

1911

Amundsen

VS

Scott



En el verano austral de 1911 se desencadenó una trepidante carrera para alcanzar el Polo Sur por primera vez. La exploración se convirtió en una de las más grandes aventuras del ser humano, un desafío que protagonizaron el noruego Roald Amundsen y el inglés Robert F. Scott.

Amundsen y Scott viajaron a la Antártida para ganar y, aunque sólo uno pudo hacerlo, ambos alcanzaron la gloria.

Un juego de Peregau Llistosella ilustrado por Pedro Soto
2 Jugadores - 20 Minutos - A partir de 10 años.

COMPONENTES

- 55 cartas del juego básico
- 1 Tablero por ambas caras
- 1 peón rojo (*Amundsen*)
- 1 peón azul (*Scott*)
- 2 cartas de explorador / Resumen
- 1 Reglamento (*Español e Inglés*)
- Expansión "*Depósitos de Comida*" (4 cubos blancos)
- Expansión "*Los Mecenas*" (8 Cartas)
- Expansión "*¡Maldito Tiempo!*" (5 Cartas y 1 Dado)
- Expansión "*1912 El Regreso*" (10 Cartas)*

PREPARACIÓN INICIAL

- Se despliega en la mesa el tablero de juego por el lado principal con los cuatro paralelos (75°, 80°, 85° y 88°).
- El jugador que haya pisado tierra más al Sur escoge con qué explorador quiere jugar.
- Cada jugador coge su carta de explorador y coloca su peón en su respectivo barco del tablero.
- Se baraja el mazo y se coloca cerca del tablero.
- Se descubren 3 cartas del mazo y se colocan en fila junto a éste.
- Cada jugador roba una carta que guarda en su mano.



* Las 10 cartas de la expansión "*1912 El Regreso*" tienen mismo dorso que las del juego básico pero se distinguen por este símbolo especial. Sepáralas de las 55 cartas del juego básico e inclúyelas solo cuando te lo indique la expansión.

LAS CARTAS

Color e icono de la carta.

El color importa, en especial, para las acciones "Avanzar", "Llegar al Polo Sur" o "Volver a la ruta".

Icono de Acción Especial.

Puede ser una **Acción Especial de Descarte** (se activa con la opción de "Coger cartas") o una **Acción Especial** (se activa con la opción de "Jugar cartas")

Efecto de la Acción Especial.

Se consultan en "Cartas especiales" (página 5)



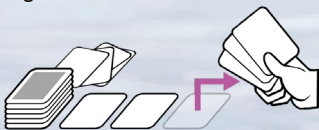
DESARROLLO DEL JUEGO

Los jugadores encarnan al noruego Amundsen y al británico Scott en su hazaña por ser los primeros en alcanzar el Polo Sur. El explorador que consiga llegar antes ganará la partida. El jugador que representa a Amundsen comienza y los turnos se alternan entre ambos jugadores. Cada jugador en su turno deberá **Coger cartas** o **Jugar cartas**

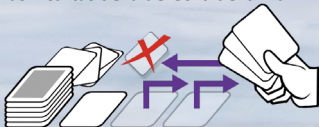
A- COGER CARTAS.

El jugador coge cartas de la fila y las añade a su mano. Tras hacerlo desplaza las cartas de la fila hacia la derecha y rellena con cartas del mazo para que siempre haya 3 cartas visibles. Hay 3 opciones posibles:

- **Coger la carta de la derecha de la fila.**



- **Descartar 1 carta de la mano* y coger las 2 cartas de la derecha de la fila.**



- **Descartar 3 cartas de la mano* y coger las 3 cartas de la fila.**



* Las cartas especiales sin color "Brújula" y "Equipo Perdido" (ver pág 5) no pueden descartarse con la acción de "Coger cartas".

Acción Especial de Descarte

Si la carta descartada para coger otras lleva el símbolo de "Acción Especial de Descarte", el jugador podrá, si lo desea, ejecutarla tras coger las cartas. Si el descarte ha sido de 3 cartas y más de una contenía este símbolo, solo podrá ejecutar una.



