

ZUG



Reglas de juego

Para 2 a 5 jugadores a partir de 10 años

Introducción

En este original juego de estrategia, los participantes compiten por vender la mayor cantidad de azúcar a las ciudades. Para ello deberán instalar fábricas y construir un sistema ferroviario que les permita trasladar los vagones con azúcar desde sus fábricas, hasta las ciudades. Los jugadores cooperarán entre sí para construir vías, curvas, derivaciones, bifurcaciones, cruces y estaciones, pero a la vez competirán por ser los que más azúcar vendan a las ciudades. Al final del juego, el jugador que obtenga más puntaje será el ganador.

Descripción del juego

Los jugadores colocan sobre la mesa las piezas que representan fábricas, vías de ferrocarril, estaciones de ferrocarril o ciudades, colocando en cada fábrica un vagón de carga. Mientras el juego avanza, se va creando una red de ferrocarriles que conecta ciudades y fábricas entre sí. Una vez colocadas todas las piezas, los vagones se mueven desde las fábricas a las ciudades, a través de las vías que estén habilitadas. El jugador que mueva mayor cantidad de vagones a las ciudades, ganará más puntos y será el ganador.

Contenido

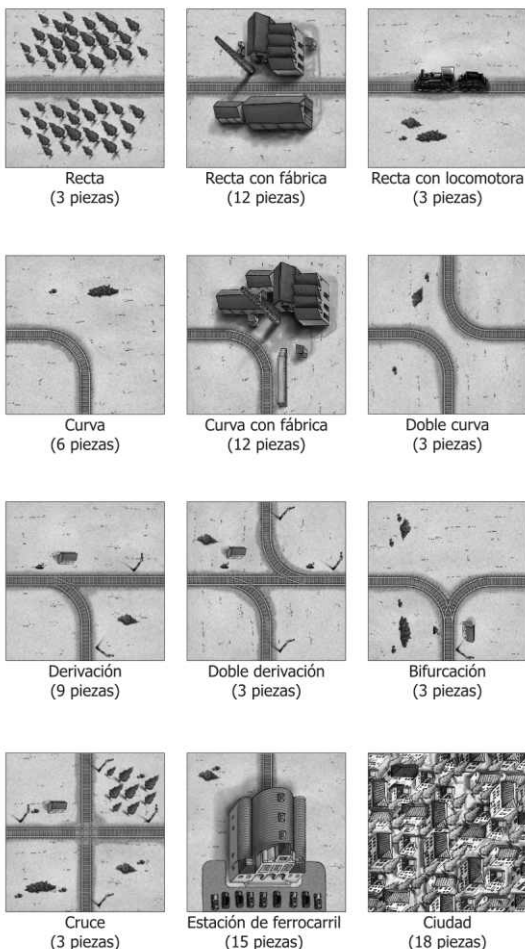
El juego contiene los siguientes elementos:

- 90 piezas de cartón
- 65 fichas de vagón
- 40 fichas de maquinista
- 5 peones plásticos
- 1 tablero de puntaje
- 1 manual de instrucciones

En la figura 1 se muestran las piezas que componen el juego.

Preparación del juego

Se toma un cruce y se lo coloca en el centro de la mesa. Se mezclan las demás piezas, boca abajo, y se reparten 5 a cada jugador. El resto de las piezas se coloca boca abajo a un costado de la mesa, formando un montón. Se debe dejar suficiente espacio en la mesa para poder colocar las piezas con comodidad.



Cada jugador toma las fichas de vagón y maquinista del color que haya elegido. En el tablero de puntaje, cada jugador coloca un peón de su color en el casillero indicado con una flecha. Se elige quién iniciará el primer turno.

Inicio del juego

En cada turno, el jugador realiza tres acciones:

1. Toma una pieza del montón y la coloca en su mano.

1. Coloca una pieza de su mano en la mesa (debe quedarse siempre con 5 piezas).

2. Si la pieza que acaba de jugar tiene una fábrica, el jugador deberá colocar sobre ella una ficha de vagón; si en cambio tiene una estación o una locomotora, el jugador deberá colocar una ficha de maquinista.

Las piezas deben colocarse en la mesa de forma colindante con el lado de una de las piezas ya colocadas (no pueden colocarse esquina con esquina). Las piezas pueden colocarse por cualquier extremo de las piezas en la mesa, pero siempre de manera de continuar con las vías ya existentes, o de formar nuevas vías. En la figura 2 se muestra un ejemplo de colocación de piezas.

