

MISSISSIPPI QUEEN



Una divertida carrera de barcos a vapor para 3-5 jugadores a partir de 10 años.

Compites con otros capitanes de barcos de palas y sus "reinas" por el título de "Reina del Mississippi", el barco más rápido del "Big Muddy". Dado que una parte importante de los ingresos de un barco proviene de los pasajeros, la competición es más que una simple carrera. Para ganar, un capitán debe ser el primero en atracar en el muelle y recoger dos pasajeros durante el camino.

Con el fin de hacer el juego más fácil de aprender, hemos dividido las normas en dos partes. El juego de iniciación es una carrera, sin paradas para recoger pasajeros. De este modo aprenderás como mover el barco y la forma de crear el mapa del río. Estas reglas también pueden emplearse con niños.

Una vez que sepas como mover su barco, puedes añadir el reto de recoger pasajeros a lo largo de la ruta. Esto hace el juego mucho más táctico.

¿Qué hay en la Caja?

12 Losetas de Río

1 Loseta de Muelle de Atraque

5 Barcos de Palas

10 Ruedas de Palas

16 Pasajeros

1 Dado de Dirección

1 Regla

1 Hoja de Etiquetas

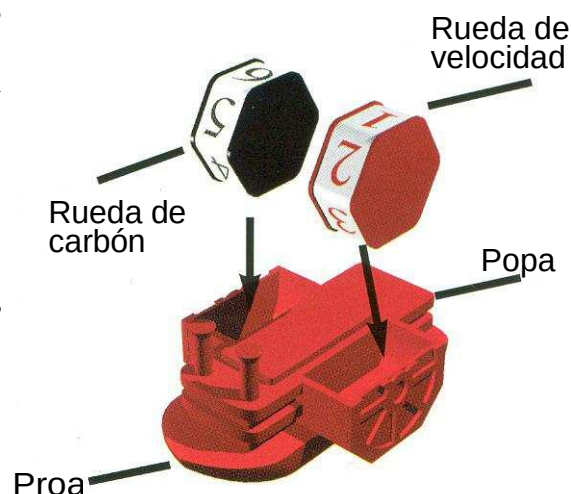
1 Libro de Reglas



Mississippi Queen-Juego de Iniciación

Preparativos

- Antes de comenzar, pega las tiras numeradas en las ruedas. Las tiras con números negros van en las ruedas negras, mientras que las de números rojos, en las rojas. Sólo se necesitan 6 juegos de pegatinas (cada uno con ambos colores). El resto guárdalos como repuesto.
- Cada jugador recibe un barco de palas y dos ruedas, una roja y una negra.
- La rueda roja representa la velocidad del barco. Póngala en el compartimiento izquierdo, con el número 1 en la parte superior.
- La rueda negra representa la carga de carbón. Sitúela en el compartimiento izquierdo, mostrando el número 6.
- Coloque la loseta inicial de río (la que tiene los espacios iniciales numerados).

