TRÄXX

Steffen Benndorf / Reinhard Staupe

¡El mejor recorrido gana!

Jugadores: 1-4 personas **Edad:** a partir de 8 años **Duración:** aprox.15 minutos

Contenido: 1 bloc de juego, 15 cartas, 4 lápices

El Recorrido

Durante la partida, cada jugador/a crea (dibuja) un camino en su hoja de juego. La ruta tiene que ser **una línea continua**. No está permitido que esta línea contenga huecos, que se toque o que se cruce ella misma. En cada ronda el recorrido sólo puede ser extendido **por una** de las dos terminaciones.

Cada jugador/a debería intentar alcanzar el mayor número de campos en su recorrido, porque hay un montón de puntos extra para ellos. Además, cada jugador debería alcanzar el mayor número de campos como sea posible (mejor, todos), porque cada campo que no haya sido alcanzado (con o sin número) cuenta para el final como un punto menos.

Ejemplo:
María ha alcanzado los números 6 y 9 en su trayecto y puede rellenar las casillas de estos números en su tabla.

Preparación de la partida

Se mezclan las 15 cartas y se sitúan en el medio de la mesa en una pila bocabajo. Cada jugador/a coge una hoja del bloc y un lápiz.

Nota: La disposición de colores y números en todas las hojas de juego son idénticas. Sólo el punto de inicio impreso, por el que cada jugador/a debe empezar su recorrido, es diferente.

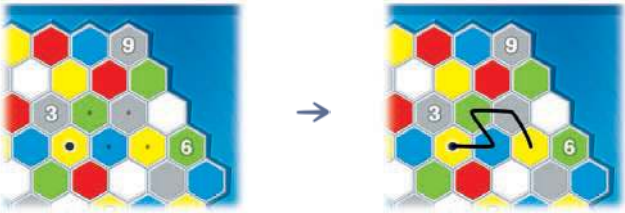
Importante: Cada jugador/a coge una hoja diferente (con un punto de inicio distinto).

Cómo se juega

Cualquier jugador/a revela la carta de encima de la pila y la pone bocarriba. Ésta muestra 4 o 5 áreas de color. Todos los jugadores pueden ahora usar las áreas de color mostradas, tantas de ellas y en cualquier orden como se quiera (o también una o ninguna) en su hoja de juego para expandir su recorrido. Si un/a jugador/a no puede o no quiere extender su ruta, éste/a dice "paso".

Nota: La manera más fácil de marcar el recorrido es primero marcar con un puntito los campos que se quiera usar y luego conectarlos en una línea.

Ejemplo: La carta revelada muestra un área azul, verde, amarillo y gris. Con lo que Linus puede usar (como máximo) estos cuatro colores en su ruta.



Desde su punto de inicio (amarillo cerca del número 3), él usa los campos azul, verde, gris y amarillo y los conecta con una línea. En la siguiente ronda puede extender su recorrido desde el área amarilla cerca del número 3 o desde el campo amarillo cerca del número 6.

Si todos han expandido su recorrido, se revela la siguiente carta del mazo. Otra vez, cada jugador/a puede usar tantas áreas impresas en la carta (pero nunca más de las mostradas) para extender su ruta.

Muy importante: El recorrido sólo se puede extender, en cada ronda, sólo por una (cualquiera) de las dos terminaciones existentes.

De la manera descrita, el juego continuará. En cada ronda, la carta de encima del mazo será revelada y cada jugador/a extenderá su línea (en cualquier terminación).

Alcanzar campos numerados y anotar puntos

Cuando un/a jugador/a alcanza un campo numerado en su recorrido (que claramente puede ser el caso de la primera ronda), lo dice en voz **alta y clara**.

- Si se es el/la primer/a en alcanzar este número, deberá anotarlo en la hoja de puntuación en la tabla de valores.
  Ejemplo: Sara dice, "He alcanzado el 8". Como nadie ha alcanzado el 8 en una ronda anterior, anota 8 puntos en la casilla 8 de la columna clasificadora.
  Nota: Si varios jugadores marcan a la vez el mismo número en la misma ronda, luego todos estos jugadores anotan lo puntuación total en su hoja.

- Si alguien alcanza un número en su recorrido que ya ha sido marcado antes por otro/a jugador/a en una ronda previa, luego sólo toma la mitad del valor del número (redondeando hacia arriba si es necesario).
  Ejemplo: Tim dice, "He alcanzado el 7." Como María ya había alcanzado el 7 en una ronda anterior, Tim consigue 4 puntos (3.5 redondeando hacia arriba).

Pista: Es posible y permitido alcanzar dos áreas numeradas en un turno. Para ambos campos, el jugador anota los puntos descritos en su hoja.

Pista aclaratoria: Es importante que cada jugador/a tenga en cuenta los campos numerados que se alcancen. A partir de aquí, los jugadores deberían anunciar los números conseguidos colectivamente al final de la ronda. Si alguienn anuncia un número, cualquier jugador/a que no haya alcanzado dicho número debería marcar un pequeño punto cerca de ese número en su columna clasificatoria, para que sepa que sólo podrá conseguir la mitad de esa puntuación.

Final de la partida y puntuación

El juego termina después que todas las 15 cartas hayan sido desveladas y jugadas.

- Cada jugador añade todos los puntos extra, anotados en su tabla de puntuación durante la partida.

- Cada campo, que un jugador no haya alcanzado con su recorrido en su hoja, cuenta como un punto menos. **Nota:** Para mayor claridad, todos los campos no alcanzados deberían marcarse con una X. Los puntos negativos deberían anotarse en la casilla adecuada en la columna clasificatoria.

- Los puntos negativos son restados de los puntos sumados. Quien tenga la puntuación más alta (total) gana.

Ejemplo:
Linus ha alcanzado todos los números, excepto el 4, en su recorrido. Por los números 3, 6, 8 y 9 ha recibido su puntuación total, ya que ha sido el primero en alcanzarlos (antes que sus oponentes). Por los números 2, 5, 7 y 10 ha recibido la mitad de su puntuación. Linus ha alcanzado 39 puntos. Linus no ha alcanzado diez campos en su recorrido, con lo que tiene una penalización de 10 puntos menos. La puntuación total de Linus es de 29 puntos (39-10=29).

Juego en solitario

Se juega igual que se ha descrito anteriormente revelando las 15 cartas de una en una. La puntuación cambia de la siguiente manera: Se reciben solamente los puntos totales por cada número alcanzado, si no se ha alcanzado un número más grande – de otra forma solo recibirá la mitad de los puntos.
Ejemplo: Tim primero alcanza el 4 y consigue 4 puntos. Luego alcanza el 7 y consigue 7 puntos. Luego, alcanza el 5. Como ya ha conseguido un número más grande que el 5 (el 7), sólo consigue la mitad de los puntos, 3 (2.5 redondeando hacia arriba). Luego alcanza el 9 y consigue 9 puntos.

¡Resultados por encima de 35 puntos son geniales!

Nürnberger-Spielkarten-Verlag GmbH, Forsthausstraße 3-5, D-90768 Fürth-Dambach, www.nsv.de