

REGLAS PARA
EL JUEGO
DE CARTAS
FRANCES

PARKER
BROTHERS



**Mil
Millas**

OTRO JUEGO PARKER:

La continua búsqueda de los hermanos Parker para juegos nuevos y emocionantes sigue, no sólo en los Estados Unidos, sino también en el exterior. Ahora, nosotros con mucho orgullo presentamos al público americano un fino juego que ya ha llegado a ser muy popular en Francia. Como siempre en nuestros juegos, se han usado los mejores materiales para asegurar un placer duradero. Las reglas han sido cuidadosamente editadas para un aprendizaje fácil, además el juego ha sido probado y reprobado por expertos y por aprendices para asegurarle muchas horas felices de juegos.

En la Mayoría de los países en Europa (Especialmente Francia), a lo largo de los caminos, uno ve pequeños monumentos de cemento en intervalos regulares, con una figura y el nombre de la ciudad. Estas son las piedras de cada kilómetro, (en francés: Bornes kilométriques —en inglés: milestones) bien conocidas por el automovilista.

Estas muestran el número de la ruta así como la distancia de la próxima ciudad. El color rojo o amarillo de estas piedras señalan, si la ruta es carretera nacional o una calle local.

Estas son las marcas que dan a este juego el nombre de MIL MILLAS. Este es un juego de cartas para 2, 3, 4, o 6 jugadores, generalmente se juega con 4 jugadores, 2 para cada equipo, como un juego en pareja. Para esto, primero se describirá el juego de esta forma. Más adelante se observarán pequeñas variaciones necesarias para otro número de jugadores.

1. OBJETIVO:

El objetivo de este juego es ser el primer equipo que acumule un total de 5.000 puntos en varias manos de juego. Para esto, los jugadores tratan de completar viajes de exactamente 1.000 millas en cada mano jugada.

2. EQUIPO:

El equipo consiste de un paquete de 112 cartas y hojas para anotar el puntaje. A medida que los jugadores lean las reglas, deben de observar la variedad de cartas y familiarizarse con ellas. Sólo 6 de las cartas contienen signos, estas están diseñadas y da una fácil referencia para jugar y para apuntar. Estas cartas se deben sacar del paquete antes de jugar. Las cartas usadas en este juego se muestran en el Diagrama N° 1, y su propósito está descrito brevemente en los párrafos siguientes.

INSTRUMENTOS DE TRAFICO

Cartas de Riesgos	3		3	
Cartas de Recursos	6		6	
Cartas de Seguridad	1		1	
Cartas de Distancia	4	200 	12	100

Los números que aparecen al lado izquierdo de las cartas, indican cuantas cartas de cada tipo hay en el paquete.

3		4		5	
6		6		14	
1		1			
10	75 	10	50 	10	25

CARTAS DE DISTANCIA:

Estas son las cartas que indican los hitos. Cada una de ellas representa una distancia de 25, 50, 75 100 o 200 millas. Al jugarlas sobre la mesa, estas se suman para determinar la distancia viajada.

CARTAS DE RIESGOS:

Estas cartas son de color predominante rojo y azul o rojo y negro. Estas se juegan en contra de su oponente para impedir su progreso. Estas se juegan en la pila de batalla de su oponente sobre las cartas de avance. (Para la única excepción de esta regla, vea el párrafo sobre CARTA DE DERECHO DE VIA). Bajo ninguna circunstancia se puede jugar una carta de riesgo sobre otra carta de riesgo. Son 18 de estas cartas (Riesgo) y estas son: 3 CARTAS QUE INDICAN QUE NO HAY GASOLINA, 3 CARTAS DE NEUMATICO DESINFLADO, 3 CARTAS DE ACCIDENTE, 4 CARTAS QUE INDICAN LIMITE DE VELOCIDAD y 5 CARTAS DE LUZ ROJA.

CARTAS DE RECURSO:

Estas cartas son predominantemente de color azul y verde claro o negro y verde claro. Estas se juegan sólo en su propia Pila de Batalla para ganar las Cartas de Riesgos que su oponente había jugado anteriormente

en contra suya. Son 38 las cartas de Recurso, y son: 6 CARTAS DE GASOLINA, 6 CARTAS DE NEUMATICO DE REPUESTO, 6 CARTAS DE REPARACION, 6 CARTAS DE LIMITE DE VELOCIDAD, y 14 CARTAS DE AVANCE.