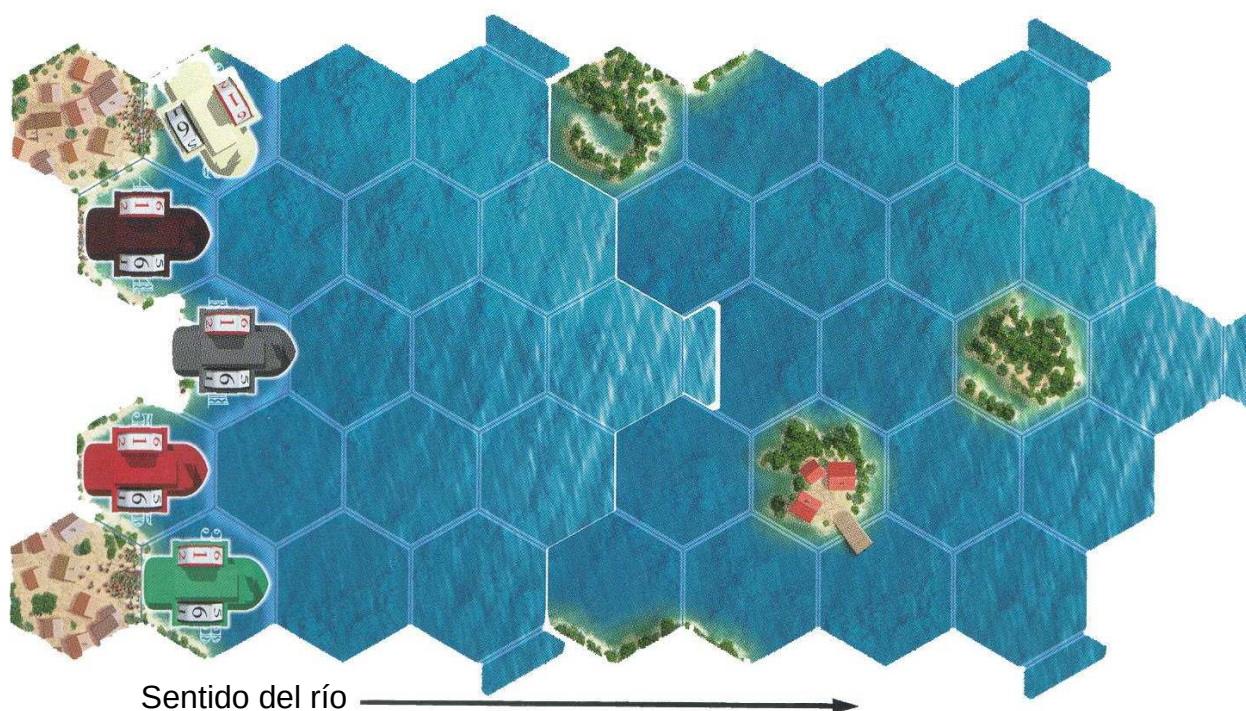


- Escoja al azar tres losetas de río adicionales y póngalas boca abajo, formando una pila. Devuelva el resto de la caja.
- Coloca el muelle de atraque boca arriba debajo de la pila de losetas de río. Deja el dado a mano.
- Los pasajeros y la regla no son necesarios en esta versión del juego.

Inicio

Da la vuelta a la primera loseta de la pila y únela a la loseta inicial por la parte central (ver imagen). El jugador más joven comienza y pone su barco en el espacio número 1. Los otros siguen, en orden horario, usando los espacios 2, 3, etc... Los barcos se colocan con la proa (parte curvada) hacia el río, pero pueden colocarlo en cualquier dirección. Ahora la carrera puede comenzar.

Ejemplo: Posible situación inicial en una partida con cinco jugadores.



Desarrollo del juego

Velocidad y reserva de carbón.

El jugador con su barco en el espacio 1 comienza. Los demás continúan según el sentido de las agujas del reloj. En tu turno, antes de mover, elige la velocidad del barco y muéstrala en la rueda de color rojo. La velocidad puede mantenerse, o bien subir o bajar en un número sin coste alguno. Si se desea aumentar o reducir el número en más de una unidad, por cada unidad adicional, se consume un punto de las reservas de carbón, cambiando a continuación la rueda negra.

Ejemplos:

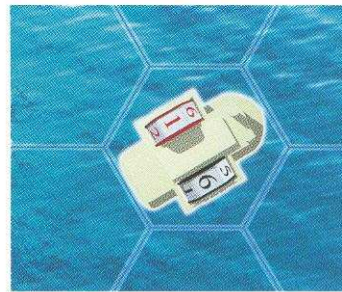
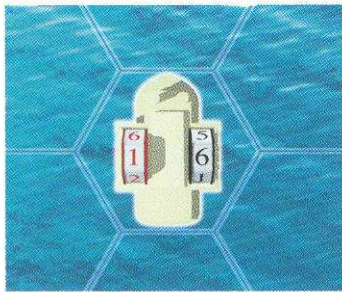
1. Un jugador aumenta la velocidad de 2 a 4, con un coste de 1 carga de carbón.
2. La velocidad se disminuye de 6 a 3, costando 2 cargas de carbón.

Cuando un jugador utiliza la última carga de carbón, se quita la rueda negra del barco y se devuelve a la caja. Si más tarde necesitara otra carga de carbón, dicho jugador queda eliminado del juego y su barco abandona el río. En este modo de iniciación esto rara vez ocurre.

