

# AMUNDSEN VS SCOTT 1911

## Reglas

© Perepau Llistosella

## OBJETIVO DEL JUEGO

Llegar el primero al polo sur.  
Amundsen también gana si Scott muere.

## SITUACIÓN INICIAL

- 1- Mazo de cartas.
- 2- Tres cartas boca arriba y al azar en el tablero.
- 3- Una carta a cada jugador.
- 4- Peones de Amundsen (Gris) y Scott (Blanco) en la posición inicial.

## LAS CARTAS

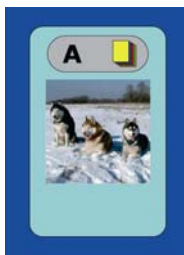
El juego consta de 52 cartas de 4 colores, distribuidas de la siguiente manera:

**10 Verdes, 13 Azules, 13 Amarillas y 16 Rojas**

De las cuales hay:

9 cartas comodín de Amundsen (Husky)

4 cartas comodín Scott (pony)



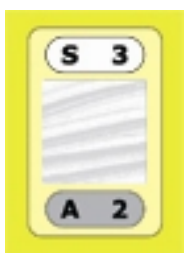
P.ej. esta carta es azul para Scott y de cualquier color para Amundsen.



P.ej. esta carta es roja para Amundsen y de cualquier color para Scott.

7 cartas de Ventisca

9 cartas de grietas



Producen efectos al jugador rival:  
Si **S** juega 3 cartas como esta, **A** pierde el rumbo.  
A Amundsen le bastan 2 para que Scott pierda el rumbo.



Producen efectos al jugador rival:  
Si **A** juega 3 cartas como esta, **S** pierde el rumbo.  
A Scott le bastan 2 para que Amundsen pierda el rumbo.