CARTAS DE SEGURIDAD:

Estas cartas se pueden distinguir por una línea diagonal verde oscuro. Estas se usan para prevenir que el oponente juegue ciertas cartas de Riesgo en contra suya más tarde. Sólo hay 4 de estas cartas, 1 carta de cada una: 1 DE TANQUE EXTRA, 1 A PRUEBA DE PINCHAZO, 1 AS, y 1 DE DERECHO A VIA.

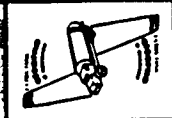
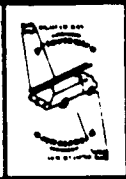
CARTAS QUE NO SE USAN EN EL JUEGO:

Son 6 cartas las que no se usan en el juego. Estas son: 2 Cartas de Puntaje impresas en inglés, 1 carta de puntaje, impresa en francés, 2 cartas guías, impresas en inglés, y 1 carta guía, impresa en francés. Se incluyen las cartas en francés, sólo porque este juego se originó en Francia.

3. PREPARACION:

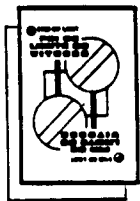
Las parejas se sientan uno junto al otro. Se elije un jugador como repartidor. Después de sacar las 6 cartas que no se usan en el juego, el repartidor las baraja y luego reparte 6 cartas boca abajo, de una en una a

PREVENCIONES

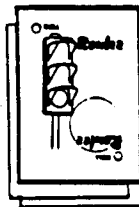


COUP FOURRE

AREA DE SEGURIDAD



PILA DE VELOCIDAD

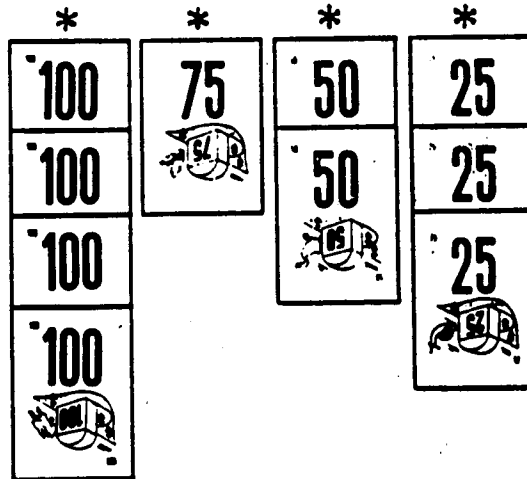


PILA DE BATALLA



DIAGRAMA

*** PILAS DE DISTANCIA**



cada jugador, comenzando por su izquierda. Una vez repartidas, él coloca el resto de las cartas boca abajo en el centro de la mesa. Estas cartas forman el montón. Cada jugador sostiene sus cartas sin mostrarlas al otro jugador.

COMO EXHIBIR LAS CARTAS:

Antes de comenzar a jugar, cada jugador debe entender el modo de jugar las cartas sobre la mesa, como se muestra en el Diagrama N° 2 y como se describirán en las reglas siguientes. La ubicación hace el juego fácil de seguir y previene errores en el puntaje al final de cada mano de juego. Las cartas jugadas sobre la mesa deben ser siempre boca arriba, para que todos los jugadores puedan verlas.

PILAS DE BATALLA:

Todas las cartas de Riesgos y Recurso se juegan en las Pilas de Batallas, con la excepción de las Cartas de Límite de Velocidad y Fin de Límite. Las cartas de Riesgo se juegan en la Pila de Batalla de su oponente y las de recurso en su propia pila de batalla. Sólo la carta de encima de cada pila de batalla del equipo debe estar visible ya que es la carta que controla el juego.

VELOCIDAD:

Sólo las cartas de límite de velocidad y fin de velocidad se juegan en las pilas de velocidad. Las primeras se juegan en la Pila de Velocidad de su oponente y las últimas en su propia Pila de Velocidad. Sólo la carta de encima de cada Pila de Velocidad del equipo debe estar visible ya que es la carta que controla la velocidad.

AREAS DE SEGURIDAD:

Sólo se juegan las 4 cartas de seguridad en las áreas de seguridad. Las cartas de seguridad que nunca se han jugado en el área de seguridad de su oponente. Todas las cartas de seguridad que se juegan deben estar visibles. Cuando se juega una carta de seguridad como una prevención, se alinea en la misma dirección como las otras cartas. Cuando se juega como un COUP FOURRE, se coloca cruzada en el área de seguridad. (La jugada COUP FOURRE se describirá en detalle más adelante).

