

OBJETIVO DEL JUEGO

Obtener 5.000 puntos.

En cada mano se deberán recorrer 1.000 millas exactas, se suma el puntaje obtenido al finalizar cada una. Se juegan tantas manos como sean necesarias hasta que un jugador o equipo sume 5.000 puntos.

1. INTRODUCCIÓN

1.000 MILLAS es un juego de cartas en el que cada participante es un automovilista. Cada jugada consiste en tomar una carta y jugar otra implementando estrategias para ser el primero en llegar. A la hora de poner el vehículo en marcha, se pueden presentar varios contratiempos, por lo que se recomienda observar las cartas con atención y tomarse unos minutos para comprender las reglas antes de empezar a jugar.

De cada mano se obtendrá un puntaje y se podrán jugar tantas manos como sean necesarias hasta que alguien sume 5.000 puntos o más.

El mazo de juego cuenta con diferentes tipos de cartas:

- ★ **CARTAS DE DISTANCIA:** Representan distancias parciales de 25, 50, 75, 100 y 200 millas.
- ★ **CARTAS DE PROBLEMAS Y DE VELOCIDAD MÁXIMA:** Se identifican por una franja roja, y sirven para poner dificultades al avance de los contrarios.
- ★ **CARTAS DE SOLUCIONES:** Se identifican por una franja verde y sirven para superar los problemas.
- ★ **CARTAS DE SEGURIDAD:** Se identifican por una franja amarilla y sirven para impedir que los contrarios, pongan ciertas dificultades.

2. ZONAS DE JUEGO

Cada jugador o equipo deberá bajar en la mesa las cartas jugadas y armar su propia zona de juego. Las cartas quedan a la vista y se organizan en distintos sectores:

Aquí se colocan las cartas de problemas y las cartas de soluciones (excepto las de VELOCIDAD MÁXIMA y FIN DE VELOCIDAD MÁXIMA). Sólo debe verse la carta de arriba que guiará el juego.



OBJETIVO DEL JUEGO

OBTENER 5.000 PUNTOS.

EN CADA MANO SE DEBERÁN RECORRER 1.000 MILLAS EXACTAS, SE SUMA EL PUNTAJE OBTENIDO AL FINALIZAR CADA UNA. SE JUEGAN TANTAS MANOS COMO SEAN NECESARIAS HASTA QUE UN JUGADOR O EQUIPO SUME 5.000 PUNTOS.

CANTIDAD DE JUGADORES: 2 a 6

COMPONENTES: 1 mazo de 105 cartas, 1 soporte plástico, 1 block anotador, 1 reglamento.



REGLAS DE JUEGO

1000 millas



3. PREPARACIÓN

Antes de empezar, se deberá considerar la cantidad de jugadores:

2 y 3 JUGADORES:

Deberán retirar del mazo una carta de cada uno de los siguientes problemas: stop, choque, falta de combustible, pinchadura y límite de velocidad. Cada jugador deberá armar su propia zona de juego y se recomienda acortar la distancia a recorrer por 700 millas en cada mano (ver **Alargue** en **PUNTAJES**).

4 JUGADORES:

Se juega en parejas para alcanzar las 1.000 millas en cada mano.

6 JUGADORES:

Deberán armar equipos en parejas o tríos. Cada equipo deberá armar su propia zona de juego y se recomienda acortar la distancia a recorrer por 700 millas en cada mano (ver **Alargue** en **PUNTAJES**).

Los integrantes de un mismo equipo deberán sentarse de forma alternada. Cada equipo baja sus cartas en una misma zona de juego y suma millas en conjunto.

4. DESARROLLO DEL JUEGO

Para comenzar, uno de los jugadores reparte 6 cartas boca abajo a cada jugador. Las cartas sobrantes se ponen boca abajo en la mitad de la bandeja que tiene los costados abiertos (mazo).

Comienza el participante sentado a la izquierda del que repartió.

En su turno, cada jugador deberá tomar una carta de la bandeja, agregarla a las 6 que tiene en su mano y realizar alguna de las siguientes acciones:

- ★ bajar una carta de SIGA e inaugurar su sector de puja.
- ★ bajar una carta de seguridad y jugar un turno extra (ver **Cartas de Seguridad**)
- ★ bajar una carta de problema a un contrario (ver **Cartas de Problemas**)
- ★ si no pudiera realizar ninguna de estas acciones deberá bajar una carta que elija al pozo de descarte, en el otro sector de la bandeja. Estas cartas quedan boca arriba y no podrán ser tomadas por ningún jugador.

El turno básico de un jugador consiste en tomar una carta del pozo, agregarla a las de la mano, y jugar una o bajarla al pozo de descarte. Al finalizar el turno, el jugador siempre queda con 6 cartas en la mano.