Desplazamiento y cambios de dirección

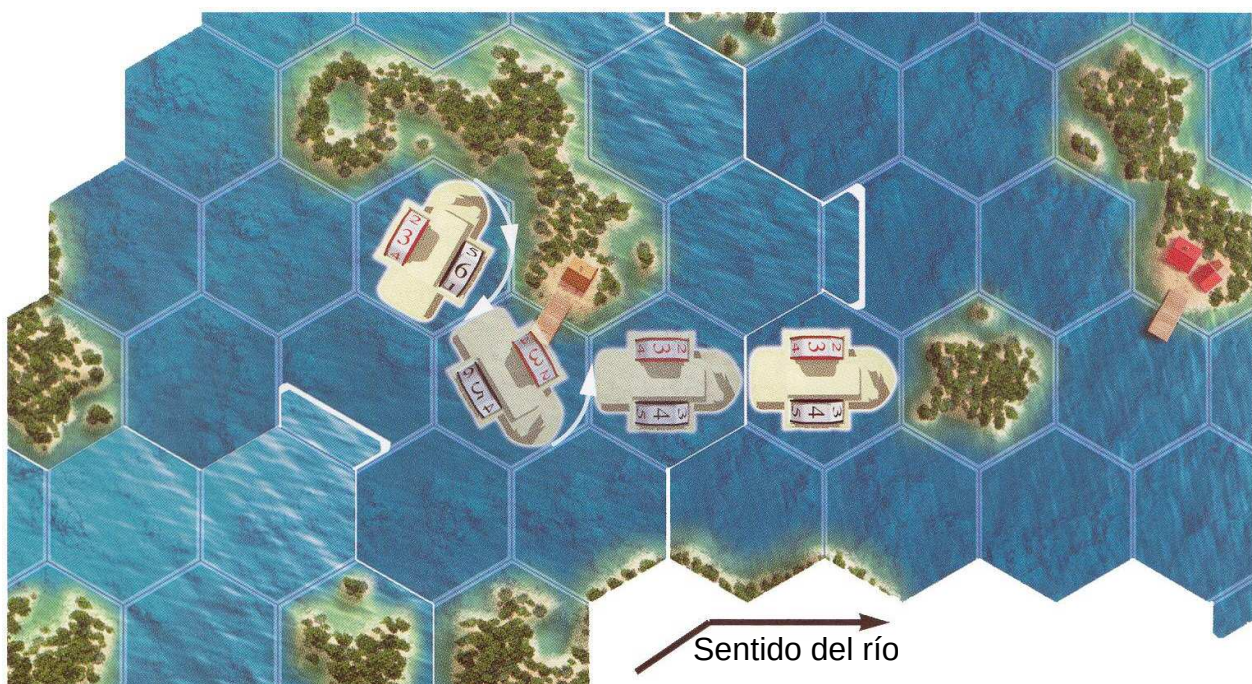
- La rueda roja indica el número de espacios que puedes mover en tu turno. Es decir, si en la parte superior de la rueda se muestra un 4, el barco se mueve cuatro espacios. Por cada punto de movimiento, deberá mover una casilla en la dirección de la proa del barco. La marcha atrás no está permitida.
- Los barcos normalmente se mueven sobre lugares vacíos aunque pueden empujar a otros buques (ver el apartado "Empujando un barco rival" en la pag. 6),
- Como es lógico no pueden moverse sobre tierra; si el movimiento del barco le lleva a tierra, este habrá encallado y queda fuera de la carrera. Tampoco está permitido avanzar fuera de una loseta.
- En cada turno, el barco puede hacer un giro de 60 grados hacia la derecha o izquierda sin coste.

Ejemplo: El barco gira 60 ° a la derecha



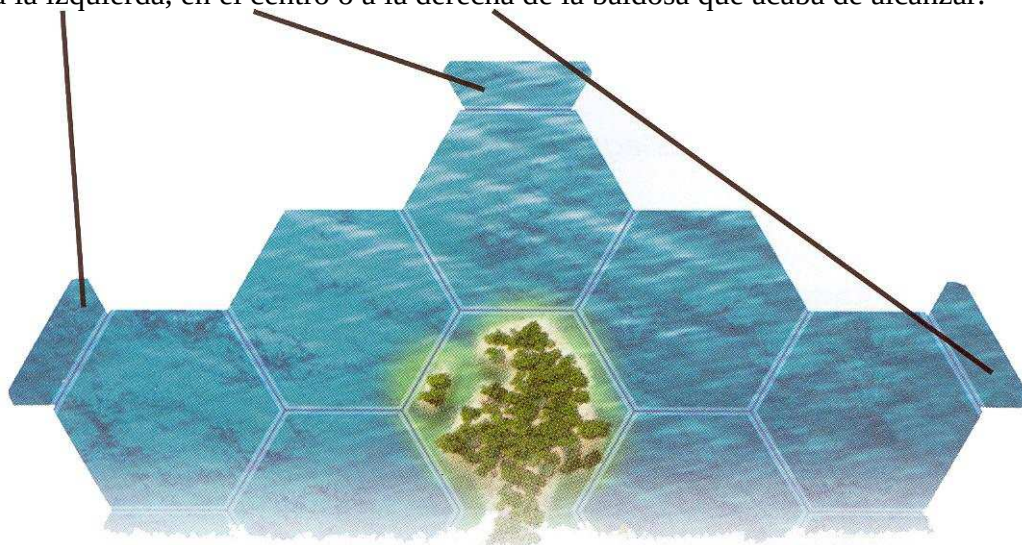
- Por cada 60 grados adicionales se consume un punto de carbón. El jugador que controla el barco, mueve la rueda de carbón (negra) reduciendo el valor mostrado, en función del giro realizado.
- El barco puede girar antes, durante, o después del movimiento.

Ejemplo: El barco se mueve 3 espacios y gira 3 veces, lo cual implica que se reduzca en 2 unidades la reserva de carbón.