DISTANCIA:

Todas las cartas de distancia se juegan en su propia Pila de Distancia. Estas nunca se juegan en las de los oponentes. Todas las cartas de distancia que se juegan en la mesa deben ser visibles de modo que cualquier

jugador puede ver cuanto ha viajado Ud. Es mejor mantener estas cartas separadas por millaje, para que sea más fácil su revisión, como se muestra en el Diagrama N° 2.

5 EL JUEGO

El jugador del lado izquierdo del repartidor juega primero. El roba una carta desde el montón y la guarda en su mano. Luego él debe jugar una carta de su mano para que al final de su turno él quede con 6 cartas en la mano.

El primer jugador después de robar una carta, debe hacer uno de los 4 juegos siguientes:

- A. Si el jugador tiene la carta de avance (Luz verde) él puede jugarla sobre la mesa boca arriba para comenzar su Pila de Batalla. Su turno termina y juega el oponente de su izquierda.
- B. Si el jugador tiene la carta de Seguridad, él puede jugarla boca arriba y colocarla frente a él, como se indica en el Diagrama N° 2. La jugada de una carta

de Seguridad, en cualquier momento durante el juego acredita al jugador otro turno. El de inmediato roba otra carta desde el montón y hace otro juego. Si él tuviera otra carta de Seguridad en su mano, la puede jugar y tener aún otro turno, y así sucesivamente.

- C. Si el jugador tiene una carta de Límite de Velocidad, él la puede jugar en frente de su oponente, aunque su oponente no tiene aún la oportunidad de jugar y no tiene carta de avance que mostrar. Esta jugada comienza con la Pila de Velocidad de su oponente.
- D. Si el jugador no es capaz de hacer cualquiera de estos juegos, él debe botar una carta boca arriba. Las cartas una vez que son descartadas quedan fuera del juego, y los otros jugadores no pueden recogerlas.

Cuando el primer jugador haya completado su juego, el segundo juega de la misma manera. El puede hacer cualquiera de las jugadas descritas anteriormente para el primer jugador, y además tiene 2 posibilidades adicionales. Si el primer jugador ha jugado una Carta de Avance, el segundo puede jugar una carta de Riesgo sobre la carta de Avance de su oponente. Si el primer jugador jugó una carta de Límite de Seguridad

en contra del segundo, el segundo jugador puede jugar una carta de Fin de Límite sobre ésta.

Luego al tercer jugador le toca su turno, pero puesto que él es la pareja del primer jugador, él no comienza cualquier montón, (en el juego con parejas, éstos juegan sólo en un montón). El puede jugar al montón de su pareja o al de su oponente, teniendo la misma posibilidad de jugadas como el primer y segundo jugador. Sin embargo, si su pareja tiene una carta de Avance o una Carta de Derecho de Vía para exhibir, él puede jugar una Carta de Distancia en frente de su pareja.

El cuarto jugador juega en forma similar, en turnos alrededor de la mesa hasta que el equipo complete un viaje de exactamente 1.000 millas, o hasta que todas las cartas del montón y de la mano se hayan jugado. (Véase la ACCION RETARDADA en la pág. 15). En este caso el juego llega a un final, se cuentan todos los puntos, y todas las cartas se vuelven a barajar y se comienza una nueva mano.

Recuerde que el turno básico de un jugador consiste en robar una carta, agregándolas a las de su mano,

luego juega una carta sobre la mesa o descarta una al montón de descarte, por lo tanto, el jugador siempre debe tener 6 cartas en su mano al final de cada turno.

6. LAS CARTAS:

La breve reseña del juego da una regla general de la jugada, pero el uso de las cartas individual requiere una descripción más específica.

A. CARTAS DE RIESGO Y RECURSO: Las cartas de riesgo se juegan en el montón de su oponente, y las cartas de Recurso se juegan en el montón de su propio equipo. Para cada Carta de Riesgo corresponde a las Cartas de Recursos.

UNA CARTA DE AVANCE: (Luz Verde)

Se debe tirar en su propia Pila de Batalla antes que su equipo pueda jugar cualquiera Carta de Distancia. (Para una excepción de esta regla, véase párrafo sobre CARTA DE DERECHO DE VIA).

UNA CARTA DE DETENIDO (EL ROBO)

Se juega sólo sobre la Carta de Avance de su oponente, para prevenir a estos de jugar Cartas de Distancia hasta que ellos puedan cubrirse con otra carta de Avance en el turno siguiente.

