



BACKPACKERS RACE
 CON MI MOCHILA POR DEL MUNDO
 de Ángel Lapuente Ibáñez
<https://backpackersrace.lapuente.de>

2-6 Jugadores	20-30 Min	EDAD 8+
FAMILIAR ★★★★★	EXPERTO ☆☆☆☆☆	
ESTRATEGIA ★★★★★	SUERTE ☆☆☆☆☆	
ATENCIÓN ★★★★★	RELAX ☆☆☆☆☆	



V2.8 ES
CONTENIDO DEL JUEGO:

- 99 cartas de 7 tipos:
 ~ 36 Países
 ~ 20 Preguntas
 ~ 19 Acciones
 ~ 6 Estrellas
- 6 Mega cartas: Información de países.
 • 2 Naves espaciales 3D mini Bricks.
 • este reglamento.



Personajes 6 ~
 Pasaportes 6 ~
 Contadores de Vida 6 ~

BACKPACKERS RACE es un divertido juego familiar de boicot y cooperación con tus amigos, cuyo principal objetivo es conocer el mundo, viajando por todos los continentes, sin que los demás jugadores descubran en qué país te encuentras escondido.

“Establece alianzas con tus enemigos, demuestra tu astucia en cada turno, y recuerda que sólo uno conseguirá dar "La Vuelta al Mundo". ¡Guarda armas secretas en tu mochila y úsalas en el momento oportuno! La tensión entre jugadores avanzará a la vez que la partida, ¡Seguro que querrás una revancha!”

HISTORIA Y OBJETIVO

Todo comienza en Sophie, un planeta extrasolar del Supercúmulo de Virgo, más concretamente, en la Galaxia de Andrómeda, a 2.5 millones de años luz de la Tierra. Sus habitantes, los Sophys, nos dedicamos principalmente al estudio y colonización de nuevos planetas.

Tu y tus compañeros de viaje lleváis toda la vida formándoos para una futura colonización del planeta Tierra. Para finalizar tu formación deberás ir allí y demostrar que eres el mejor.

Tu misión comienza en la Antártida, donde aterriza tu nave espacial. Tu objetivo es dar "LA VUELTA AL MUNDO" o "COMPLETAR TU PASAPORTE" antes que tus compañeros, manteniéndote con vida y sin ser descubierto. Para ello, disfrazate de tu personaje histórico favorito, llena tu mochila de armas especiales y... ¡que comience la aventura! ¡Suerte!

1. LA VUELTA AL MUNDO - COMPLETAR TU PASAPORTE

Para dar LA VUELTA AL MUNDO debes visitar los 6 Continentes del juego. Cada Continente y sus Países tienen el mismo color de carta: América del Norte (verde), América del Sur (azul), Europa (naranja), África (amarillo), Asia (rojo), y Oceanía (morado). Cada jugador comienza el juego con un Pasaporte del color de su Continente [#7], así que... ¡Sólo tienes que visitar al menos un País de cada uno de los otros 5 Continentes! [#12: Ver imagen 12]

Para COMPLETAR TU PASAPORTE es necesario tener en él 10 Países visitados (8 para cuatro o más jugadores).

2. PREPARACIÓN

El método de juego consiste en ir bajando países desde tu mano a la mesa; pasar al menos un turno en cada país sin ser descubierto, y añadirlo a tu pasaporte como país visitado. Mediante Preguntas, los demás jugadores intentarán adivinar tu país actual; Si lo hacen, robarán tu país y lo añadirán a su pasaporte.

Comienza dividiendo las cartas con la parte trasera azul de las amarillas. Las cartas azules forman el Mazo de juego:

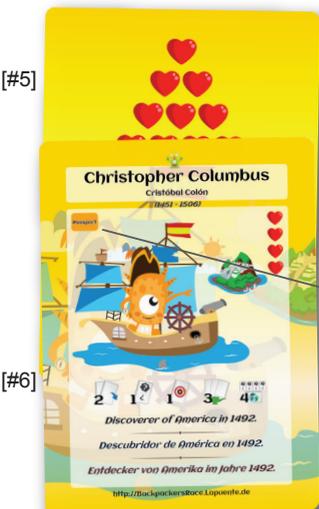
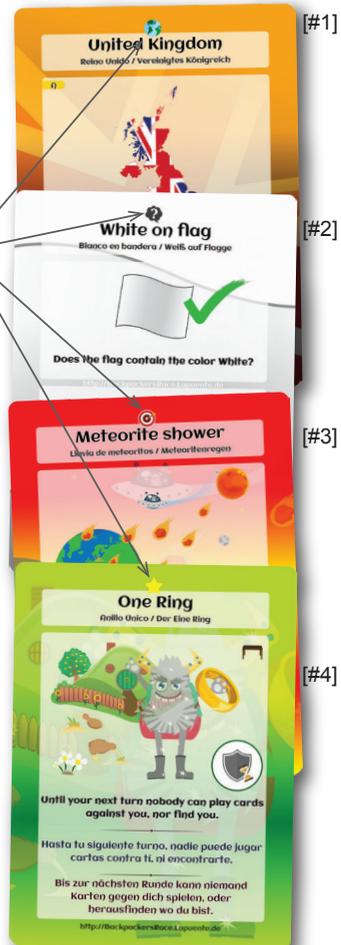
En este Mazo hay 4 tipos de cartas: País[#1], Pregunta[#2], Acción[#3] y Estrella[#4].