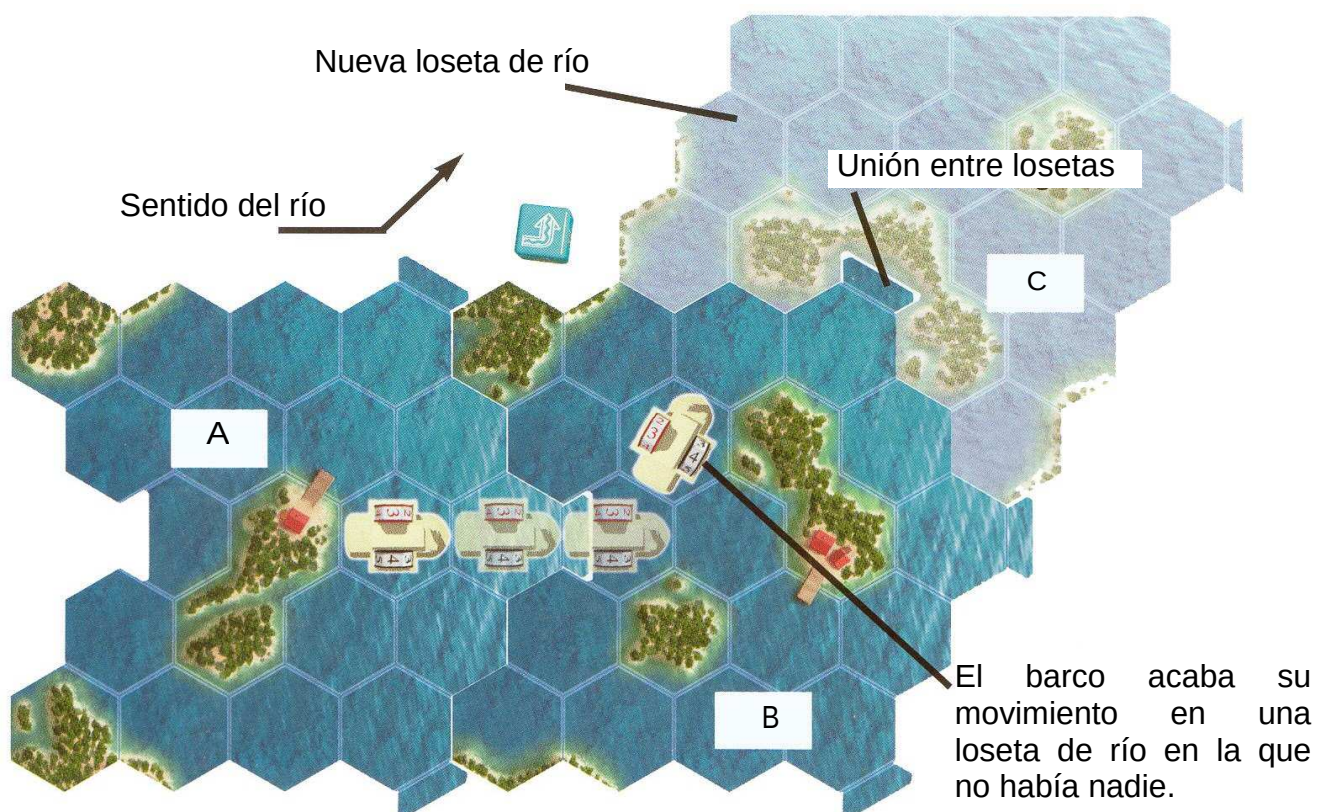


Creando el río

El primer jugador en llegar a la loseta de río más alejada de la salida, coloca (después de terminar su movimiento) la siguiente loseta (sacada de la pila). Lanza el dado y según lo que muestre, la coloca a la izquierda, en el centro o a la derecha de la baldosa que acaba de alcanzar.



Ejemplo: El jugador se mueve de la baldosa A a la B. Cuando ha terminado de mover, tira el dado, y coloca la baldosa C (cogida de la pila) a la izquierda de la baldosa B.



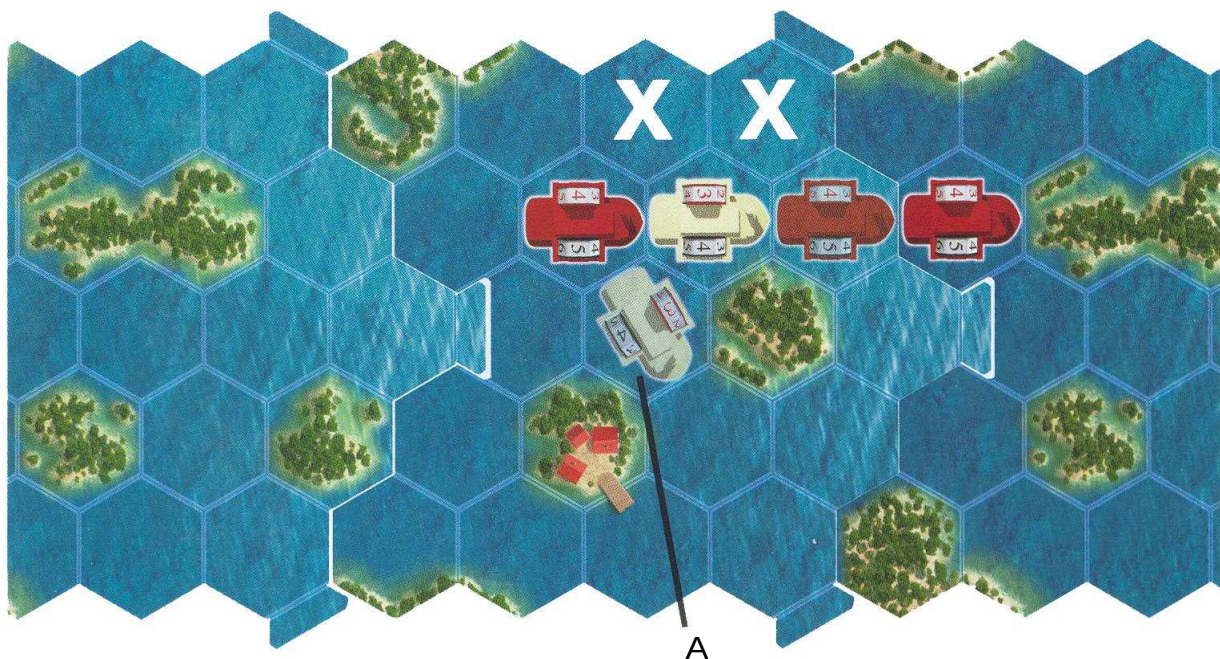
- Si un barco (debido a su velocidad) va a encallar o a salirse del río, debe ralentizar su marcha o girar.
- Al comienzo de la carrera, una segunda baldosa se coloca a continuación de la loseta de salida antes que el primer jugador mueva su barco.
- Atención: El río no puede formar un bucle, cerrándose sobre sí mismo. Si esto sucede, debe lanzarse de nuevo el dado de dirección.
- Tan pronto como todos los barcos hayan atravesado una loseta de río, esta se devuelve a la caja de juego.

