

La Conquista del Oeste

Instrucciones, NAC 1982

La Conquista del Oeste

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"**.
- Un mazo de cartas de **"Incidencias"**.
- Once carteles de **"Se busca"**.
- **Dos plantillas** con los componentes del "equipo de viaje" (carreta, revólver, provisiones y bueyes).
- **Seis piezas troqueladas** de cartón con los seis colores de los peones.
- Cuatro valores diferentes de **dinero**.
- 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**.

Instrucciones cortesía de: José Carlos, "Rastry"

Transcripción, montaje y publicación: ©2005 Mary y Frank

<http://hobbies.iespana.es>