

EL JUEGO DE ELCHE

REGLAS DEL JUEGO

Objetivo

Gana la partida el primer jugador que consiga 7 tarjetas DESTINO y regrese a su casilla de salida. Para entrar en la casilla de salida, debes sacar el número exacto en el dado.

Turno y movimiento

Lo primero es levantar una tarjeta DESTINO y colocarla boca arriba. El lugar que aparezca será el objetivo común de todos los jugadores.

El primero que llegue o pase por delante de ese sitio podrá comprarlo pagando 400 € al banco. Cuando alguien compre ese DESTINO, se quedará con la tarjeta y deberá levantar una nueva tarjeta DESTINO, que marcará el nuevo lugar al que todos deberán llegar.

Solo se puede comprar el local que está boca arriba en ese momento.

¿Qué puedes hacer en tu turno?

El objetivo está claro: llegar antes que los demás jugadores al DESTINO para comprarlo. Para ello, en tu turno tendrás que tirar dos dados y elegir el camino más rápido para llegar a él.

Otras reglas

Comerse a otro jugador: si en tu tirada, caes en la misma casilla que otro jugador:

- Puedes comprarle una de sus cartas DESTINO por 200€.

- Si el jugador alcanzado no tiene DESTINOS, pierde un turno y tú tiras de nuevo.

Dados iguales (dobles): si los dados muestran el mismo número, después de mover vuelves a tirar.



Número de jugadores

Pueden jugar un mínimo de 2 jugadores y un máximo de 6.

Antes de empezar

Abre el tablero y colócalo en el centro de la mesa. Cada jugador elige su peón favorito, tira el dado y lo coloca en la casilla de salida correspondiente al número obtenido.

El siguiente paso es colocar las tarjetas DESTINO y las tarjetas SORPRESA boca abajo en sus lugares marcados del tablero.

Reparte el dinero del juego: cada jugador recibe 600€ en total, en billetes de:

3x100 €, 3x50 €, 4x20 €, 4x10 €, 6x5 €

Y ahora sí... ¡que empiece la partida!

Comienza quien tenga más prendas de vestir de color verde y blanco. Si hay empate, desempatar con los dados.



Opcional (añade dificultad): Si pasas por delante de un DESTINO que pertenece a otro jugador, debes pagarle 50€.

Único sentido: En una misma tirada no puedes cambiar la dirección de avance. Debes esperar a tu turno siguiente para dar la vuelta a no ser que te encuentres en una calle sin salida.

En ningún caso se admiten deudas ni préstamos entre jugadores.

Casillas

Existen dos tipos de calles:

Calles normales (amarillo): Avanzas de uno en uno: lanza el dado y avanza tantas casillas como marque el número obtenido.

Calles rápidas (azul): Avanzas el doble: lanza el dado y mueve el número de casillas que indique multiplicado por dos.

Para comprar el DESTINO, basta con que tu peón pase por la entrada del lugar, aunque no se detenga en su casilla.

Casillas Especiales:

€ (dinero): Al caer en esta casilla, lanza el dado y recibe 40 € por cada punto obtenido. Por ejemplo, si sacas un 2, ganas 80 €.

? (Tarjeta SORPRESA): si pasas por un punto SORPRESA, levanta la carta superior del mazo con una interrogación y sigue sus instrucciones.



EL JUEGO DE EL CHE

INSTRUCCIONS DEL JOC

Objectiu

Guanya la partida el primer jugador que aconseguisca 7 targetes DESTÍ i torne a la seua casella d'eixida. Per a entrar en la casella d'eixida, cal traure el número **exacte** al dau.

Torn i moviment

El primer que cal fer és alçar una targeta **DESTÍ** i col·locar-la boca amunt. El lloc que hi aparega serà l'**objectiu comú** de tots els jugadors.

El primer que arribe o passe per davant d'eixe lloc podrà **comprar-lo pagant 400 € al banc**.

Quan algú compre eixe **DESTÍ**, es quedarà la targeta i **haurà d'alçar-ne una de nova**, que marcarà el nou lloc on tots hauran d'arribar.

Només es pot comprar el local que està boca amunt en eixe moment.

Què pots fer en el teu torn?

L'objectiu és clar: **arribar abans que els altres jugadors al DESTÍ per a comprar-lo**.

Per a això, en el teu torn hauràs de **tirar dos daus i triar el camí més ràpid per a arribar-hi**.

Altres regles

Menjar-se un altre jugador: si, en la teua tirada, caus en la mateixa casella que un altre jugador:

- Pots **comprar-li una de les seues targetes DESTÍ per 200€**.

- Si el jugador a qui has arribat **no té DESTINS**, perd un torn i tu tornes a tirar.

Daus iguals (dobles): si els daus mostren el mateix número, **després de moure't tornes a tirar**.



Nombre de jugadors

Poden jugar un mínim de **2 jugadors** i un màxim de **6**.

Abans de començar

Obri el tauler i col·loca'l al centre de la taula.

Cada jugador tria el seu peó preferit, tira el dau i el posa en la **casella d'eixida que corresponga amb el número obtingut**.

El següent pas és col·locar les targetes **DESTÍ** i les targetes **SORPRESA** boca avall als llocs marcats del tauler.

Reparteix els diners del joc: **cada jugador rep 600 € en total**, en bitllets de:

3x100 €, 3x50 €, 4x20 €, 4x10 €, 6x5 €

I ara sí... **que comence la partida!**

Comença qui tinga més **peces de roba de color verd i blanc**. Si hi ha empat, es desempata tirant els daus.



Opcional (més dificultat): si passes per davant d'un **DESTÍ** que pertany a un altre jugador, **li has de pagar 50€**.

Sentit únic: En una mateixa tirada **no pots canviar la direcció d'avanç**. Has d'esperar al teu torn següent per girar, llevat que et trobes en un carrer sense eixida.

En cap cas s'admeten deutes ni préstecs entre jugadors

Caselles

Hi ha dos tipus de carrers:

Carrers normals (groc): Avances d'un en un: tira el dau i avança tantes caselles com marque el número obtingut.

Carrers ràpids (blau): Avances el doble: tira el dau i mou el nombre de caselles que indique multiplicat per dos.

Per a comprar el **DESTÍ**, n'hi ha prou que el teu peó **passe per l'entrada del lloc**, encara que no s'hi detinga exactament.

Caselles especials:

€ (diners): al caure en aquesta casella, tira el dau i rep 40 € per cada punt obtingut. Exemple: si traus un 2, guanyes 80 €.

? (Targeta SORPRESA): si passes per un punt **SORPRESA**, alça la carta superior del munt amb una interrogació i segueix les seues instruccions.