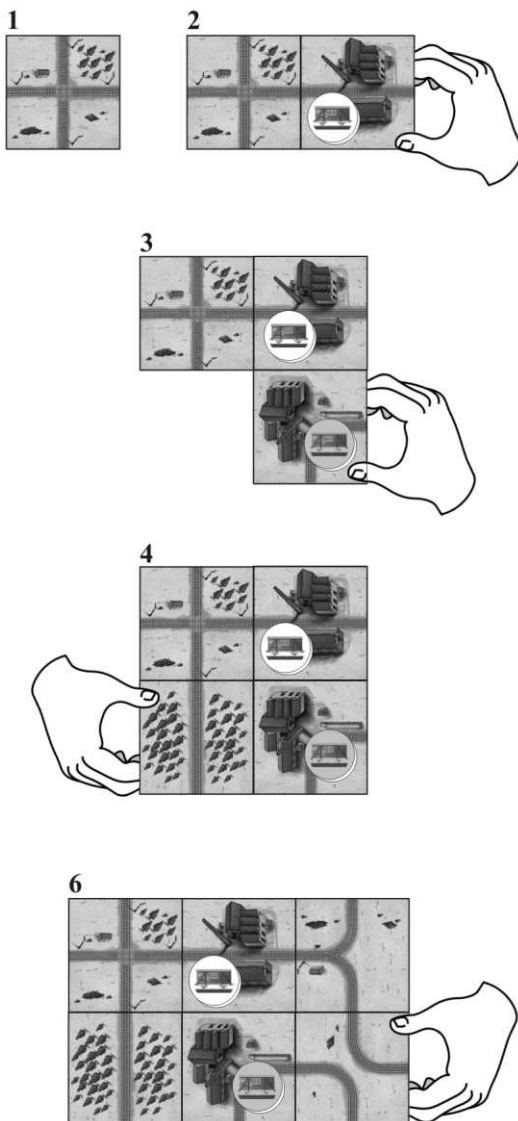


Fig. 2. Ejemplo de colocación de piezas sobre la mesa. En las fábricas, cada jugador ha colocado una ficha de vagón.

La pieza colocada no debe obstruir ningún segmento de vía existente (fig. 3).

Puede darse el caso de que una pieza no pueda ser colocada en ningún lugar de la mesa. En ese caso, el jugador vuelve la pieza a su mano y juega una pieza nueva.

Estaciones de ferrocarril

Para que una vía sea apta para la circulación del ferrocarril, deberá tener en cada extremo una estación. Se denominará "vía habilitada" al tramo que conecte entre sí a dos estaciones cualesquiera (Fig. 4).

Una vía habilitada también puede tener una única estación, donde el tren salga y llegue a la misma (Fig. 5).

Cada vez que un jugador coloque una estación, deberá colocar sobre la misma una ficha de maquinista de su color.

Una vía habilitada puede tener derivaciones y/o bifurcaciones. Si a partir de una vía habilitada se cierra una derivación o bifurcación con una nueva estación, se forma una nueva vía habilitada. Pueden formarse tantas vías habilitadas como sea posible, donde una estación o un segmento de vía pueden formar parte de más de una vía habilitada (Fig. 6).

Se debe tener en cuenta que el tren sólo realiza recorridos directos de estación a estación, y no puede hacer marcha atrás o cambiar de posición para llegar a destino. Por lo que los tramos que requieran estos movimientos no constituyen una vía habilitada (Fig. 7).

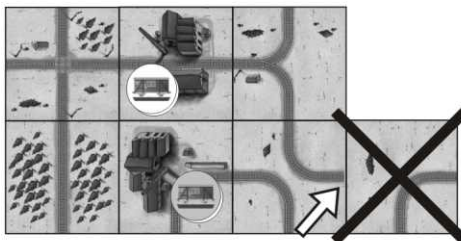


Fig. 3. Movimiento no permitido. Las piezas que se coloquen en el tablero no deben obstruir ningún tramo de vía existente.

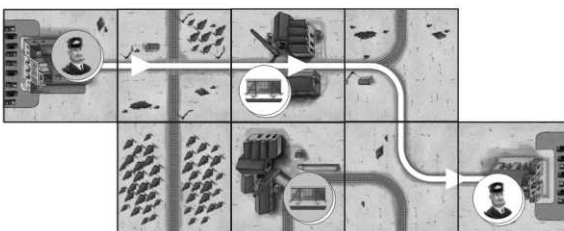


Fig. 4. Dos estaciones unidas por una vía forman una vía habilitada. El recorrido del tren se indica de izquierda a derecha; sin embargo, puede ser en cualquier sentido.

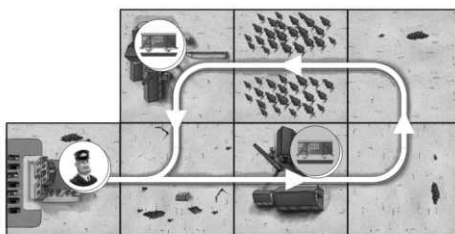


Fig. 5. Una vía habilitada puede poseer una sola estación, si el recorrido es cerrado.

