

Overlander Game

Propósito del juego:

Completa una gira mundial con obstáculos sin quedarte sin dinero. El ganador es el que tiene más dinero al final.

Reglas:

Preparación del juego

- Las diversas cartas se colocan boca abajo en el tablero de juego.
- Cada jugador comienza con una capital inicial:
 $5 \times \$ 10/5 \times \$ 20/5 \times \$ 50/6 \times \$ 100/5 \times \$ 200/4 \times \$ 500/5 \times \$ 1000 = \text{Total } \$ 7000$

Comienzo

Cada uno de los cuatro jugadores (máximo) recibe una pieza del juego y elige cualquier **puerto** como inicio / destino. Vale la pena definir un itinerario por adelantado para mantener la ruta lo más corta posible y mantener los costos de envío lo más bajos posible. También debe considerar que hay al menos dos aspectos destacados en cada continente.

El punto de partida también es el destino, por lo que debe recordarlo (o escribirlo)

Comienza el jugador con el mayor número de ojos.

Navegación en el tablero de juego

Según el número obtenido, las líneas se pueden dibujar a lo largo de **CUALQUIERA**. Los puntos destacados (estrellas) y los puntos de embarque (puertos) deben cumplirse **EXACTAMENTE**. Si un punto a lo largo de la ruta planificada ya está ocupado, esta ruta está bloqueada. En este caso **DEBE** elegir una ruta alternativa. En cualquier caso, el número obtenido es avanzado. De ida y vuelta en el mismo movimiento no está permitido.

Barco

Tendrá que enviar una y otra vez en la ruta elegida. Las líneas cuestan de manera diferente y deben elegirse de acuerdo con el presupuesto. Los puntos de embarque (ciudades portuarias) **DEBEN** ser alcanzados. Dibuja una tarjeta de envío y sigue las instrucciones:

- Ruta rápida: pague los costos de transporte, vuelva a tirar los dados y continúe directamente vía puerto de destino.
- Envío programado: pague los costos de transporte y muévase al puerto de destino. Dice y dibuje normalmente en la próxima ronda.
- Retrasado: pague los costos de transporte y almacenamiento (\$ 500) y muévase al puerto de destino. Luego suspender allí 1 x. Luego corta y tira normalmente.
- Recargo: pague los costos de transporte y el recargo por combustible y continúe hasta el puerto de destino. Dice y dibuje normalmente en la próxima ronda.

ATENCIÓN:

Si faltan los fondos necesarios para el envío, la caja debe rellenarse moviéndose a otros puntos destacados.

Lo más destacado del viaje

Las vistas destacadas **DEBEN** cumplirse exactamente. Ofrecen una fuente de ingresos deseada. El viajero escribe un artículo de prensa sobre la ubicación y recibe \$ 500. Se puede abordar el mismo punto varias veces, pero solo si se ha visitado al menos otro punto destacado en el medio o se ha realizado un envío.

Se deben visitar al menos dos puntos destacados diferentes por continente. Como cheque, el jugador coloca una ficha en la "tarjeta de visita".

Tarjetas de la acción

Si aterrizas en un espacio de acción, el jugador roba una carta y sigue las instrucciones. Puede ser tanto acciones positivas como negativas. que puedes ganar dinero pero también puede haber costos.

Lugar de Noche

Si aterrizas en un lugar nocturno, robas una carta. Hay tres tipos de alojamiento:

- Camping salvaje = gratis
- Camping = \$ 30
- Hotel de lujo = \$ 300

Zonas de peligro

PUEDEN surgir problemas en estas regiones, p. a demoras, costos, pérdidas. Pero con un poco de suerte, puedes superarlo sin dificultad y ahorrar distancia. Si eliges una ruta a través de una zona de peligro, te mueves al punto de la zona de peligro independientemente del número obtenido. Allí robas una carta y sigues las instrucciones.

Ganador y final

El ganador será el jugador que aún tenga la mayor cantidad de dinero disponible después de alcanzar su objetivo. Tan pronto como el primer jugador llegue a la línea de meta, los jugadores restantes deben viajar el camino **MÁS CORTO** hasta el punto de partida. **NO** se debe observar ninguna sobreseer. La ciudad portuaria de envío no tiene que ser golpeada exactamente.

Cuando todos los jugadores han alcanzado la línea de meta, se cuenta el dinero.

Variaciones:

Para acortar el tiempo de juego (cuatro jugadores necesitan alrededor de 3 horas), se pueden aplicar reglas alternativas para el final del juego:

- Solo hay un ganador: esto significa que cuando el primer jugador termina, el juego termina.
- Ruta de viaje reducida: en lugar de visitar todos los continentes, acepta de antemano qué continentes deben visitarse en el transcurso del juego. (Por ejemplo, solo hemisferios norte o sur) Las ubicaciones de inicio / destino deben seleccionarse en consecuencia. Se pueden permitir viajes a otros continentes, pero no hay puntos destacados para visitar.

Material:

- Tablero de juego
- Marcador de inicio / finalización (color como el carácter)
- Billetes de banco
- Tarjetas de Acción
- Tarjetas de Lugar de Noche
- Tarjetas de embarque
- Tarjetas de zona de peligro
- 1 Dado
- Figuras con diferentes colores.
- Destacar chip o tarjetas