

# La Conquista del Oeste

Instrucciones, NAC 1982



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 de 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:

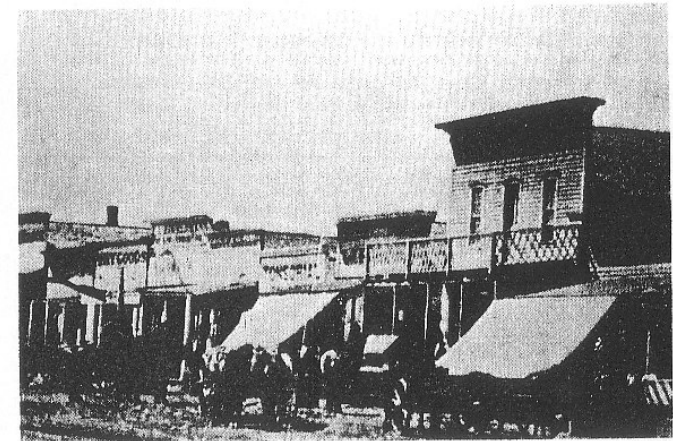
- **Dos "ases" verdes:** Lugar de partida trucada o "Tahúr". Cada vez que una ficha llega a un punto de "Tahúr" o cada vez que en una ronda de juego permanece en un punto de "Tahúr" el jugador poseedor de la ficha ha de echar una partida trucada.

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.

Instrucciones cortesía de: José Carlos, "Rastry"

Transcripción, montaje y publicación: ©2005 Mary y Frank

<http://hobbies.iespana.es>