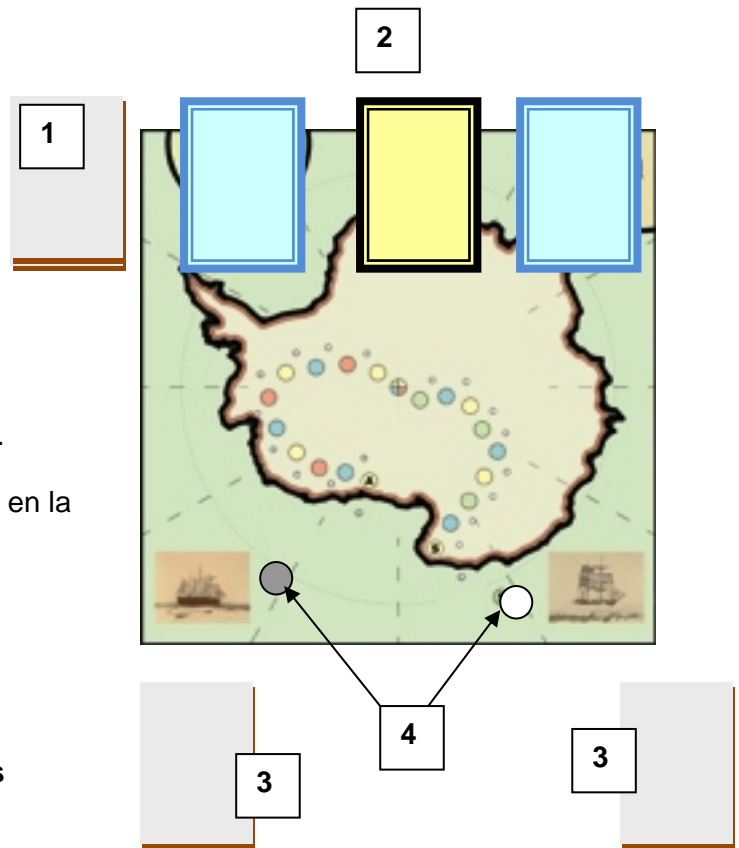
## TURNOS

**El primer turno siempre es para el jugador que representa a Amundsen (jugador gris).**

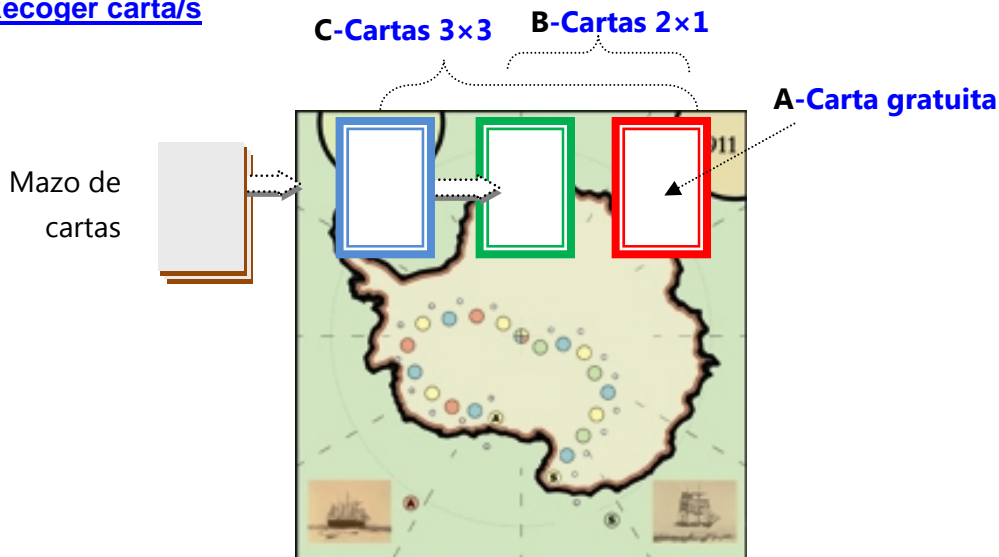
A partir de entonces los turnos son alternos, Amundsen-Scott.

En el turno el jugador puede hacer **una** de estas dos acciones, antes de pasar el turno al otro jugador:

- Recoger carta/s
- Jugar carta/s



## Recoger carta/s



El jugador tiene 3 opciones:

- A-** Recoger la carta situada a la derecha del tablero.
- B-** Recoger las dos cartas situadas más a la derecha, descartando primero una de la mano al mazo de descarte.
- C-** Descartar 3 cartas de la mano al mazo de descartes y recoger las tres cartas del tablero.

Después de recoger carta/s el jugador debe desplazar las cartas que aún quedaran en el tablero a las posiciones más a la derecha y rellenar los huecos con cartas del mazo.

**Los jugadores no podrán tener nunca en su mano más de 7 cartas.**

Las cartas descartadas vuelven a formar un nuevo mazo cuando se agotan la primera vez las cartas. Si se acabara de nuevo este segundo mazo sin que ningún jugador llegara al Polo Sur, se considera que Amundsen y Scott mueren en la Antártida por congelación y la partida acaba en **empate**.

## Jugar cartas

Los jugadores pueden jugar cartas para 3 acciones:

- 1-** Mover su peón hacia el Polo sur siguiendo su ruta.
- 2-** Hacer perder la ruta al rival.

Entonces:

- 3.1-** A + S: volver a la ruta, una vez se ha perdido la ruta.
- 3.2-** Scott: hacer retroceder a Amundsen, una vez que ha perdido la ruta.
- 3.3-** Amundsen: hacer que Scott muera, una vez ha perdido la ruta.

### 1-Mover su peón hacia el Polo sur siguiendo su ruta.

Para avanzar a las casillas siguientes de su ruta el jugador puede descartar cartas de **una\*** de estas maneras:

- 1 carta del color de la casilla a la que se desplaza.
- 3 cartas: ídem + 2 del color de la siguiente casilla (1+2). Avanza 2 casillas.
- 5 cartas: ídem + 2 del color de la siguiente casilla (1+2+2) . Avanza 3 casillas.
- 7 cartas: ídem (1+2+2+2) . Avanza 4 casillas.
- 4 cartas de distintos colores para avanzar la última casilla, el POLO SUR (1+1+1+1)\*

\* Sólo se escoge una opción.

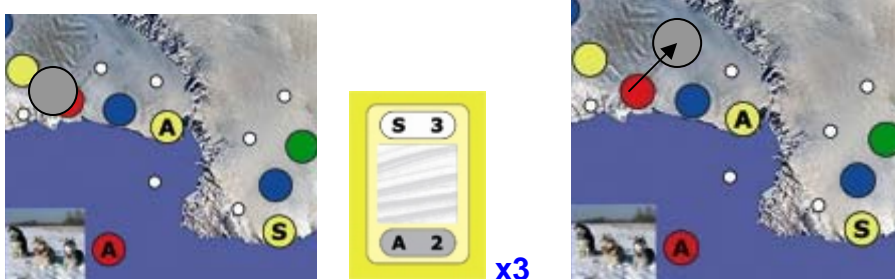
## 2-Hacer perder la ruta al jugador rival.