Consejo: A medida que se va construyendo el río, moverlo para que quede en el centro de la mesa.

Empujar un barco rival

- Normalmente, el movimiento se realiza hacia los espacios vacíos. Sin embargo, un barco puede empujar a una embarcación rival.
- Cada vez que se empuja a un rival, cuesta un punto de movimiento nuestro. El barco que empuja mueve por tanto un espacio menos de los que muestra la rueda roja por cada vez que empuja.
- Si un jugador empuja dos barcos, se traslada dos espacios menos de su velocidad actual.
- El jugador que empuja decide a que espacio irá el barco empujado. Sin embargo, un barco no puede ser empujado hacia una isla o fuera de la baldosa. Igualmente un barco no puede empujar a otro a un espacio por el que se ha movido en ese turno el barco que empuja (incluyendo el espacio desde el que empuja). Si no hay ningún espacio permitido al que poder empujar un barco, este no puede ser empujado.
- El jugador cuyo barco ha sido empujado, elige la dirección hacia la que se orientará su barco, tan pronto como el jugador que empuja decide el espacio al que es empujado.

Ejemplo: El barco rojo debe mover 4 espacios. Empuja al barco beige al espacio A (le cuesta un punto) y ocupa la posición que este tenía (otro punto) y avanza 2 espacios más (2 puntos). El jugador de color beige orienta luego su barco en cualquier dirección. También podría haber sido empujado a cualquiera de los espacios marcados con una cruz blanca.