UNA CARTA DE LIMITE DE VELOCIDAD: Se juega sobre el montón de velocidad de su oponente junto a su Pila de Batalla. Si tira esta sus oponentes pueden jugar solamente cartas de 25 millas o de 50 millas. Mientras no haya cartas en su Pila de Velocidad, Ud. no está sujeto a cualquier límite de velocidad.

UNA CARTA DE FIN DE LIMITE:

Se juega sobre su propia Pila de Velocidad, sobre la carta de Límite de Velocidad, para que le permita recuperar la velocidad y jugar cualquier carta de millaje incluyendo cartas de 75, 100 y 200 millas.

UNA CARTA QUE INDICA QUE NO HAY GASOLINA:

Se juega sobre la carta de avance del oponente. Estos no pueden jugar Cartas de Distancia hasta que hayan jugado primero una CARTA CON GASOLINA y luego una carta de avance en los turnos siguientes.

UNA CARTA DE NEUMATICO DESINFLADO:

Se juega sobre la carta de avance de su oponente. Estos no pueden jugar cartas de distancia nuevas hasta que primero hayan jugado una CARTA DE NEUMATICO DE REPUESTO y luego la carta de avance en los turnos siguientes.

UNA CARTA DE ACCIDENTE:

Se juega sobre la carta de avance de su oponente. Estos no pueden jugar cartas de distancia hasta que hayan jugado una CARTA DE REPARACION y luego una carta de avance en los turnos siguientes.

B. CARTA DE SEGURIDAD: Estas cartas se juegan en su propia área de seguridad y le impiden de ser detenido por las cartas de riesgo correspondiente con las cartas de la mano. Tan pronto pueda, juegue una carta de seguridad, le previene de cualquier ataque y elimina cualquier ataque en progreso. No olvide que la jugada de una carta de seguridad siempre le da derecho a la persona que la jugó a un robo extra y un juego.

CARTA DE DERECHO A VIA:

Cuando muestre esta carta en su área de seguridad,

sus oponentes no pueden jugar una carta de detención en su Pila de Batalla y no pueden jugar una carta de Límite de Velocidad en su Pila de Velocidad. Cuando se juega esta carta, le permite jugar cartas de distancia, aún cuando no haya tirado una carta de avance. Ud. también puede jugar cartas de 75, 100 y 200 millas aún cuando la carta de Límite de Velocidad se haya jugado sobre la Pila de Velocidad. (Pág. 14). Por supuesto que sus oponentes pueden detenerlo jugando CARTAS QUE INDICAN QUE NO HAY GASOLINA, NEUMÁTICO DESINFLADO, o ACCIDENTE, sobre su Pila de Batalla. En este caso, Ud. no necesita jugar otra carta de Avance, pero sí, sólo con la carta de Recurso se puede jugar las cartas de Distancia. También ésta es la única vez que el oponente puede jugar una carta de riesgo directamente sobre cualquier otra carta de recurso que una carta de avance.

CARTA DE TANQUE EXTRA:

Una vez jugada en su área de seguridad, sus oponentes no pueden jugar una carta de Falta de Gasolina sobre su Pila de Batalla.

CARTA A PRUEBA DE PINCHAZOS:

Una vez jugada en su Área de Seguridad, sus oponentes no pueden jugar una carta de Neumático Desinflado, sobre la Pila de Batalla.

CARTA AS:

Una vez jugada en su Área de Seguridad, sus oponentes no pueden jugar una carta de accidente sobre su Pila de Batalla.

C. CARTAS DE DISTANCIA. Estas cartas se pueden jugar en cualquier momento que se tire una carta de avance sobre su Pila de Batalla. Estas también se pueden jugar cuando hay una carta de Derecho de Vía a menos que Ud. esté parado en una carta de Falta de Gasolina, Neumático Desinflado o de Accidente. Ud. puede jugar cualquier combinación de cartas de distancia que sea capaz de jugar para llegar a 1.000 millas, excepto que no se pueda jugar más de 2 cartas de 200 millas. Bajo ninguna circunstancia Ud. puede jugar cartas de distancia que le traiga un total sobre la marca de 1.000 millas, (Pág. 15), por ejemplo. Si Ud. ha tirado en su montón de distancia cartas que sumen 950 millas, las cartas de 75, 100 y 200 millas no le servirán. Si un jugador coloca inadvertidamente una carta en su montón de distancia, causándole un total de millaje sobre 1.000, esta carta se deberá sacar y colocarla en el montón de descarte. Una mano termina cuando un equipo u otro completa un viaje de exactamente 1.000 millas, o cuando las cartas del mon-

tón se hayan acabado. En el último caso, los jugadores deberán terminar o descartarse por turno el resto de las cartas que tienen en sus manos. Si el viaje de 1.000 millas se completa después que todas las cartas de la caja se hayan acabado, a esto se le llama ACCION RETARDADA y la mano se termina.

