

La Conquista del Oeste

Instrucciones, NAC 1982

Cada jugador elige en 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.

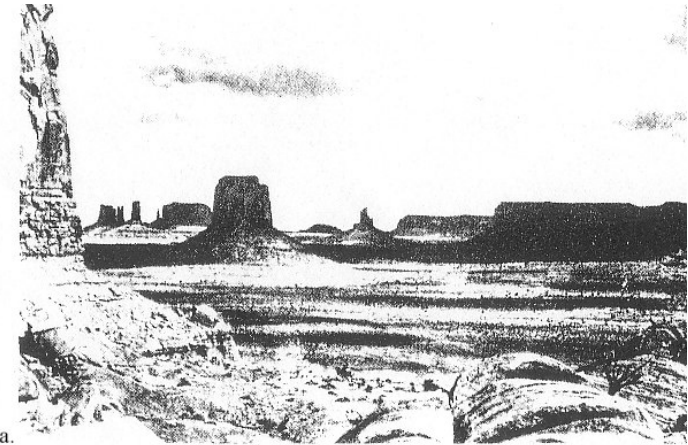


Wild Bill Hickok, Jack Omohundro y Buffalo Bill.

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.

- 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 duelo tirarán los dados, ganando siempre el de puntuación más alta, en caso de empate se repite la tirada.

Instrucciones cortesía de: José Carlos, "Rastry"

Transcripción, montaje y publicación: ©2005 Mary y Frank

<http://hobbies.iespana.es>