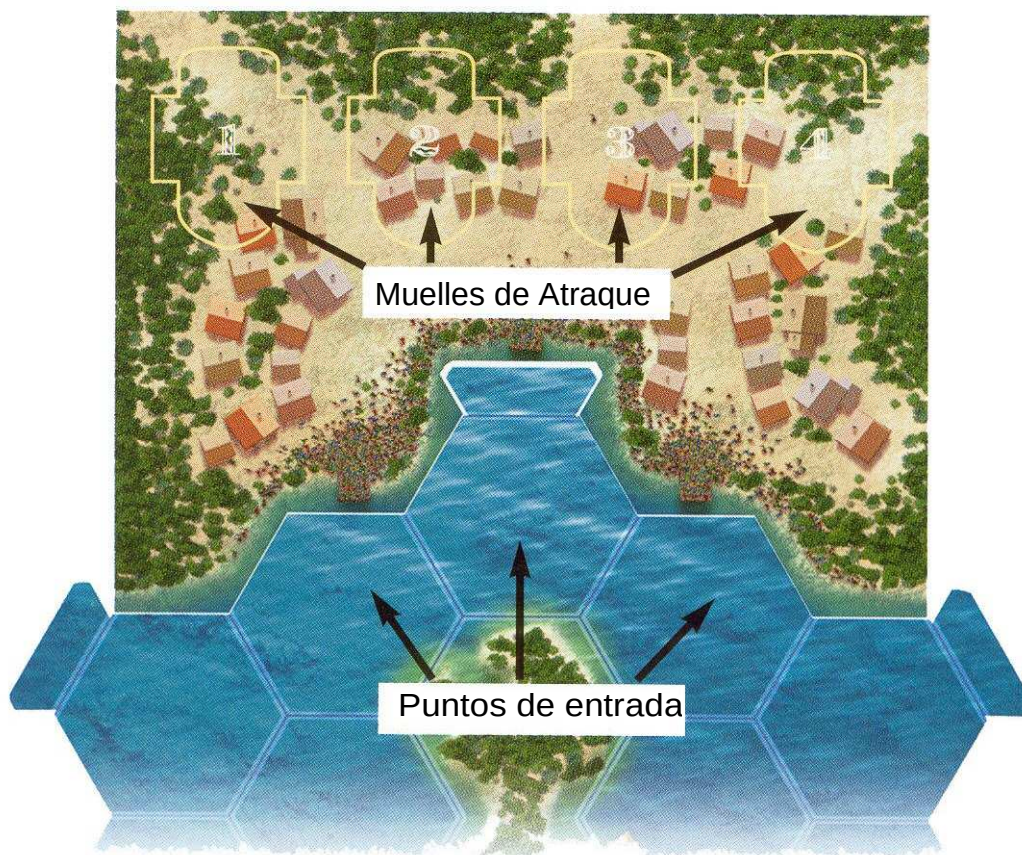


- Si un jugador tiene suficientes puntos de movimiento para llegar a un espacio ocupado por un oponente, pero no le quedan puntos para empujarlo fuera de su camino, entonces no podrá mover su barco a este espacio, y deberá llevar su barco a otro.
- Si un barco es empujado a una baldosa de río inexplorada, el río es ampliado según lo indicado en la página 5: el jugador que empujó tira el dado y coloca la baldosa según lo que indique la tirada.

Fin de la carrera

El jugador que coloca la última baldosa de río tira de nuevo el dado para decidir la posición en que se coloca el muelle de atraque.

Tal y como se ve en el dibujo hay tres hexágonos que son los puntos de entrada a este muelle, pero si hay una isla que ocupe un espacio de entrada, entonces habrá sólo dos espacios de entrada.



El primer jugador en alcanzar uno de estos puntos de atraque gana. Los puntos de movimiento no utilizados se pierden.

El barco ganador es colocado en el muelle en la posición número 1 y el resto de jugadores continúa compitiendo para determinar las siguientes posiciones.

Estas son las reglas para el juego introductorio.

Ahora puedes comenzar.

A continuación se explican las reglas adicionales para jugar la carrera completa: el juego de pasajeros.

Turno de juego (resumen)

1. Mantener o cambiar la velocidad (en caso necesario reducir las reservas de carbono)
2. Avanzar el barco (puede cambiar de dirección) las posiciones que indique la rueda de velocidad. Un giro es gratuito, por cada vez adicional, reducir las reservas de carbón.
 - 2.1 Si el barco llega a un lugar ocupado: empujar barco rival.
 - 2.2 Si se llega a la última loseta de río que se ha colocado, acabar el movimiento y tirar el dado para añadir una nueva loseta.

Juego con pasajeros

Después de haber jugado al juego de iniciación, ya sabes cómo mover el barco. El juego con pasajeros requiere que cada barco recoja a 2 pasajeros a lo largo del recorrido y acabar la carrera en el muelle de atraque para ganar. En esta carrera, el barco que lidera la carrera mueve primero en cada turno, sin seguir el orden de las agujas del reloj. Todas las normas descritas en el juego de iniciación se mantienen con las siguientes adiciones o cambios.

Preparativos

- Se emplean todas las losetas de río.
 - Coloque la regla de medir de cerca del río.
 - Coloque los barcos y la primera baldosa de río tal y como se explicó con anterioridad.
 - Ponga los pasajeros que vaya a utilizar cerca de la pila de baldosas.
 - Con 3 jugadores, se usan 8 pasajeros
 - Con 4 jugadores, use 12 pasajeros
 - Con 5 jugadores, se emplean los 16 pasajeros.
- Los pasajeros no utilizados se dejan en la caja.

Colocación de pasajeros en los muelles

Cuando se coloque una loseta de río que contenga una isla con estación (un edificio con un muelle), coloque los pasajeros en ella. El número de pasajeros colocados en cada estación depende del número de jugadores:

- Con 3 jugadores, se coloca 1 pasajero por estación.
- Con 4 jugadores, 1 pasajero en las estaciones de color rojo, y 2 en las de color café.
- Con 5 jugadores, 2 pasajeros por estación.

Si la loseta colocada al inicio del juego contiene una isla con estación, también se debe/n situar el/los pasajero/s correspondientes.