Límite de la mano

Los jugadores no podrán tener en su mano más de 7 cartas **en ningún momento**, así que no podrán usar una acción de "Coger cartas" si con ella superan este límite.

Mazo agotado

Cuando el mazo se agota, se mezclan las cartas del descarte y se forma uno nuevo. Cuando se agota por segunda vez y un jugador en su turno manifiesta no poder realizar la acción "Coger Cartas" deseada, la partida termina sin ganador. Ambos exploradores mueren congelados en la Antártida.

Ejemplo: El mazo está agotado por segunda vez y quedan sólo 2 cartas en la fila. Amundsen está junto al Polo Sur y con 6 cartas en la mano. Scott, que tiene 4 cartas y está a 2 casillas del objetivo, ve que es imposible llegar a ganar así que en su turno declara que quiere coger 3 cartas y como no puede hacerlo, la partida finaliza sin vencedor.

B- JUGAR CARTAS

El jugador escoge una de las siguientes opciones:

1- AVANZAR

El jugador utiliza una o varias cartas guiándose por el color de su icono para avanzar en su camino al Polo Sur. Dependiendo del color y número de cartas jugadas podrá avanzar una o más casillas en su ruta:

● Avanzar 1 casilla:

Jugar 1 carta del color indicado en la primera casilla.

● Avanzar 2 casillas:

Jugar 3 cartas (1 carta del color de la primera + 2 cartas del color de la segunda casilla).

● Avanzar 3 casillas:

Jugar 5 cartas (1 carta del color de la primera + 2 cartas del color de la segunda + 2 cartas del color de la tercera casilla).

● Avanzar 4 casillas:

Jugar 7 cartas (1 carta del color de la primera + 2 cartas del color de la segunda + 2 cartas del color de la tercera + 2 cartas del color de la cuarta casilla).



2- LLEGAR AL POLO SUR.

El jugador debe usar 4 cartas, una de cada color, para poder llegar al Polo Sur.



PERROS Y CABALLOS

En el juego existen cartas comodín de color que son diferentes para ambos jugadores. Para Amundsen, son las cartas de "Perro de Groenlandia", y para Scott, son las de "Caballo Mongol".

3- JUGAR UNA ACCIÓN ESPECIAL



El explorador puede jugar cartas para realizar una sola Acción Especial y ejecutar sus efectos:

- Jugar "Brújula" (ver página 5: "Cartas Especiales").
- Jugar "Equipo Perdido" (ver página 5: "Cartas Especiales").
- Jugar 2 cartas "Ventisca" (si eres Amundsen) o 2 cartas "Grieta" (si eres Scott) para que el rival pierda la ruta (ver página 4: "Perder la Ruta").
- Jugar 1 carta de "Ventisca" o de "Grieta" indistintamente, para que el rival sufra una penalización cuando está perdido (ver página 4: "Perder la Ruta").

La diferencia estratégica entre ambas expediciones fue que Amundsen basó su transporte en trineos con perros groenlandeses, mientras Scott usó caballos mongoles. Amundsen sacrificó varios perros antes de llegar al polo y almacenó la carne para el regreso; esta estrategia le permitió aminorar el peso del alimento de los perros y asegurar la alimentación de los animales supervivientes en el viaje de vuelta.

PERDER LA RUTA

Cuando un jugador pierde la ruta por efecto del rival, coloca su peón en el punto perdido “?” inmediatamente anterior a su posición actual. En su turno, los jugadores perdidos sólo pueden usar estas acciones:

- “Coger Cartas”
- “Jugar una Acción Especial” (excepto “Brújula”)
- “Volver a la Ruta”.



Amundsen ha jugado dos “Ventiscas” y hace perder el rumbo a Scott. Scott haría lo mismo con Amundsen si jugara dos “Grietas”.



Penalizaciones:

Si un explorador está perdido y su adversario juega 1 carta “Grieta” o “Ventisca” indistintamente, deberá retroceder al punto perdido anterior.

Scott sigue perdido y Amundsen aprovecha jugando 1 “Grieta” para hacerle retroceder otra casilla.



4- VOLVER A LA RUTA

Un jugador perdido puede volver a su ruta jugando cualquier carta de color. El color de la carta indica la casilla a la que vuelve, pero ésta siempre debe ser una casilla anterior a su posición.