7. COUP FOURRE: (pronunciado - CUP - FU - RAY).

El Coup Fourré es un término de esgrima francés para el contador, cuando un esgrimista evita el toque de su oponente y el contador ataca de la misma manera. En este caso la acción es la misma y funciona de la siguiente manera: Si un oponente juega una carta de riesgo, y Ud. tiene la carta de seguridad correspondiente en su mano, Ud. puede llamar un "Coup Fourré" e inmediatamente jugar una carta de seguridad a su área de seguridad, en forma cruzada como se muestra en el diagrama N° 2. Ud. inmediatamente puede hacer este juego, sea o no sea su turno (Pág. 16). Si Ud. hace este juego, debe hacerlo ANTES que Ud. robe una carta y antes que otro jugador robe una carta.

La jugada Coup Fourré le da derecho a sacar AL INSTANTE la carta de riesgo desde la Pila de Batalla, o desde la Pila de Velocidad en el caso de la carta de Derecho de Vía, y la coloca en la Pila de Descarte. Puesto que ahora Ud. tiene sólo 5 cartas en su mano, Ud. debe robar una carta para mantener el número de cartas que son 6. Además, porque Ud. ha jugado una Carta de Seguridad, tiene derecho a otro turno, de manera que inmediatamente roba otra carta y juega nuevamente.

La jugada Coup Fourré,, porque le permite el traslado de una Carta de Riesgo, repara la situación que existió antes de la jugada de ese riesgo sobre su Pila de Batalla o su Pila de Velocidad. Si Ud. tenía una carta de Avance sobre su Pila de Batalla, de nuevo será mostrada. Si Ud. estaba en la posición de jugar Cartas de Distancia porque Ud. anteriormente había jugado la Carta de Derecho de Vía, Ud. puede continuar así. La carta de Seguridad también le protege de las Cartas de Riesgo por el resto de la mano.

Cuando termine su turno, juega el jugador siguiente que esté a su izquierda. Cualquiera entre Ud. y el jugador que jugó la carta Ataque la cuál hizo posible el "Coup Fourré" pierde su turno.

9. PUNTAJE:

El puntaje se totaliza al final de cada mano, habiéndose o no completado un viaje de 1000:

- Cada puntaje del equipo, tantos puntos como el número total de millas que ha viajado X
- Cada Carta de Seguridad jugada 100
- Jugada adicional, si todas, las 4 cartas de seguridad son jugadas por el mismo equipo 300
- Cada Coup Fourré (note que este puntaje es para sobre 100 puntos marcados para jugar una carta de seguridad) 300
- Bono para completar el viaje de 1.000 millas 400
- Jugada extra si el viaje se completa después que todas las cartas del montón se hayan jugado (acción retardada) 300
- Bono extra si el viaje se completa sin jugar cartas de 200 millas (viaje seguro) 300
- Bono extra por encerrar al oponente (completar el viaje de 1.000 millas antes que el oponente juegue cartas de Distancia) 500

Las hojas para apuntar vienen incluidas con el juego el cual tiene espacio suficiente para cualquier tipo de anotación. Después de los primeros juegos estas hojas

20

no serán necesarias y el puntaje se puede hacer en un trozo de papel. Para rápida referencia, también hay una carta, incluida en este juego, que tiene una lista de todos los puntajes posibles.

9. GANANDO EL JUEGO:

Se totalizan todos los puntos por cada lado (equipo) al final de cada mano, entonces estos totales se llevan a la mano siguiente. Por lo general, un juego consiste de varias manos. El primer equipo que saque 5.000 puntos, o si ambos equipos exceden de los 5.000 puntos en la misma mano, gana el equipo que tiene el más alto puntaje.

10. REGLAS PARA 2 O 3 JUGADORES:

En un juego de 2 o 3 jugadores, cada uno juega por sí sólo y tiene su propio montón de cartas en frente de él. Juegue del mismo modo que un juego de compañero, o sea 4 jugadores con las siguientes excepciones:

- a. Antes de barajar, saque una carta de cada una de las siguientes: Luz Verde, Accidente, Sin Gasolina, Neumático Desinflado, y Límite de Velocidad.
- b. La distancia de un viaje es acertada desde 1.000 millas a 700 millas.