Las cartas amarillas forman el estado inicial en mesa de un jugador [#5-8]. No cambian durante el juego. Para comenzar, cada jugador elegirá una carta de Personaje [#6] con su Pasaporte correspondiente [#7], un Contador de vida [#5] y una carta Información de Países[#8]. Las cartas amarillas restantes se sacan del juego.

Todas las cartas azules de País, Pregunta, Acción y Estrella se barajan y se colocan juntas en la mesa, boca abajo, formando el Mazo de juego.

En partidas de 2 o 3 jugadores debes sacar del Mazo los Países marcados en la carta Información de Países como: A [3+] y [4+]

Una vez realizada la preparación del juego, cada jugador robará las 2 cartas superiores del mazo principal en su mano (ocultas al resto de jugadores) y comenzará el turno del primer jugador.



3. INICIO: JUEGO POR TURNOS

Este es un juego basado en turnos. Cada jugador sólo podrá jugar cartas desde su mano, y en su turno (a excepción de las cartas Estrella [#4]). El turno se juega en sentido de la rotación de la tierra: contrario a las agujas del reloj [#9]. El jugador inicial será el que más países ha visitado en su vida real o el peor jugador de la última partida.

Para comenzar el turno, el jugador roba 2* Cartas del mazo y comenzará a jugar las cartas de su mano. Cada jugador decide cuando finaliza su turno. El juego finalizará cuando un jugador consiga "LA VUELTA AL MUNDO" o "COMPLETAR SU PASAPORTE": ese jugador será el ganador.

En el turno de un jugador, en cualquier orden, el jugador puede:

-  - Robar 2* cartas del mazo.
 -  - Visitar un nuevo País [#9] 
 -  - Usar 1* carta de Pregunta.
 -  - Usar 1* carta de Acción.
 -  - Usar tantas cartas Estrella como se desee.
 -  - Adivinar el País de otros jugadores (Una vez por jugador)
- Al finalizar su turno, el jugador no puede tener más de 3* cartas en mano. (Elige y descarta las restantes).  [#10]

Si TU NO tienes País Actual:

- NO puedes jugar Acciones ni Preguntas.
- NO puedes Intentar Adivinar el País actual de otro jugador.
- SI Puedes jugar Estrellas en cualquier momento.

Si el OTRO Jugador NO tiene País Actual:

- NO puedes jugar Preguntas contra él.
- SI puedes jugar Acciones o Estrellas contra él.

[#11]

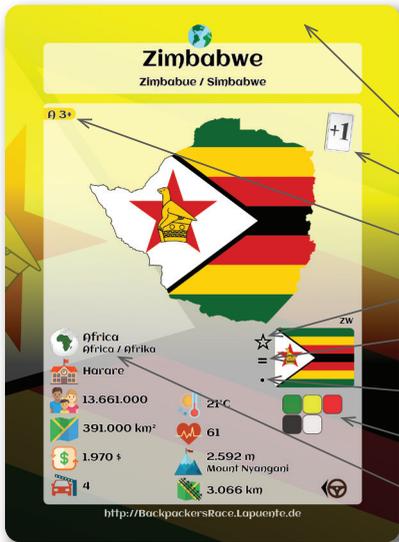
4. CARTAS DE PAÍS

Los Países son el objetivo del juego. En tu turno, y sólo una vez por turno, puedes viajar a un nuevo país: simplemente bájalo desde tu mano boca abajo a la mesa [#15].

-  Color del Continente del País.
-  Roba 1 carta al añadirlo a tu Pasaporte.
-  Para juegos de [3+] 3 o más y [4+] 4 o más jugadores.
-  La bandera contiene una Estrella.
-  Bandera formada por líneas horizontales.
-  La bandera contiene un escudo o emblema.
-  Colores que contiene la bandera.
-  Continente del País.



