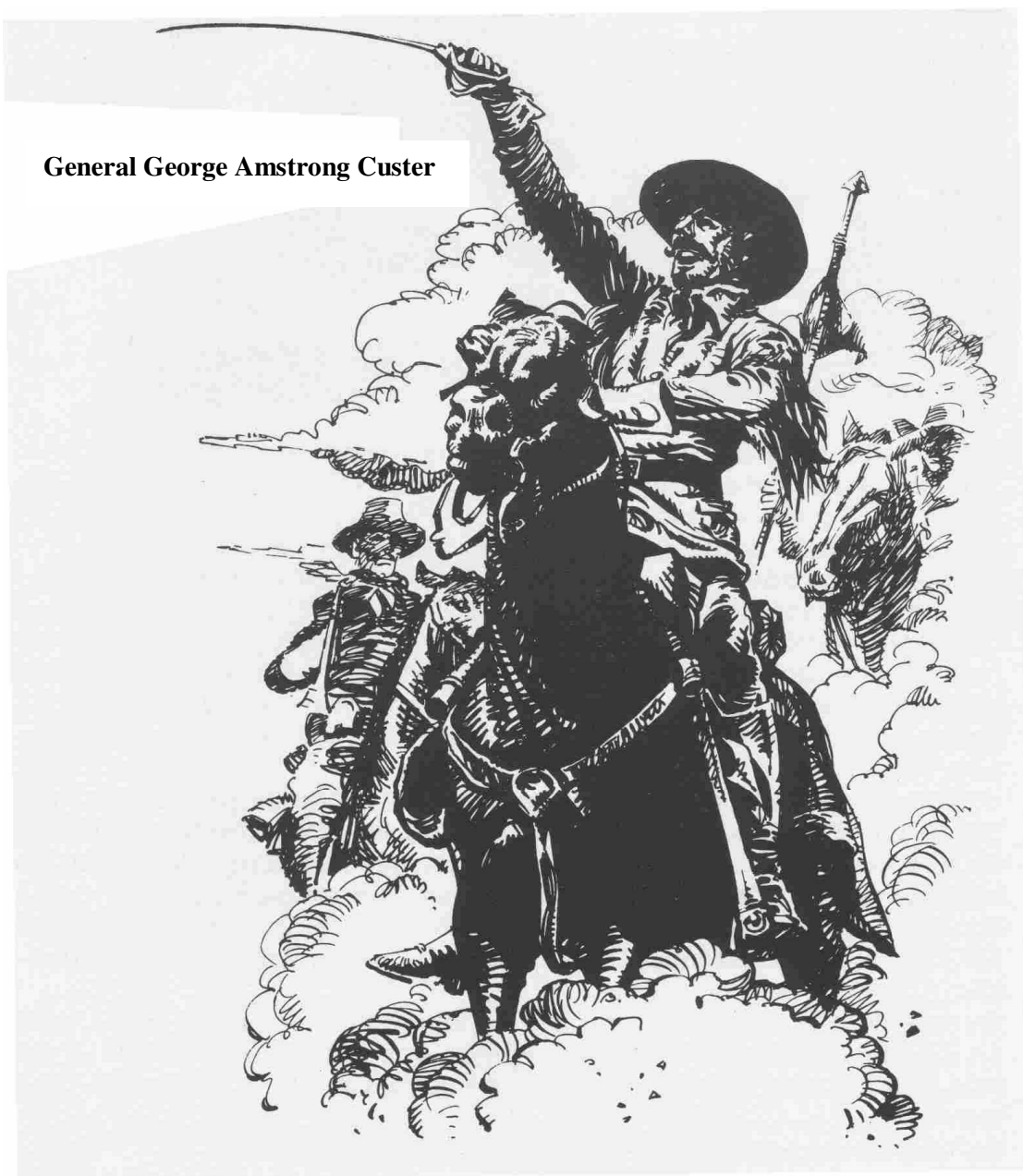
El promotor del duelo **ha de tener armas**, si el atacado no las tiene, **el duelo no se celebra y éste va a la cárcel.**

Si gana el atacante, recibe de la banca la recompensa indicada en los "Se busca" del atracado, y éste va a la cárcel más cercana entregando a la banca sus "Se busca" y todas las tarjetas de revólver que tenga. Si gana el atacado, el atacante permanece en la casilla tres turnos sin jugar.

El intento de captura de alguien que tenga "Se busca" sólo puede hacerlo alguien que no lo tenga.

B/Duelo para "robar" parte del "equipo" a otro jugador. Por el hecho de intentar "robar" el "equipo" a otro, automáticamente se recibe un "Se busca" de 500 \$.