21

- c. **Extensión:** Esta jugada se usa en juegos con 2 o 3 jugadores. El primer jugador que logra un total de 700 millas puede pedir continuar la mano hasta 1.000 millas. Para hacer esto, el debe decir "Extensión" exactamente al tiempo que alcance los 700. Entonces la mano continúa hasta que uno de los jugadores llegue a 1.000 o hasta que ninguno de los jugadores tenga cartas en sus manos.

Una vez que se pide la extensión, la mano se juega como para un viaje de 1.000 millas. La primera persona que llega a las 1.000 millas se marcan 400 puntos para el repartidor, aunque él no sea la persona que dijo "extensión". Si el que "llamó extensión" no gana la mano, o si termina después que todas las cartas se hayan jugado, sin que ningún jugador haya alcanzado las 1.000 millas, el jugador que pidió la extensión no obtiene los 400 puntos que hubiera recibido: él debería detenerse a los 700.

Además de un puntaje normal, el jugador que llama a "extensión" se le otorga una jugada extra de 200 puntos y logra alcanzar las 1.000 millas. Si él falla, la jugada extra se le da a su oponente u oponentes.

- d. El puntaje es el mismo que en un juego regular,

con la excepción de los puntos extras sostenidas jugada de extensión, ya descrita anteriormente.

11. REGLA PARA 6 JUGADORES:

En el juego para 6 personas, la jugada es la misma que para un juego de 4 personas, con las siguientes excepciones:

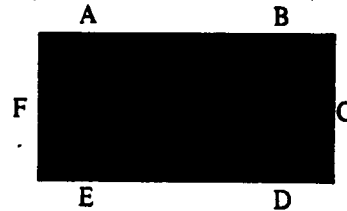
- A. Hay 3 juegos de parejas y estos se ubican como lo muestra el diagrama N° 3.

A y D son parejas.

B y E son parejas.

C y F son parejas.

Diagrama N° 3



- B. La distancia se acorta a 700 millas

C. También se usa la extensión en este juego (sección 10 parte C).

D. El puntaje es el mismo que para un juego de 2 o 3 jugadores.

12. INDICACIONES PARA JUGAR:

Para jugar esto le será de ayuda las siguientes indicaciones:

- a. Mantener las cartas de puntaje y las cartas guías (las que no se usan en el juego) sobre la mesa para que todos los jugadores las puedan consultar.
- b. Al comienzo de una mano, es mejor tener una carta de Avance en su Pila de Batalla que tratar de jugar cartas Riesgos contra sus oponentes.
- c. Por lo general, es mejor guardar las cartas de Seguridad para jugar un Coup Fourré que jugarlas como prevención. Sin embargo, no las mantenga demasiado tiempo para no perder el crédito por ellas, si es que aún están en sus manos al final del juego. Recuerde (Pág. 21) que la carta de seguridad no se puede jugar en cualquier turno como la carta de prevención.
- d. No deje en sus manos las cartas que no le sirvan; descártelas a la primera oportunidad. Por ejemplo: una carta de 200 millas no tiene ningún valor para Ud. en el momento que Ud. jugó 2 de ellas a su Pila de Distancia. Una carta Sin

Gasolina no tiene valor para Ud., si su oponente ha jugado una carta de Tanque Extra en su área de Seguridad, etc.

- e. Trate de recordar las cartas que se han jugado. Es inútil mantener una Carta Recurso si se han usado todas las cartas de Riesgos.
- f. No olvide tomar un turno extra cada vez que Ud. juegue una Carta de Seguridad, como un Coup Fourré o como una Prevención.
- g. En el puntaje, recuerde que cada Coup Fourré jugado, le da una bonificación de 300 puntos, tan bien como 100 puntos por jugar una carta de Seguridad. Por ejemplo, si un jugador o equipo juega 2 cartas de Seguridad como Prevención y 2 como Coup Fourré, él tiene 400 puntos para jugar cartas de Seguridad, una bonificación de 300 puntos, porque jugó las 4 y 600 puntos por jugar 2 Coup Fourré.
- h. Ud. puede jugar una carta de Límite de Velocidad en la Pila de Velocidad de su oponente, siempre cuando él tenga una Carta de Riesgo mostrando en su Pila de Batalla, o una Carta de Riesgo en su Pila de Batalla, cuando él tenga una carta de Límite de Velocidad, mostrando en su Pila de Velocidad.