Las cartas de ventisca o grietas hacen perder el rumbo al contrario. Son necesarias al menos 2 o 3, depende del personaje, para realizar la acción. Los comodines NO sirven como cartas de ventisca o grietas.

*Veamos un ejemplo y sus consecuencias:*

**Scott** se descarta de 3 cartas de ventisca (pasaría lo mismo si se descartara de 2 cartas de grietas)

**Amundsen** pierde el rumbo, para ello coloca su peón en el punto blanco que está entre su casilla y la anterior.



### 3.1- A + S: volver a la ruta, una vez se ha perdido.

Un jugador puede volver a su ruta descartándose de una carta en su turno (finalizándolo).

El color de la carta indica la casilla a la que vuelve, pero esta siempre debe ser una **casilla anterior** a su posición.

*Veamos como **Amundsen** resuelve su vuelta a la ruta:*

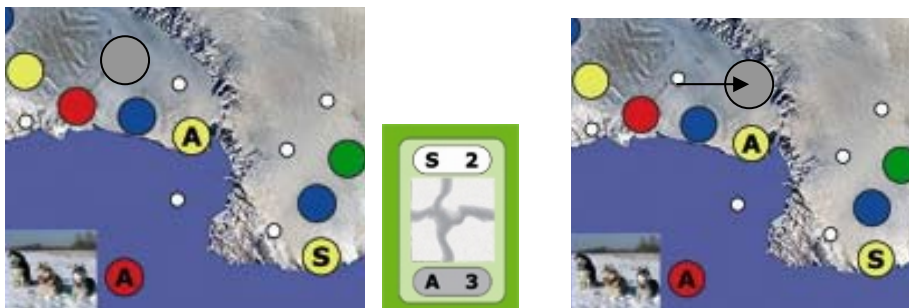


*Ha descartado una carta azul (o comodín). Si hubiera descartado una carta amarilla retrasaría aún más su marcha al tener que colocarse en una casilla amarilla*

### 3.2- Scott: hace retroceder a Amundsen, una vez que ha perdido la ruta.

Si Amundsen estuviera aún fuera de la ruta en el turno de Scott, este puede jugar una carta **cualquiera** de ventisca o grietas (no tiene porque ser del mismo tipo de la que hecho fuera de la ruta a Amundsen) para que Amundsen se desplace a un punto blanco anterior.

*Veamos como **Scott** hacer retroceder a Amundsen:*

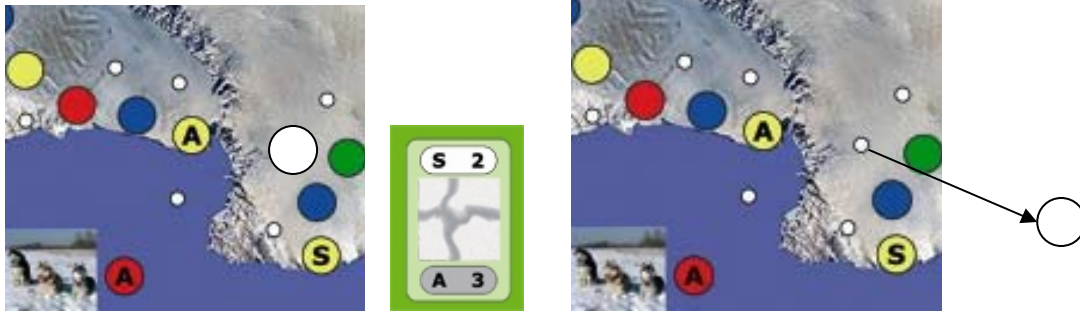


*Amundsen no ha conseguido volver a su ruta. Scott aprovecha para descartarse de una carta de grietas (serviría también una de ventisca) y hacer retroceder aún más a Amundsen.*

### **3.3- Amundsen: hace que Scott muera, una vez ha perdido la ruta.**

Si Scott estuviera aún fuera de la ruta en el turno de Amundsen, este puede jugar una carta cualquiera de ventisca o grietas (no tiene porque ser del mismo tipo de la que hecho fuera de la ruta a Scott) para que Scott pierda la partida inmediatamente.

*Veamos como Amundsen consigue que Scott quede frito:*



*Scott no ha conseguido volver a su ruta. Amundsen aprovecha para descartarse de una carta de grietas y hacer perder de inmediato la partida a Scott.*

### **FINAL DE PARTIDA**

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

Si Scott muere, gana Amundsen inmediatamente.

Hay empate en el momento que se agoten las cartas completamente del segundo mazo de cartas.