General George Amstrong Custer



Campamento indio.



Sólo puede intentar "robar" **quienes tengan tarjeta de revólver.**

Sólo se puede "robar" una tarjeta de "equipo" por duelo y nunca la de revólver. Si gana el atacante, el atacado entrega la tarjeta de equipo que le demande aquél, y además está tres turnos sin jugar. Si gana el atacado, recibe de la banca la recompensa que la banca pague por el atacante, y además éste va a la cárcel, perdiendo cuantas tarjetas de revólver tenga y entregando y quedándose libre de los "Se busca" que también pueda tener. Por tanto, en cualquiera de las dos posibilidades de duelo, sólo se pueden promover teniendo tarjeta de armas, y siempre se pierden, sin siquiera tirar los dados, si no se tienen.

— Cárcel: Se va a ella **cuando es vencido en duelo** un jugador que posee un "Se busca", **cuando después de intentar atracar un banco no se consigue huir o cuando un jugador que posea un "Se busca" se entrega voluntariamente en una ciudad que tenga cárcel**, en todos los casos se pierden todas las tarjetas de revólver que se posean y los "Se busca", considerándose que van a purgar las deudas con la Justicia.

Se sale de ella cuando al tirar los dados el jugador en un turno, saca en los dos **la misma puntuación**, con lo que la ficha se sitúa en la casilla de la ciudad y el jugador tira de nuevo una tirada normal ya para mover. En una cárcel puede haber a la vez varias fichas.

—Cárcel india: Solamente se va a ella cuando sale **la carta de "Incidencias" correspondiente** y se sale con el mismo sistema que la anterior.

—Cárcel del juez Roy Been: Se va a ella si al pasar por la casilla del juez Roy Been no se posee la **carta de Lily Langtry**.

Desde la cárcel se puede participar en las partidas de poker que organicen otros jugadores, u organizaría el propio encarcelado si se encuentra en la cárcel del juez Roy Been.

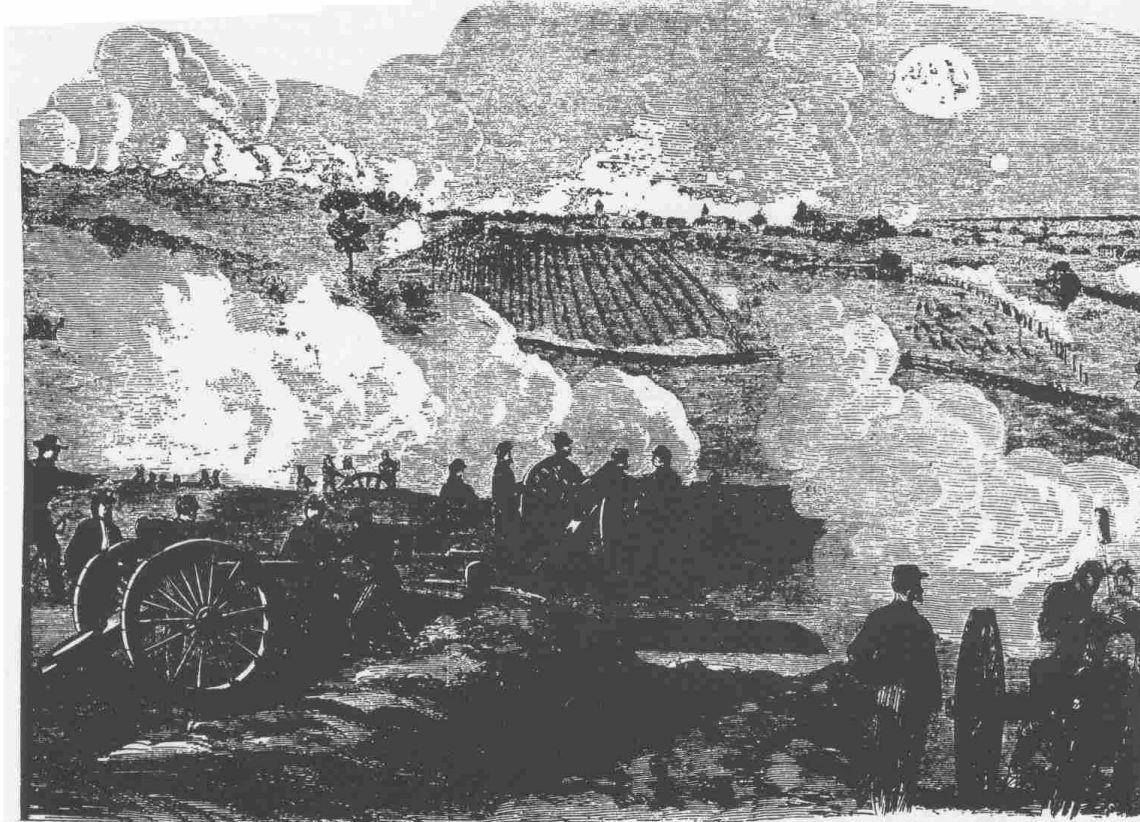
Se sale de la cárcel con el mismo sistema que los anteriores, pero si en la tirada del turno normal del movimiento no se consigue salir de la casilla, y no se posee la carta de Lily Langtry se vuelve a ir a la cárcel del juez.