Scott ha perdido el rumbo. Puede volver a la ruta descartando una carta amarilla, azul o verde y situándose en 1, 2 ó 3 casillas anteriores.



El jugador perdido puede tener pocas o ninguna carta y no tener más remedio que obtener nuevas para volver. O también puede decidir hacerlo para lograr un color y mejorar la casilla de vuelta.

Pero... ¡Cuidado! Un jugador perdido es vulnerable a retroceder más casillas si es atacado por el rival (ver “Penalizaciones” en la columna de tu izquierda).

Nota: si un jugador se pierde cerca del barco podrá volver a él con cualquier color de su ruta que no esté presente en las casillas que tenga por detrás.

FIN DE PARTIDA

El jugador que llegue antes al Polo Sur es el vencedor de la partida.

Ambos jugadores pierden, congelados en la Antártida, si el mazo de cartas se agota completamente por segunda vez y un jugador, en su turno, no puede realizar la acción “Coger Cartas” deseada.

Amundsen llegó al Polo Sur el 14 de diciembre de 1911. Scott lo alcanzó el 17 de enero de 1912 y murió en el camino de vuelta dejando esta nota: “Si hubiéramos vivido, habría podido contar una historia que hablase de la audacia, la entereza y el coraje de mis compañeros, que habría conmovido el corazón de los ingleses. Tendrán que ser estas improvisadas notas y nuestros cadáveres los que la cuenten.”

CARTAS ESPECIALES



USO EN JUEGO

Estas cartas se activan cuando se juegan en la acción "Jugar Cartas".



● **Equipo Perdido.** Esta carta no tiene color y **no puede descartarse en la fase de "Coger Cartas"**. El jugador activo la sitúa delante del contrario y éste reduce su límite en mano a 5 cartas durante el resto de la partida. Si, en ese momento, tiene más de 5 debe descartar el exceso.



● **Brújula.** Esta carta no tiene color y **no puede descartarse en la fase de "Coger Cartas"**. Si se juega antes de llegar al paralelo 85°, el jugador avanza una casilla hacia el Polo Sur. Si se juega tras pasar el paralelo 85°, el jugador retrocede una casilla. Además, **tener esta carta en mano te impide jugar la acción "Llegar al Polo Sur"**. Así que un jugador deberá jugarla antes de intentar ganar.



● **Ventisca.** Si Amundsen juega dos "Ventiscas" a la vez, Scott pierde la ruta. Además, si Amundsen o Scott juegan una "Ventisca" sobre un rival perdido, éste retrocede al punto perdido anterior.

● **Grieta.** Si Scott juega dos "Grietas" a la vez, Amundsen pierde la ruta. Además, si Amundsen o Scott juegan una "Grieta" sobre un rival perdido, éste retrocede al punto perdido anterior.



USO EN DESCARTE

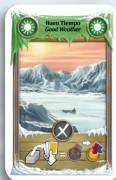
Estas cartas se activan al descartarlas en la acción "Coger Cartas".



● **Abandono de viveres.** El jugador roba una carta al azar de la mano del rival y la añade a su mano. Esta habilidad no se usa si con ello la mano del jugador supera el límite máximo de cartas en mano.



● **Sacrificio.** El rival debe enseñar su mano y descartar las cartas "Buen tiempo" y "Perro de Groenlandia" (si es Amundsen) o "Buen Tiempo" y "Caballo Mongol" (si es Scott).



● **Buen tiempo.** El jugador roba una carta del mazo. Si el color de la carta robada coincide con el color de la casilla siguiente de su ruta, la muestra al rival y avanza una casilla. En cualquier caso se queda con la

carta. Esta habilidad no la puede ejecutar si está perdido o si al coger esa carta supera el límite máximo.

1911 Amundsen vs Scott

Autor: Perepau Llistosella

Ilustraciones y diseño: Pedro Soto

Reglas: Perepau Llistosella y Pedro Soto

Editado por: Looping Games S.L.