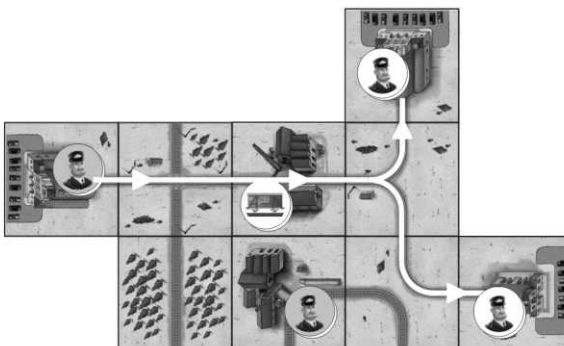


Fig. 6. Al colocar una nueva estación en una derivación, se forma una segunda vía habilitada.

No es necesario que las estaciones se coloquen siempre sobre vías existentes; pueden colocarse también en otros lugares, en previsión de futuras vías, siempre y cuando no obstruyan ninguna vía existente (Fig. 8).

Ciudades

Las ciudades se colocan en la mesa de la misma manera que las vías y las estaciones, es decir, de manera que no obstruyan las vías existentes. El jugador deberá colocar las ciudades en forma colindante con las estaciones o en previsión de futuras estaciones, ya que una ciudad que posee una estación, queda vinculada al ferrocarril y le permitirá ganar puntos (Fig. 9).

Cuando dos o más piezas de ciudad son colindantes entre sí, forman una única ciudad. Una ciudad puede tener más de una estación; asimismo una estación puede ser compartida por dos o más ciudades (Fig. 10).

Sobre las ciudades no debe colocarse ninguna ficha de vagón o maquinista.

Fábricas

El jugador, para ganar la partida, deberá instalar fábricas, construir vías y colocar estaciones y ciudades, en cualquier orden, pero siempre en previsión de conectar sus fábricas a las ciudades a través del ferrocarril.

No hay límite en la instalación de fábricas, vías, estaciones o ciudades. Las vías pueden contener tantas fábricas como sea posible y de cualquier jugador. Las ciudades pueden ser tan grandes y pueden tener tantas estaciones como sea posible. Todas las vías pertenecen a todos los jugadores; por lo tanto, cualquier jugador puede hacer uso de las mismas.

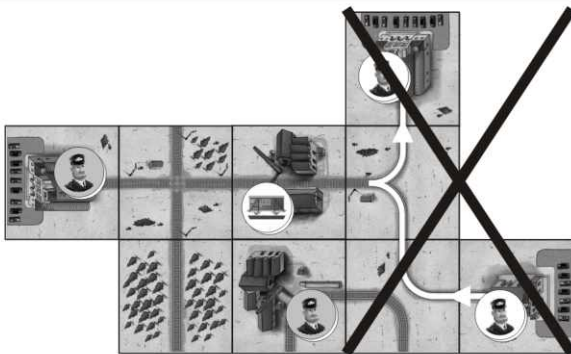


Fig. 7. Los tramos que requieran una marcha atrás o el cambio de posición para retomar el rumbo, no forman una vía habilitada.

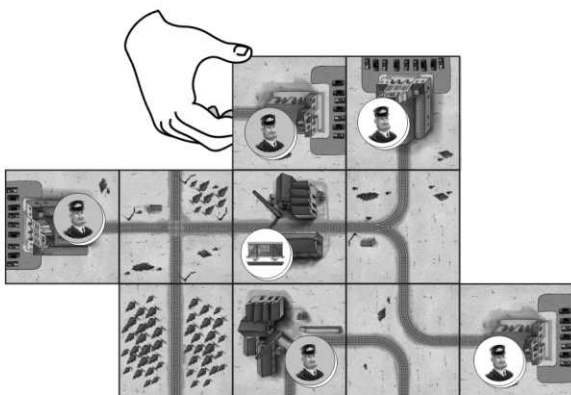


Fig. 8. Las estaciones, así como las vías, pueden colocarse en cualquier parte, siempre que no obstruyan un segmento de vía existente.

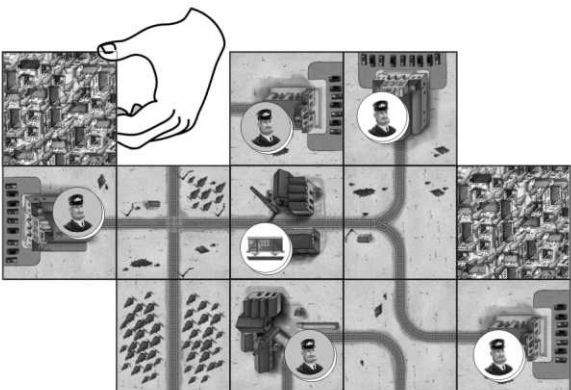


Fig. 9. Colocación de ciudades en forma colindante con las estaciones.

