

KON-TIKI

EL JUEGO ESTÁ BASADO EN EL HISTÓRICO VIAJE REALIZADO EN 1947 POR THOR HEYERDAHL Y SU TRIPULACIÓN DESDE EL CALLAO, EN EL PERÚ, A TRAVÉS DEL OCEANO PACIFICO HASTA LAS ISLAS EN EL ARCHIPIÉLAGO DE TUAMOTU BAROIA.

HEYERDAHL CRUZÓ EL OCEANO EN UNA REPLICA DE UNA ANTIGUA Balsa, QUE LLAMARON LA "KON-TIKI" EN HONOR AL MÍTICO DIOS SOL DE LOS ANTIGUOS.

SU OBJETIVO ERA DEMOSTRAR QUE LAS ISLAS DEL MAR DEL SUR PODRÍAN HABER SIDO POBLADAS POR INMIGRANTES DE LA PARTE CONTINENTAL DE AMÉRICA DEL SUR, A TRAVÉS DEL VASTO PACÍFICO EN BALSAS, HACE MÁS DE MIL AÑOS.

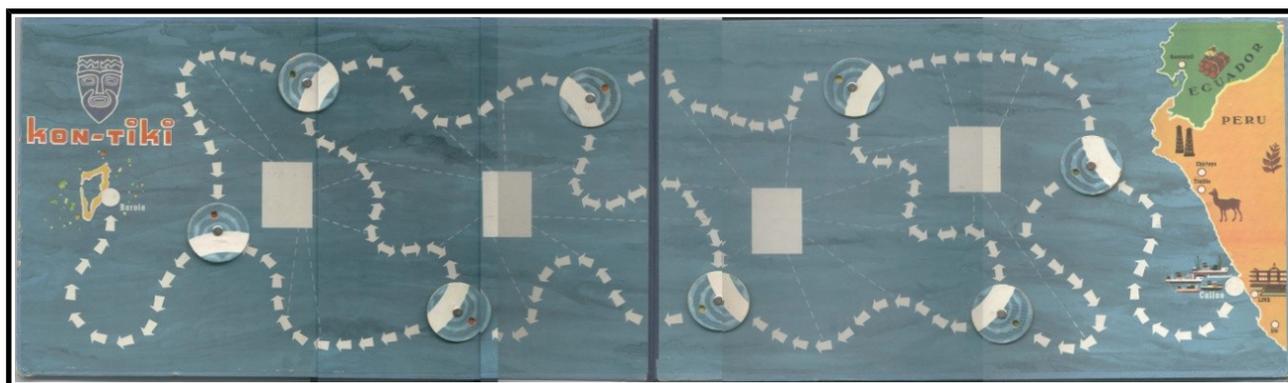
ÉL ALCANZÓ UN ÉXITO NOTABLE, LLEGANDO A HACER UN BUEN USO DE LAS CORRIENTES DEL VIENTO Y MAR Y GRACIAS A LA EXCELENTE ESPÍRITU DE COOPERACIÓN DE LOS DISTINTOS MIEMBROS DE LA TRIPULACIÓN.

ESTAS DOS CUALIDADES - DE NAVEGACIÓN Y TRABAJO EN EQUIPO - SON LA BASE PARA EL JUEGO, QUE TIENE POR OBJETO PONER DE RELIEVE LA NECESIDAD DE ASISTENCIA MUTUA MÁS DE LA SUERTE O EL ESPÍRITU DE COMPETENCIA.

DE HECHO, LOS JUGADORES NO SE OPOEN ENTRE SÍ Y SE ESFUERZAN POR AYUDAR A SUS COMPAÑEROS ANTE EL LOGRO DEL OBJETIVO COMÚN.

QUIÉN DEMOSTRARA UN ESPÍRITU MÁS DESARROLLADA DE LA COOPERACIÓN TENDRÁ MÁS POSIBILIDADES DE GANAR EL JUEGO.

Ahora también podemos participar en el viaje en balsa a través del Pacífico. Para ello necesitamos lo siguiente:



1 Tablero de juego que representa el Océano Pacífico desde Perú a Rariora con 8 discos giratorios que representan remolinos, y 4 espacios para la colocación de las cartas de trabajo.



72 fichas: 24 de cada color, rojo, amarillo y verde.

28 Cartas de trabajo: Ocho de cada trabajo, Pesca, radiotelegrafía, equipamiento y cocina.

[La versión en Inglés son 28, en Portuges lleva 32 cartas de trabajo.]

8 Cartas Diplomas de Dirección/Pilotaje, llamadas Cartas de Navegación.

4 Losetas de trabajo.

1 Reglamento y cinco compartimentos (en la caja del juego) :

Cada compartimiento de la caja del juego, actúa como una banca con compartimentos para cada uno de los cuatro jugadores. En el juego es llamado Diario de Abordo.

1 Balsa, denominada Kon-Tiki que es la única ficha con figura que contiene el juego.

Kon-Tiki puede ser jugado por 2, 3 o 4 jugadores.

Para ganar el juego, los jugadores tratarán de reunir el máximo número de cartas de trabajo según avance el juego. Cuantas más cartas de cada tipo de trabajo, mayor será la puntuación obtenida en este trabajo (ver Final del juego, más adelante).