(www.loopinggames.com)



Agradecimientos del autor:

A la familia Cittadino Vilallonga (5mpj), a Cristophe Ribouldingue por sus esfuerzos para que el juego fuera editado, a Pol Cors por su apoyo, a Sonja Wasny y a todos los que soñamos con imposibles.

Agradecimientos del ilustrador:

A Eva, que desde que estoy con ella nunca viajo solo y a la pequeña Emma que vino a acompañarnos mientras andaba perdido en la Antártida.

CUATRO EXPANSIONES Y UNA VARIANTE

Al principio de la partida, los jugadores pueden acordar si quieren jugar con alguna o algunas de las expansiones o variantes que propone el juego.



EXPANSIÓN 1 - DEPÓSITOS DE COMIDA

Cada jugador recibe 2 Depósitos de Comida, tira el dado y coloca uno de ellos en la casilla de ruta resultante (asumiendo que "1" es la 1ª casilla junto al barco). Ahora coloca el otro por delante o detrás del primero, pero siempre dejando una casilla libre entre ellos.

Ejemplo: Si el primer depósito está en la casilla 5, el segundo puede estar en la 7 o en la 3.

Al principio de la partida cada jugador recibe **3 cartas en lugar de 1**, escoge 2 de ellas y las coloca boca abajo junto al tablero a la altura de cada depósito. Durante la partida, si un jugador acaba el turno en una casilla con depósito, recoge la carta y la añade a su mano. Si su mano ya tenía el máximo de cartas, podrá intercambiar una de ellas por la del depósito. Si decides jugar esta expansión junto con la "Expansión 2 - Los Mecenas" (ver a continuación), ésta se prepara antes.

EXPANSIÓN 2 - LOS MECENAS

Al inicio, tras escoger explorador, cada jugador coge los 4 mecenas de su país de origen, los mezcla, roba uno al azar y lo coloca visible frente a él. Cuando los jugadores ejecutan la habilidad especial de su mecenas (algunas de ellas se activan al principio de la partida) lo descartan.



MECENAS NORUEGOS

Arquitecto:
Empieza la partida con 3 cartas en vez de una.

Oficial del ejército:
Retira del juego el primer "Caballo Mongol" que aparezca en la fila de cartas. Rellénala a continuación.



MECENAS INGLESES

Ingeniero:
Empieza la partida con 4 cartas en vez de una.

Oficial del ejército: Retira del juego los dos primeros "Perros de Groenlandia" que aparezcan en la fila de cartas. Rellénala a continuación.



Magnate de prensa:
Empieza la partida sobre la primera casilla en vez de en la casilla del barco.

Productor de espectáculos:
Empieza la partida sobre la primera casilla en vez de en la casilla del barco.



Filántropa:
Utiliza esta carta de mecenas como comodín de color una vez durante la partida.



Político:
Utiliza esta carta de mecenas como comodín de color una vez durante la partida.

EXPANSIÓN 3 - 1912 EL REGRESO

Esta expansión está compuesta de 10 cartas con un símbolo especial en el anverso. Tienen el mismo dorso que las básicas así que deberás separarlas al principio de la partida. El tablero tiene otra cara que que representa la vuelta de Amundsen y Scott desde el Polo Sur hasta sus propios barcos.



Nota: Aunque los jugadores tengan previsto jugar esta variante, si uno alcanza el Polo Sur y su rival no ha cruzado el paralelo 85°, la partida acaba al instante con la victoria del primero.

Cuando un jugador llega al Polo Sur, se voltea el tablero por el lado gris para jugar el resto de la partida.

Se colocan los peones en las casillas correspondientes alcanzadas en la ida (uno estará en el Polo Sur y el otro, en el color de ruta en el que estaba). El jugador que aún no ha alcanzado el Polo Sur sigue con las mismas reglas de la ida hasta que lo alcance (aunque no puede hacer perder la ruta al contrario, obviamente).



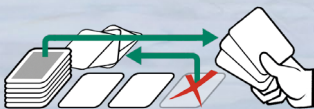
Se mezcla el descarte con el mazo de cartas tal y como está y se separan al azar 25 cartas que se barajan con las 10 cartas de la expansión. Este nuevo mazo de 35 cartas compone el mazo de regreso.

Las cartas de la fila siguen siendo las mismas.