Los turnos continúan de a un jugador por vez siguiendo el sentido de las agujas del reloj. Una vez bajada una carta de SIGA en el sector de puja, ya pueden comenzar a bajarse los Parciales de Distancia hasta que se presente un problema.

La mano avanza hasta que:

- A. Se complete un viaje de 1.000 Millas exactas.
- B. No queden más cartas en el mazo y los jugadores hayan descartado todas las cartas de la mano, o hasta que nadie pueda bajar más cartas por estar bloqueado el juego.

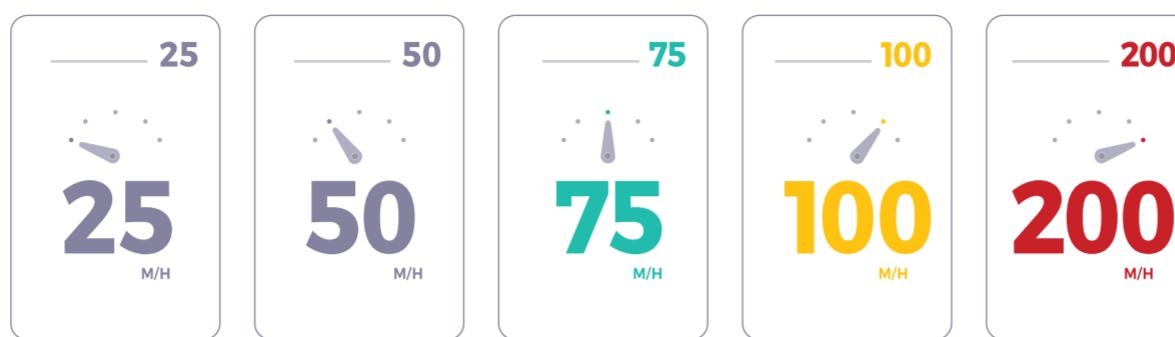
Terminada la mano, se suman los puntajes, se vuelve a barajar y otra mano comienza. Se continúa jugando hasta que un jugador o equipo haya llegado a sumar 5.000 puntos o más (para ganar la partida, no es necesario obtener el puntaje exacto).

ATENCIÓN: Para bajar una carta de FALTA DE COMBUSTIBLE, CHOQUE o PINCHADURA, debe haber una carta de SIGA en el sector de puja contrario. Éstas no pueden bajarse en el primer turno, pero sí puede bajarse una carta de VELOCIDAD MÁXIMA.

5. LAS CARTAS

CARTAS DE DISTANCIA:

Pueden bajarse siempre que la carta superior del Sector de Puja sea **SIGA**; o si la zona de seguridad cuenta con una carta **Prioridad de Paso**.



CARTAS DE SEGURIDAD:

Se bajan en la Zona de Seguridad propia y sirven para impedir que los contrarios coloquen problemas.

Cuando se baja una carta de seguridad, impide problemas futuros y si es jugada como "TK" deja sin efecto al problema existente (ver JUGADA "TK"). Siempre que se baja una carta de seguridad, se gana un turno extra.



CARTAS DE PROBLEMAS:

Las cartas de problemas se bajan siempre en los sectores de puja contrarios y las cartas de soluciones se bajan en los sectores de puja propios.

Cada problema cuenta con su solución.



CARTAS DE SOLUCIONES:

6. LA JUGADA TK



Si un jugador baja un problema a otro que tiene la carta de seguridad correspondiente, el segundo tiene la posibilidad de declarar "TK" y jugarla de inmediato. El jugador que declare "TK" puede estar fuera de su turno, pero debe hacerlo antes del turno del siguiente jugador.

Quien realice esta jugada puede quitar el problema y moverlo al pozo de descarte. Al quedarle 5 cartas en la mano deberá tomar otra del mazo y además tendrá un turno extra por haber jugado una Carta de Seguridad.

El "TK" restituye la situación previa a recibir un problema y protege de los problemas correspondientes por el resto de la mano. La carta de seguridad bajada como "TK" debe ser colocada transversalmente en la zona de juego propia.

Cuando un jugador realiza la jugada extra luego del "TK", continúa el jugador sentado a su izquierda y el partido sigue normalmente.

Todas las cartas de seguridad pueden ser usadas preventivamente o como jugada "TK".

SECTOR DE SEGURIDAD:



7. PUNTAJES

Una partida completa lleva habitualmente varias manos. El jugador o equipo que llegue primero a los 5.000 puntos será el ganador.