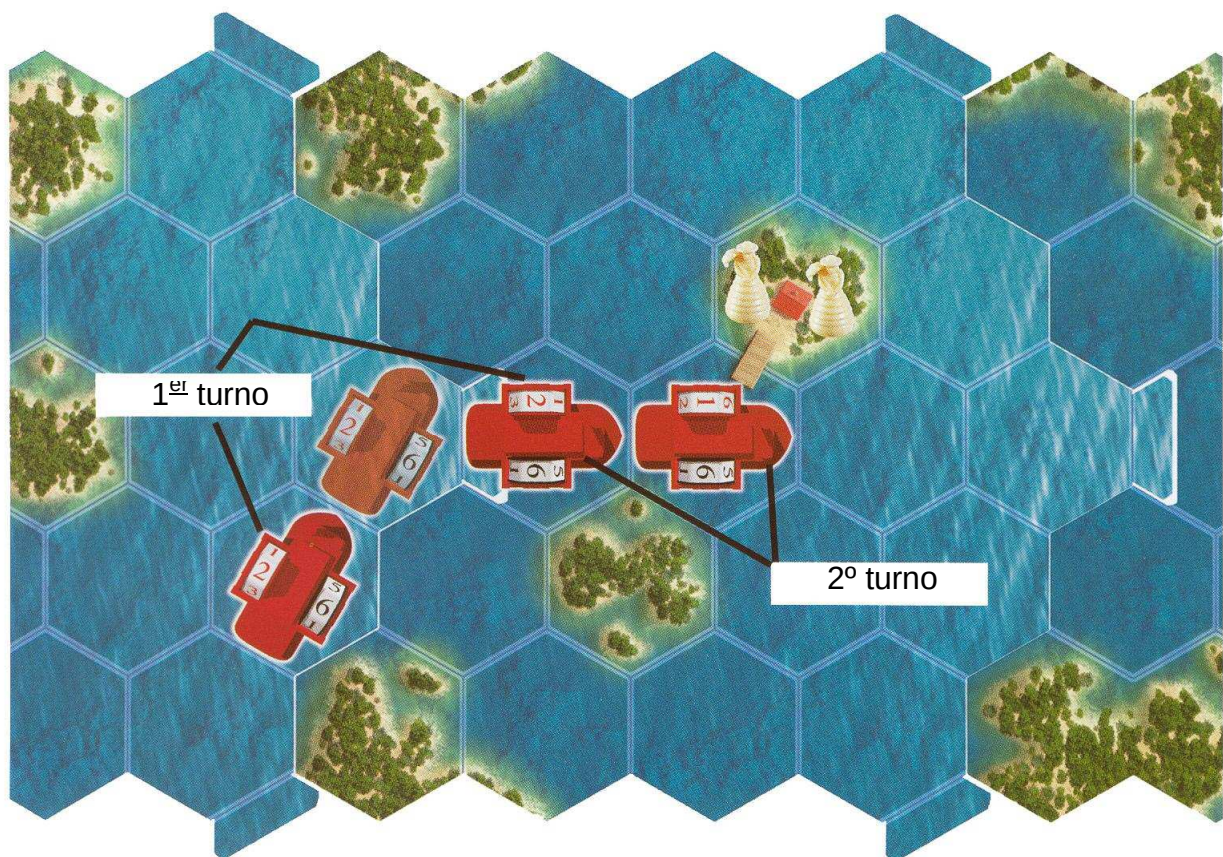
Recogida de Pasajeros

Para recoger un pasajero, el barco debe llegar al muelle de embarque que parte de la isla, y acabar su movimiento en dicho lugar.

- La velocidad del vapor ha de ser igual a 1, en este caso el barco podrá embarcar a 1 pasajero.
- Cuando un jugador ya ha recogido 2 pasajeros, no puede recoger ninguno más.
- Ningún jugador puede recoger 2 pasajeros de la misma isla.

Consejo: Hay pasajeros de sobra para todos y cada uno de los jugadores, así que no es preciso precipitarse y recoger el primer pasajero que aparezca. Sin embargo debe planificarse este apartado cuidadosamente ya que no se puede ganar sin recoger 2 pasajeros.

Ejemplo: Red quiere recoger un pasajero. Frena a velocidad 2 y mueve dos espacios (incluyendo un giro). En su siguiente turno, frena de nuevo a velocidad 1 y llega a la plataforma de embarque.



- Si un jugador es empujado a una plataforma de embarque, y su rueda roja marca una velocidad de 1, podrá recoger un pasajero, a menos que, como es lógico, ya ha recogido otro de la misma isla.
- Una vez que todos los jugadores han atravesado completamente una baldosa de río, esta (con los posibles pasajeros que quedasen) se devuelve a la caja.

