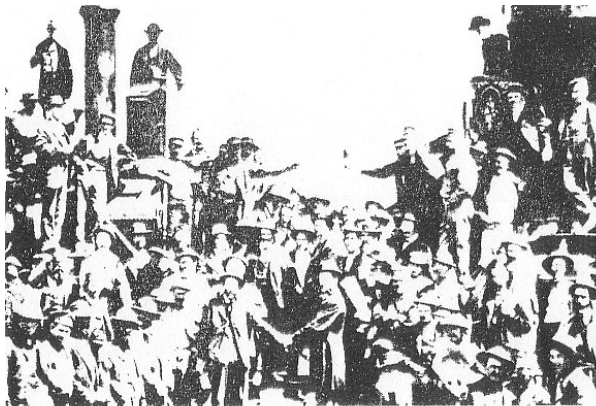


# La Conquista del Oeste

Instrucciones, NAC 1982

- **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. Pudiendo 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 de 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 Union Pacific y Central Pacific, se encuentran 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 póker" 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"**.

Instrucciones cortesía de: José Carlos, "Rastry"

Transcripción, montaje y publicación: ©2005 Mary y Frank

<http://hobbies.iespana.es>