Cuando termina una mano cada equipo deberá anotar puntuajes en diferentes categorías:

VIAJE COMPLETO: **400 PUNTOS** por haber recorrido 1.000 millas exactas (*o 700 millas en partidas de 2, 3 o 6 jugadores*).

RECORRIDO: puntaje equivalente al total de las millas recorridas.

"TK": 300 PUNTOS por cada jugada TK realizada.

SEGURIDADES I: **100 PUNTOS** por cada carta de seguridad utilizada.

SEGURIDADES II: **300 PUNTOS** adicionales por haber utilizado las cuatro cartas de seguridad.

VIAJE SEGURO: **300 PUNTOS** adicionales al ganador de la mano, si no se utilizaron cartas de 200 millas.

BLOQUEO: **500 PUNTOS** adicionales al ganador de la mano si otro jugador o equipo no logró bajar ninguna carta de distancia.

ACCIÓN DEMORADA: **300 PUNTOS** adicionales si el viaje se completa una vez que se haya acabado el mazo con las cartas que se tienen en la mano.

ALARGUE: **200 PUNTOS** adicionales si el jugador que recorre 700 millas solicita que la mano se prolongue hasta las 1.000. Válido sólo para partidas de 2, 3 o 6 jugadores.

STOP:

Se baja sobre la carta **SIGA** del contrario e impide que se sigan bajando cartas de distancia hasta que no se coloque otra carta de **SIGA** encima.

SIGA:

Sólo se pueden bajar cartas de distancia con una carta **SIGA** en el sector de puja. La única excepción a esta regla es tener **PRIORIDAD DE PASO**, como se explica más adelante.

FALTA DE COMBUSTIBLE:

Se baja sobre la carta de **SIGA** en el sector de puja contrario. Impide al oponente seguir bajando cartas de distancia hasta tanto no se cubra con una carta de **COMBUSTIBLE** y en un turno subsiguiente, se baje una carta de **SIGA**.

CHOQUE:

Se baja sobre la carta de **SIGA** en el sector de puja contrario. Esto impide al oponente seguir bajando cartas de distancia hasta tanto no se cubra con una carta de **TALLER** y, en un turno subsiguiente, se baje una carta de **SIGA**.

PINCHADURA:

Se baja sobre la carta **SIGA** en el sector de puja contrario. Esto impide al oponente seguir bajando cartas de distancia hasta tanto no se cubra con una carta de **RUEDA DE AUXILIO** y, en un turno subsiguiente, se baje una carta de **SIGA**.

VELOCIDAD MÁXIMA:

Se baja sobre el sector de límite de velocidad contrario. Mientras encabece dicho sector, los contrarios sólo podrán bajar distancias de **25 y 50 millas**.

FIN DE VELOCIDAD MÁXIMA:

Sirve exclusivamente para tapar la carta de **VELOCIDAD MÁXIMA**. Permite que el jugador o equipo pueda bajar cualquier distancia hasta tanto no se vuelva a colocar otra carta de **VELOCIDAD MÁXIMA**.

PRIORIDAD DE PASO:

Previene que los contrarios bajen cartas de **STOP** y **VELOCIDAD MÁXIMA**. Permite bajar cualquier distancia a pesar de que se tenga una carta de **VELOCIDAD MÁXIMA** en el sector de límite de velocidad, incluso si no se cuenta con un **SIGA** en el sector de puja. Es decir que si la carta **PRIORIDAD DE PASO** se baja en la primera jugada, no serán necesarias cartas de **SIGA** para iniciar o continuar la bajada de parciales de distancia. O bien, si le colocaran cartas de **FALTA DE COMBUSTIBLE**, **CHOQUE**, o **PINCHADURA** deberá cubrirlas sólo con su solución y prescindir de una carta **SIGA**.

COMBUSTIBLE EXTRA:

Cuando está bajada en el sector de seguridad propio, los contrarios no le pueden bajar cartas de **FALTA DE COMBUSTIBLE**.

A PRUEBA DE PINCHADURAS:

Cuando está bajada en el sector de seguridad propio, los contrarios no le pueden bajar cartas de **PINCHADURA**.

AS DEL VOLANTE:

Cuando está bajada en el sector de seguridad propio, los contrarios no le pueden bajar cartas de **CHOQUE**.

Nota: Las cartas de **FALTA DE COMBUSTIBLE**, **CHOQUE** y **PINCHADURA** impiden el avance de quien las tenga en su sector de puja. Para anular su efecto debe cubrirlas con la carta que corresponde a su solución y luego con una carta de **SIGA** como segundo paso.

Una vez realizadas estas acciones en diferentes turnos, el equipo podrá seguir bajando sus cartas de distancia y el contrario estará en condiciones de bajar otro problema.