Turno de Juego

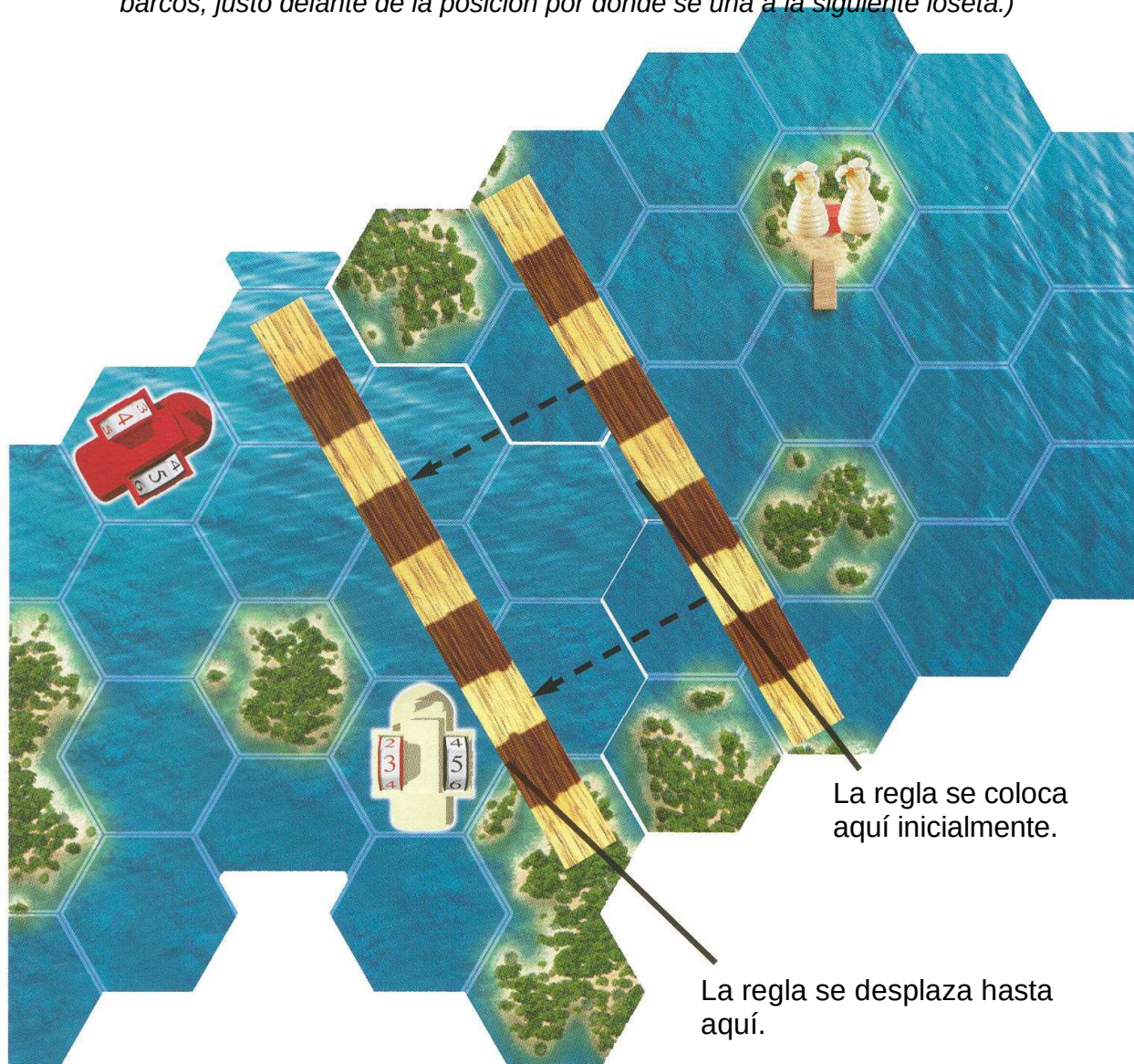
- Los barcos se mueven según su posición en cada turno: el que más avanzado esté mueve en primer lugar, continúa el segundo y así sucesivamente.
- Si 2 barcos están empatados (atendiendo a su posición), el que muestra la mayor velocidad mueve primero.
- Si continúa el empate, el que tenga la mayor reserva de carbón mueve primero.
- Si permanecen igualados, el barco que está más cerca de la orilla derecha del río, mueve primero.

Ayuda en la determinación de la posición:

- Use la regla de medir si no es evidente la posición relativa de algún barco.
- Coloque la regla en perpendicular al curso del río, por delante de los barcos.
- Muévala hacia atrás, hacia los barcos.
- Será primero aquel barco a cuyo espacio se llegue en primer lugar, sea cual sea la dirección hacia la que esté orientado el barco.

Ejemplo: El beige está por delante del rojo.

(N. del T.: Colocar la regla por delante de la loseta de río donde estén implicados los barcos, justo delante de la posición por donde se una a la siguiente loseta.)



Ejemplo de determinación de la posición:

Es evidente que el barco gris es el que más ha avanzado. Para discernir quien es segundo (entre el rojo y el beige) utilizamos la regla, tal y como se explica en el punto anterior, determinándose que están a la misma altura; se pasa al siguiente criterio (velocidad), como tienen la misma se observa la reserva de carbón, y como también es la misma, el beige es segundo y el rojo tercero, ya que el beige está más cerca de la orilla derecha. En cuarto lugar es para el barco verde por haber avanzado más, y en último lugar el marrón.



Fin del juego

Al igual que en el juego de iniciación, el primer barco que llegue al muelle de atraque gana, pero ahora ha de hacerlo con dos pasajeros. A medida que llegan los barcos, se trasladan al del muelle de atraque, y se colocan, según el orden de llegada, en los espacios numerados.

Atención: Al igual que cuando se recoge un pasajero, en este punto el barco debe mostrar una velocidad (rueda roja) de 1.

Si un barco es empujado por un rival y alcanza el muelle con una velocidad igual a 1, se considerará que ya ha llegado.