Cada jugador durante su turno en **1912 El Regreso** escoge una de estas 2 opciones:

A- COGER CARTAS.

Se siguen usando las 3 formas de coger cartas del sistema básico, pero se añade una nueva forma. Ahora los jugadores pueden robar la carta superior del mazo a cambio de descartar la carta más a la derecha de la fila.



B- AVANZAR 1 CASILLA.

El mapa de vuelta indica casillas con 2 requerimientos, uno de color y otro de símbolo (tipo de carta). Solo se puede avanzar una casilla en cada turno y se hace descartando 2 cartas con la combinación que requiere la casilla o 1 carta que ya tenga esa combinación.



La última casilla corresponde al barco de cada jugador. Para alcanzarla y ganar la partida se requiere jugar la carta de barco correspondiente.

Si ningún jugador alcanza su barco al agotarse por segunda vez el mazo de cartas, la partida acaba sin vencedor.

CARTAS ESPECIALES

En **1912 El Regreso**, ninguna carta funciona por sus habilidades especiales, ni de descartes ni de acción. Sólo tienen un uso especial las cartas sin color ("*Equipo Perdido*" y "*Brújula*") y las nuevas cartas de Barcos ("*Fram*" y "*Terranova*").



- **Los Barcos:** Son cartas sin color así que no pueden descartarse en la fase de "Coger Cartas". Cuando un jugador roba, o retira de la fila de cartas, la carta de barco del rival debe entregársela inmediatamente a su dueño y **descartarse**

de todas las cartas de la mano menos una. Y si el dueño tiene el máximo de cartas en la mano cuando tiene que recibir su barco... ¡deberá descartar todas para recibirlo!

- **Equipo perdido:** el jugador que tuviera delante la carta "*Equipo perdido*", la recoge y la añade a su mano (ha vuelto a encontrar el equipo que perdió) recuperando así el límite de 7 cartas en la mano. Además, esta carta ahora funciona a modo de comodín de color o símbolo.



- **Brújula:** Funciona ahora como comodín para ser jugada como el color o símbolo que desees.

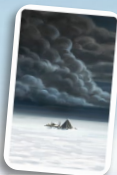


EXPANSIÓN 4 - ¡MALDITO TIEMPO!



Esta variante, con 5 cartas y un dado, trae al viaje de ida condiciones meteorológicas y algo de azar.

Los jugadores barajan las 5 cartas y las sitúan cerca del tablero junto el dado. Cuando un jugador acaba su turno habiendo cruzado un paralelo que aún no ha sido cruzado por el rival, toma la primera carta del mazo, la muestra, tira el dado y ejecuta el resultado:



- **Soleado.** Ambos jugadores roban una carta del mazo siempre que con ello no superen el límite máximo.
- **Estable.** El jugador que cruzó el paralelo coge una carta de la fila y el rival coge las otras dos. Luego se repone la fila. Si un jugador no puede coger alguna carta debido al límite de la mano, debe descartarla. Con la variante "*Juego Experto*" (ver más abajo), se cogen de entre las 3 cartas de la derecha de la fila.

- **Ventoso.** Los jugadores se intercambian al azar una carta. Si un jugador no tiene cartas, sigue recibiendo una del rival.
- **Tormentoso.** Se descartan las 3 cartas de la fila y se rellena con nuevas cartas del mazo. Con la variante de "*Juego Experto*" (ver más abajo) se descartan las 6 cartas.
- **Frío extremo.** Ambos jugadores seleccionan y descartan una carta de su mano. Ten en cuenta que se pueden descartar cartas sin color porque no es la fase de "Coger Cartas".

Cuando de nuevo un jugador atraviesa otro paralelo no cruzado por su rival, una nueva carta entra en acción. Si un jugador atraviesa dos paralelos en un solo movimiento ejecutará dos cartas de clima al final de su turno.

VARIANTE - JUEGO EXPERTO

Los jugadores expertos jugarán con una fila visible de 6 cartas. El resto de las reglas sigue igual ya que sólo se podrán coger las 3 cartas situadas más a la derecha pero esta variante permite que los jugadores puedan conocer las que vienen después.