[#12]



[#13] (*2)

5. CAMBIO DE PAÍS ACTUAL - AÑADIR PAÍS A TU PASAPORTE

Si quieres viajar a un nuevo País, y ya has pasado un turno en otro: muéstralo al resto de jugadores, y añádelo a tu Pasaporte [#12]. Viaja en este momento al nuevo País. Roba una carta si así lo indica el País añadido a tu Pasaporte [#13].

Los Países añadidos a tu Pasaporte se colocan uno debajo de otro y ordenados por Continente (color) [#12], para facilitar a los rivales ver el número de Continentes visitados.

Al viajar a un nuevo país, si tienes Preguntas contra ti (Punto 8.), debes responderlas girándolas apropiadamente. Si al añadir un País a tu pasaporte, las Preguntas no estaban correctamente respondidas, y un jugador lo descubre en ese turno: el País será descartado sin pasar a tu Pasaporte.

No puedes salir de un país si no viajas a otro. Para poder salir de un País y añadirlo a tu Pasaporte, tiene que pasar en él un turno completo. Si tu País actual es destruido, u otro jugador adivina tu País actual, permanecerás sin país hasta tu nuevo turno.

6. ADIVINAR PAÍS ACTUAL

JUGADOR SIN VIDAS

En tu turno, una vez contra cada jugador, puedes Adivinar su País actual. Si lo adivinas: robas su País actual y lo añades a tu Pasaporte. Si fallas: pierdes una vida. No puedes intentar Adivinar si tu no estás en un País.

Si pierdes todas tus vidas, descarta todas tus cartas en mesa y en mano, incluidas Preguntas y Acciones contra ti. El juego comienza nuevamente para ti. Elige un nuevo Personaje, roba dos nuevas cartas y pierde tu turno en caso de serlo. Continúa el juego el siguiente jugador con normalidad.

i 7. CARTA INFORMACIÓN DE PAÍSES

Te ayuda a Adivinar el País actual de otro jugador. Está dividida por Continentes, cada uno con 6 de sus Países [#14]. Junto a la bandera y el nombre del País aparecen los símbolos de País detallados en (Punto 4.)

Cada carta Información de Países tiene una letra A. Que indica los países en juego para esta partida.

Para hacer el juego más sencillo, tomaremos como Hemisferio Norte: los 3 Continentes del norte de la tierra y como Hemisferio Sur los 3 del sur:



3+/4+

Creado por Ángel y Anna Lapuente Ibáñez

[#14]

? 8. CARTAS PREGUNTA

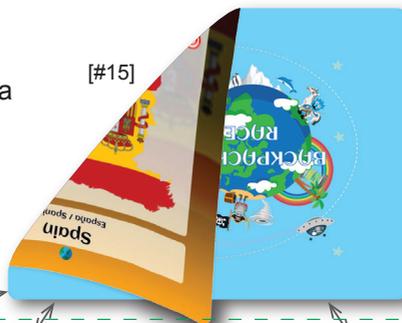
Ayuda a descubrir el País actual de otro jugador. En tu turno puedes colocar 1* Pregunta contra el país actual de otro jugador. Sólo puedes jugarla si tu y el otro jugador tenéis País actual. Una vez jugada, permanecerá en la mesa hasta el fin del juego.

Cada Pregunta esta dividida en dos partes: Respuesta afirmativa y negativa. El jugador colocará la Pregunta de tal manera que la respuesta esté pegada su País actual [#16]. Si cambias de País actual, gira las Preguntas para adecuarlas al nuevo País.

Un jugador sólo puede tener 4* cartas de Pregunta activas en contra. Si alguien realiza una nueva Pregunta, la colocará encima de otra a su elección [#16] y la carta de debajo dejará de contar en el juego. En caso que la carta de Pregunta superior fuera destruida, la carta inferior tomará su lugar.

RECUERDA: Una respuesta mal respondida no permitirá añadir el País a tu Pasaporte.

En el juego hay 10 Preguntas sobre la bandera del País y 10 sobre su localización continental.



Ejemplo con País actual: España

- El país PERTENECE al Hemisferio Norte.
- El país NO PERTENECE a América.
- La bandera CONTIENE el color rojo.
- La bandera NO CONTIENE una estrella.

[#17]

🎯 9. CARTAS DE ACCIÓN

Ataca a otro jugador. Si tienes país actual, juégala desde tu mano contra otro jugador. Sólo en tu turno y 1* por turno. Una vez es jugada, debe ser descartada.