PREPARACIÓN

Los jugadores eligen un capitán, que estará a cargo del Diario de Abordo así como participar activamente en el juego. Proporciona 15 Contadores a cada jugador - cinco de cada color, rojo, amarillo y verde. Los contadores sobrantes permanecen en el compartimiento del Diario de a Bordo.



A continuación el capitán pone las pequeñas Loetas de trabajo en los cuatro espacios rectangulares del Tablero.

Los jugadores están numerados consecutivamente, empezando por el jugador a la izquierda del capitán, el capitán tendrá el mayor número el 4. Cada jugador le corresponde un compartimiento del Diario de a Bordo con su número.

Finalmente la balsa Kon-Tiki se coloca en el círculo que representa el puerto del Callao y el juego puede comenzar.

CÓMO JUGAR

El Primer jugador, avanza la balsa en sentido de la Corriente (indicado por las flechas) uno, dos o tres espacios a su elección. Cada espacio está representado por una flecha. Para empezar a mover la balsa el jugador saca de su reserva el respectivo número de fichas, (rojas, verdes, amarillas) por cada espacio recorrido y coloca las fichas utilizadas en su compartimiento del Diario de Abordo.

Para moverse por el primer remolino cada jugador puede pagar Contadores de cualquier color. Solo se toma esta acción al principio del juego, luego el remolino actúa como se indica mas adelante en este manual.

A continuación, el Segundo jugador, coloca una, dos o tres fichas depositando estas en el Diario de Abordo y mueve la balsa a lo largo de la ruta respectiva avanzando el números de espacios pagados, y así sucesivamente.

REMOLINOS

El remolino no se puede evitar: el jugador debe parar, incluso si carece de sólo uno o dos espacios para lograrlo.



El jugador que llega al remolino debe elegir la ruta siguiente:

Girar el disco de manera que la Corriente apunte en la dirección indicada por la flechas. La elección de la vía a seguir la hace sólo el jugador que alcanza el remolino, pero la balsa sólo puede moverse en dirección indicada por las flechas.

Cuando hay flechas en dos sentidos, ambas direcciones se pueden utilizar, pero no se puede invertir la dirección entre un remolino y otros.



Por pasar por el remolino, el jugador recibe una Carta de Navegación (en el juego Diploma de Pilotagem), que puede más adelante ser canjeadas por tres contadores a elegir.

Si al final del juego ya no existen Cartas de Navegación disponibles, el jugador recibe tres fichas de la banca Diario de Abordo.

Cuando se gira un Remolino, un nuevo color aparecerá en la ventana circular. Desde ese momento y hasta el próximo Remolino, todos los movimientos deben ser pagados con fichas de ese color si pasa por ese remolino.

Renovar Cartas de trabajo

Cuando la balsa se encuentra en un remolino, cualquier jugador puede solicitar cambiar el orden de Loquetas de trabajo. El capitán descarta las cuatro loquetas, las baraja y las repone en el tablero de derecha a izquierda.



Estas son las 32 cartas de la versión Portuguesa.

Falta de Contadores/Fichas

Cuando no se dispongan de contadores disponibles de un determinado color, puede conseguirlos descartando una carta. Una Carta de Trabajo vale cinco Contadores; Una carta de Diploma de navegación vale tres contadores.

Los nuevos contadores se pueden utilizar inmediatamente. Si no hay disponibles Contadores de ese color, el jugador debe pasar el turno. Si todos los jugadores pasan, cambiar al siguiente color los Contadores, es decir, de rojo a verde, de verde a amarillo, de amarillo al rojo. No hay más situación en la que se deje pasar el turno.

10 CONTADORES para COMPRAR CARTAS DE TRABAJO

En cuanto hay Losetas de Trabajo disponibles en los compartimientos del Diario de Abordo y un jugador con 10 Contadores en su haber, puede comprar una Carta de Trabajo a su elección.

ESTRATEGIA

Cada jugador debe esforzarse por obtener el máximo posible de cartas de un trabajo en particular, aunque para ello tiene que disponer de muchos de los otros jugadores. Esto le elevará al nivel de "experto" en este trabajo en particular, y le dará más posibilidades de ganar el juego en el recuento final.

FINAL DEL JUEGO

Cuando la balsa llega a la isla de Raroia, el juego ha terminado. Todas las cartas y diplomas se cuentan para determinar el ganador.

Todos los contadores se ignoran regresando las reservas al Diario de Abordo.

Cada Diploma de Navegación vale tres puntos; Las Cartas de Trabajo son puntuadas de acuerdo a la tabla en la parte posterior de las tarjetas y es el siguiente teniendo en cuenta los diferentes trabajos:

1 Carta de trabajo	1 punto
2 Cartas del mismo trabajo	3 puntos
3 Cartas del mismo trabajo	6 puntos
4 Cartas del mismo trabajo	10 puntos
5 Cartas del mismo trabajo	15 puntos
6 Cartas del mismo trabajo	21 puntos
7 Cartas del mismo trabajo	28 puntos
8 Cartas del mismo trabajo	36 puntos



EL GANADOR

El ganador es el que después de la puntuación obtiene más puntos.

Traducido por Yuyu Diciembre 2015