Las tiradas del jugador que está en la cárcel que haga a efectos de salir de ella, se consideran **válidas para coger cartas de "Oportunidad"** de la forma que se indica a continuación.



**William Frederick Cody, más
Conocido como Buffalo Bill.**

La Batalla de Gettysburg



— Cartas de "Oportunidad": Se cogen cuando **en la "tirada de movimiento"** con los datos se obtiene **"tres", "siete" u "once"**. Se puede hacer uso de ellas en cualquier momento pero siempre en el turno del jugador, no se podrán poseer más de tres cartas de oportunidad a la vez; debiendo si se recibe una carta más, **poner una cualquiera al fondo del mazo**. Con ellas, pueden realizar los jugadores trueque o compra-venta.

Siempre que se utiliza una carta de éstas, se devuelve al mazo.

— Cartas de "Incidencias": Se cogen cuando la ficha llega a cualquier casilla señalada **con un asterisco** (por lo tanto al permanecer en ella varios turnos no cogerá cartas). Se deben realizar **en ese momento** las indicaciones que señale la carta.

Si en la zona roja del tablero un jugador a consecuencia de una de estas cartas o de que le "roben", se queda sin el **"equipo de viaje"** completo, deberá poner en esa casilla la **"ficha de familia"**, y con su ficha ir en busca de las tarjetas que le falten, cuando tenga el **"equipo de viaje" completo** debe volver a la casilla donde dejó a la familia y una vez que ha llegado a ella, **se retira la "ficha de familia"** y continúa el juego normalmente.

— Las cartas de "Oportunidad" y las tarjetas de "equipo de viaje" **se pueden vender e intercambiar** entre los jugadores en cualquier momento ya cualquier precio.

— Si un jugador no posee dinero y se ve obligado por el Tahúr, Sheriff corrupto u otro accidente a utilizarlo, **deberá vender en ese momento** parte del "equipo de viaje" que posea, si en esa casilla no hubiera compra-venta de lo que el jugador quiere vender, tendrá que lograr que otro jugador le compre o abandonar a la "familia".

— Si un jugador tiene abandonada a la "familia", cosa que como se ha indicado ocurre cuando se ha perdido parte del "equipo de viaje", y por las cartas o avatares del juego se le vuelve a demandar una tarjeta de "equipo" de la que carece, no la entregará, siendo ésta la única excepción a la ejecución inmediata de las reglas del juego.

Si en esta situación, lo que se le demanda es dinero y no lo tiene, deberá conseguir que algún otro jugador le compre "equipo" o incluso alguna carta de "Oportunidad", al precio que sea, con tal de poder hacer frente al pago. Si aun así no lo logra queda eliminado del juego.

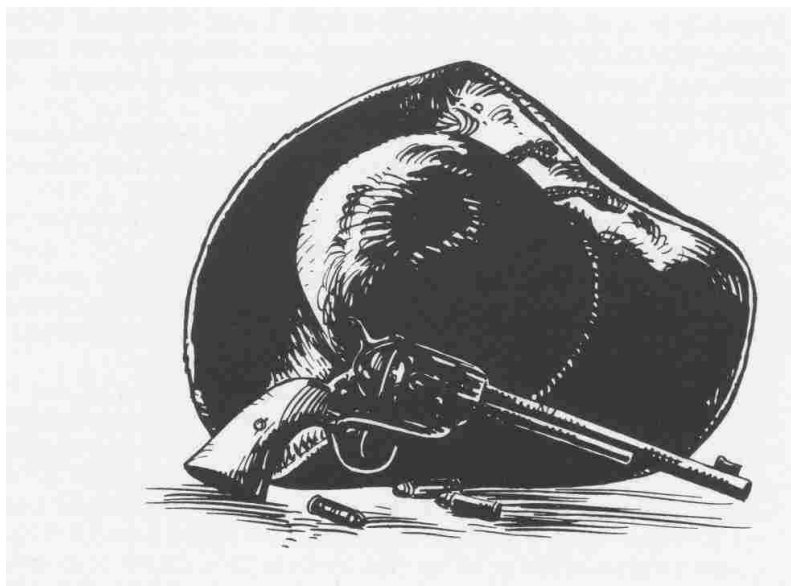
— Mientras un jugador está en la cárcel puede participar en las "partidas de poker" que organicen los demás.