Las cartas marcadas con el símbolo Mesa [#19] permanecerán en mesa.

★ 10. CARTAS ESTRELLA

Te dan una Ayuda Extra. Puedes jugarlas en cualquier momento del juego y cuantas quieras.

Las cartas marcadas con el símbolo CORAZÓN+1 [#18] ganas una vida extra si la descartas.

[#18]

[#20]



[#19]



11. CARTAS PERSONAJE



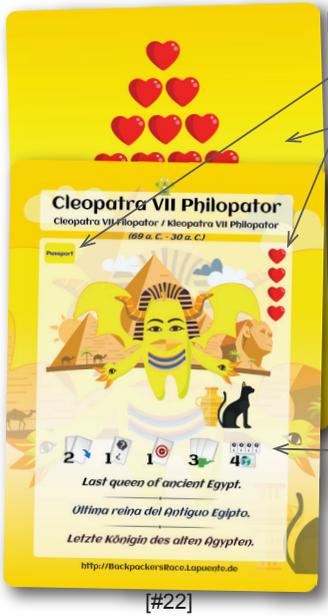
CONTADOR DE VIDAS



PASAPORTE

Cada jugador comienza el juego eligiendo su Personaje favorito [#22], toma su Pasaporte [#23] del color correspondiente a su Continente, y coloca una carta Contador de Vidas [#21] detrás de su personaje marcando sus Vidas actuales).

En el juego original, todos los personajes tienen las mismas características:



[#21]



Pasaporte del color de su Continente.



(4) Vidas iniciales.



(2) Cartas robas por turno.



(1) Pregunta(s) puedes jugar por turno.



(1) Accion(es) puedes jugar por turno.



(3) Cartas en mano al finalizar el turno.



(4) Preguntas como máximo contra ti.

[#22]



[#23]

12. NOTAS Y ACLARACIONES

Si una carta es DESCARTADA, esta se colocará en un nuevo mazo de descartes boca arriba. Esto implica que los jugadores siempre pueden ver la última carta descartada. Las cartas descartadas no pueden ser revisadas. Si un jugador descarta más de una carta a la vez, los rivales sólo podrán ver la carta superior. Si no quedan cartas en el mazo principal, se baraja el mazo de descartes, y se pone boca abajo como mazo principal.

Los jugadores pueden hablar en todo momento, pero no intercambiar cartas. El Suicidio no es posible. Puedes simularlo fallando al Adivinar un país, por ello perderás una vida (sólo una vez por Turno). No puedes descartar cartas si no sobrepasan tu límite de cartas en mano, y sólo al final de tu turno (esta acción cerraría tu turno). El color oro es considerado como amarillo.

Si una carta contradice este manual, prevalece el efecto de la carta (salvo que en la Web oficial indique que se trata de una errata en la carta [<http://backpackersrace.lapueute.de/FAQS>]). Cualquier nueva regla, o duda en las reglas que no esté aclarada aquí, se decidirá por votación y mayoría simple de todos los presentes.

13. CONSEJOS

Durante los primeros turnos es casi imposible saber en que País se encuentran tus rivales; No pierdas vidas intentando.

Para un juego de 2-3 Jugadores: Oceanía es el continente con menos países en juego, ¡Aprovéchalo!

Sólo un País de cada Continente te da una carta extra por Visitarlo.

En el mismo turno puedes Visitar un nuevo País y Adivinar el País actual de otro jugador, lo cual haría que añadieses 2 Países a tu Pasaporte en ese turno.

Cada carta de Personaje, Acción y Estrella simbolizan un lugar en la tierra, ¿eres capaz de reconocerlos todos?

Si tu abuel@ no ve bien los países, ¡imprímelos en gigante! [<http://backpackersrace.lapueute.de/Instructions>].

(*1) Confirmar número en tu carta de Personaje [#22].

(*2) La capital, Nº habitantes, extensión, PIB per cápita, temperatura media anual, lado de conducción, esperanza de vida y punto más alto, son sólo informativos.

(*3) En la realidad parte de América del Sur y África se encuentran en el Hemisferio Norte.

Puedes encontrar el resto de países del mundo que no forman parte del juego original, nuevas acciones, personajes y mucho más, dentro de la Expansión "Nuevas aventuras".



A mi mujer Anna, por darme su tiempo para hacer esto posible. Algunas de las cartas han sido diseñadas usando vectores descargados bajo licencia Creative Commons desde Freepik.com, Flaticon.com, vecteezy.com y Wikimedia.org. © 2019 Lapuente.de