La estación de un jugador puede ser utilizada por todos los demás jugadores.

Puede darse el caso que un jugador haya colocado todos sus vagones o maquinistas en el juego y se quede sin estas fichas en la mano. En este caso, si el jugador necesitara más vagones o maquinistas, podrá tomar uno de los colocados anteriormente en el juego y colocarlo en la nueva pieza. La pieza de donde se haya retirado el vagón o maquinista ya no le pertenece al jugador, y ningún jugador podrá colocar fichas en ella.

Venta de azúcar

Una vez que se agotan las piezas del montón, los jugadores continúan colocando las piezas de sus manos, hasta que éstas se terminen.

Cuando un jugador coloca la última pieza en la mesa, el jugador que sigue en el turno inicia la venta de azúcar. En esta etapa del juego, cada jugador en su turno toma un vagón de sus fábricas y lo mueve, a través de una vía habilitada, hasta la estación y de ahí hasta la ciudad colindante (Fig. 11). El jugador cuyo maquinista se encuentre en la estación por la cual pasa el vagón gana 1 punto; para computar este puntaje, el jugador mueve su peón 1 casillero en el tablero de puntaje.

En cada pieza de ciudad se puede colocar sólo un vagón, de cualquier color. Si la ciudad está compuesta por varias piezas, se podrá colocar un vagón, de cualquier color, en cada una de las piezas que la componen.

Se debe tener en cuenta que para mover un vagón de una fábrica a una ciudad, la vía donde se encuentra la fábrica debe estar habilitada.

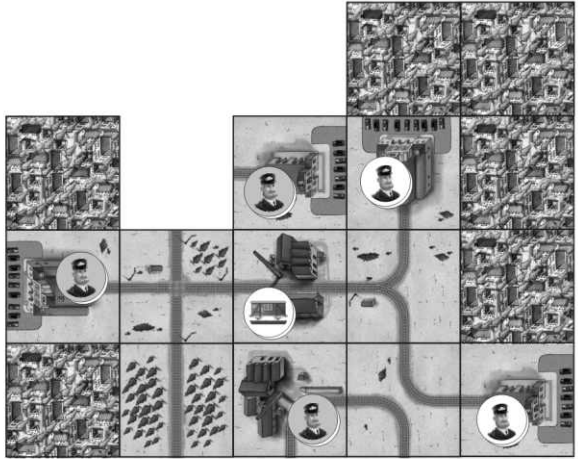


Fig. 10. En el ejemplo se observan tres ciudades: dos ubicadas a la izquierda, formadas por una sola pieza y que comparten la misma estación, y una tercera a la derecha, formada por cuatro piezas, y que posee dos estaciones.

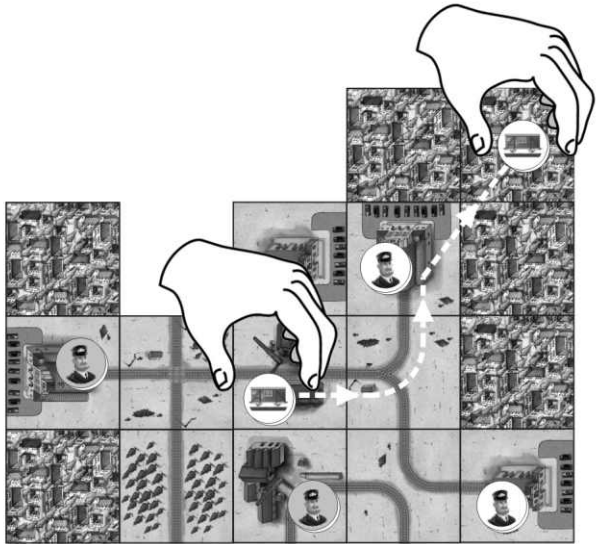


Fig. 11. El jugador, en su turno, toma un vagón ubicado en una de sus fábricas y lo lleva, por una vía habilitada, hacia una estación y de ahí a una pieza de ciudad.

Asignación de puntaje

Cuando todas las ciudades han sido ocupadas por vagones, no se pueda o no haya más vagones en las fábricas para mover, se realizará la asignación de puntaje:

- Por cada peón ubicado en una pieza de ciudad, el jugador gana 3 puntos.
- Por cada maquinista ubicado en una locomotora, el jugador gana 3 puntos, si la vía se encuentra habilitada y el jugador posee maquinistas en ambas estaciones.

Los puntos obtenidos por cada jugador se computan moviendo los peones en el tablero de puntaje. Al final, el jugador que haya obtenido más puntos será el ganador.