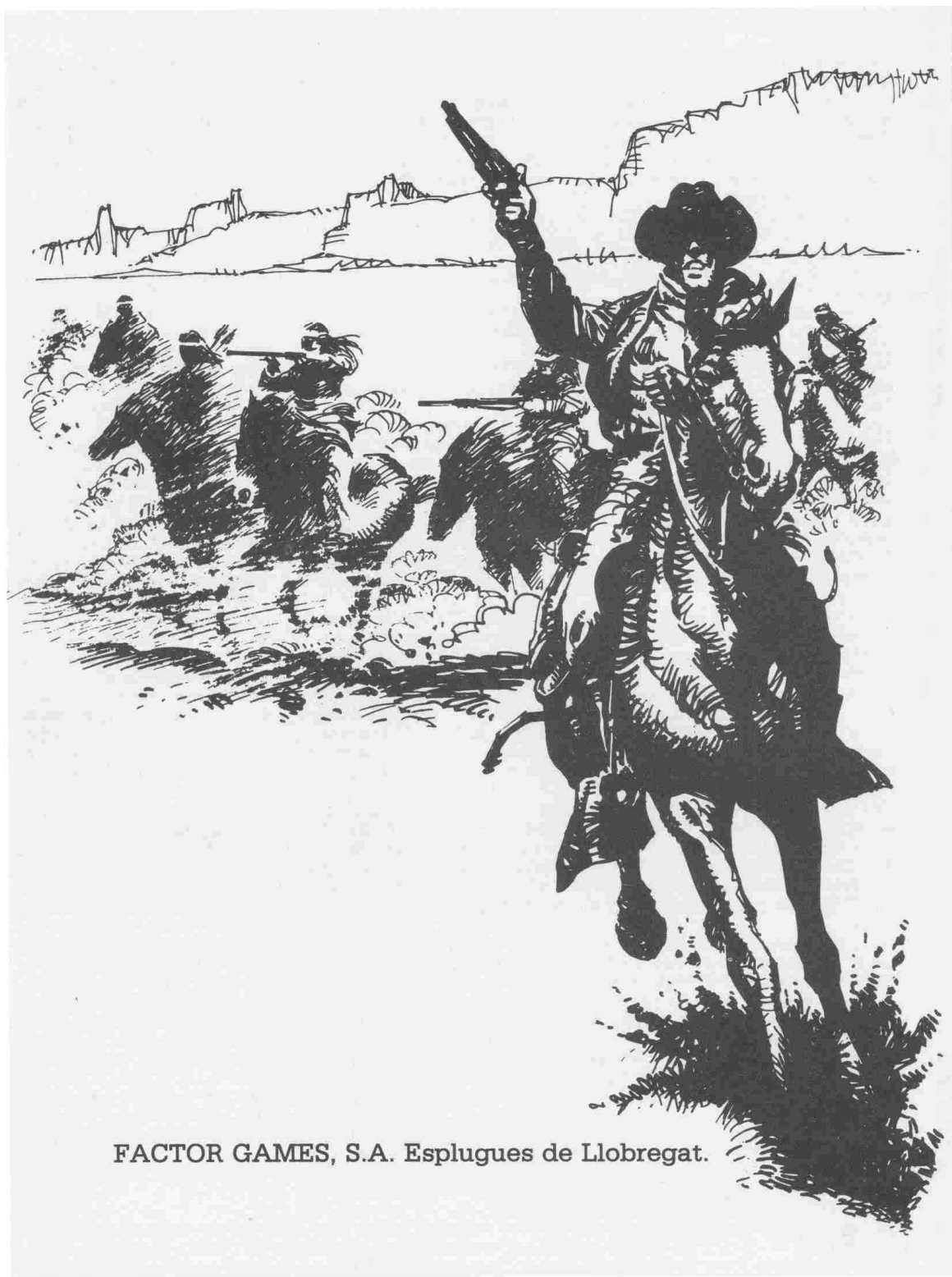
"La Conquista del Oeste", es un juego de FACTOR GAMES, estando registrado y patentado en sus diversos componentes.

Portada e ilustraciones: Escolano.

© 1990 FACTOR GAMES, S.A. Esplugues de Llobregat.

Felipe Santamaría





FACTOR GAMES, S.A. Esplugues de Llobregat.