



Smoke and Travel

REGLAS

CONTENIDO DEL JUEGO

1	Tablero de juego	20	Tarjetas 'Misión A' para la versión corta del juego
2	Dados	20	Tarjetas 'Misión B' para la versión larga del juego
6	Fichas	95	Tarjetas Narco
59	Tarjetas de Aduana	470	Tarjetas de producto
63	Tarjetas Karma	8	Tarjetas separadoras para tarjetas de producto.
59	Cartas Secretas	960	Billetes de papel Corona Danesa 'DKK'
			Libras Esterlinas '£', Euros '€' y Dólares '\$'



TARJETAS MISIÓN Estas tarjetas contienen la 'Misión' que debes llevar a cabo para ganar el juego. Dispones de tarjetas 'Misión A' y 'Misión B'. Una es para una partida completa y la otra para una misión más corta.

También podéis jugar sin tarjetas Misión; en ese caso, tendréis que acordar la duración de la partida y, al final ver quién tiene más dinero.

Si sois 4 o 6 jugadores, podéis dividir os en equipos para aumentar la diversión.



CARTA SECRETA La acción de estas tarjetas debe llevarse a cabo de inmediato, a menos que se indique otra cosa. Muchas de ellas pueden guardarse para usarse más tarde; no obstante, ten en cuenta que puedes perderlas, así que no esperes mucho para usar las buenas.



Las **TARJETAS ADUANA** deben tomarse justo después de comprar o vender productos y la acción que indican también tiene que realizarse en el momento. Todos los jugadores están obligados a detenerse en esta casilla antes de continuar con la partida.



Las **TARJETAS Karma** se toman en las casillas en las que veas una tarjeta *Karma* y la acción que indican debe llevarse a cabo en el acto si en ellas no se indica lo contrario.



Las **TARJETAS NARCO** son tratos que tienes ya cerrados en diferentes países, solo te tienes que asegurar de tener el dinero necesario para poder cerrarlos. Solo se pueden ejecutar dentro de las casillas '**Vender Productos**' dentro de cada país o ciudad. Y dichas tarjetas solo podrán ser utilizadas en los países que ellas mismas marquen.

Está permitido «negociar» con Tarjetas narco o «venderlas» unas por otras.

Solo puedes tener un máximo de 8 Tarjetas Narco.



Aquí es donde podrás usar tus 'Tarjetas Narco' en sus correspondientes países y cerrar los tratos que hay en ellas. Los países y ciudades en los que puedes vender productos son: *Fuengirola, Ketama, Líbano, Katmandú, Mazari Sharif, Bangkok, Bogotá, México y Ámsterdam.*

Todos los jugadores están obligados a detenerse en esta casilla antes de continuar con la partida.



Aquí puedes vender todos tus productos. Para realizar esta acción tendrás que usar nuestra 'Lista de Precios' y así determinar el precio de las ventas.

Los países y ciudades en los que puedes comprar productos son: *Fuengirola, Marsella, Ámsterdam, Christiania, Liverpool, Berlín y California.*

Todos los jugadores están obligados a detenerse en esta casilla antes de continuar con la partida.



La casilla se divide en dos, para que puedas visitar el exterior de una cárcel sin tener que entregar tus productos.

Siempre que vallas a la **CARCEL**, perderás todos tus productos. El dinero y los diamantes son legales en el juego, así que no serán incautados.

Las multas tienen que pagarse al momento en la *Casilla de Penalización*. Si no lo haces, irás directo a la **CARCEL**.

Para salir de la CARCEL, tendrás que pagar €10.000 o deberás esperar 2 turnos seguidos sin jugar.



En determinados momentos del juego, esta puede ser la mejor casilla en la que caer. Aquí están almacenados todos los materiales incautados a los jugadores detenidos y el dinero de multas, sanciones y pujas. El jugador que cae en esta casilla se lleva todo lo almacenado en ella.



Hay dos casillas en las que puedes cambiar todo tu dinero. En algunos países y ciudades hay pequeños lugares en los que puedes cambiar la moneda indicada en la casilla. No olvides tener siempre en la cartera todos los tipos de moneda extranjera.



**LAS TASAS EN EL CAMBIO DE MONEDA, SIEMPRE SERÁN:
1DKK = \$5.5 = €7.5 = £8.5**

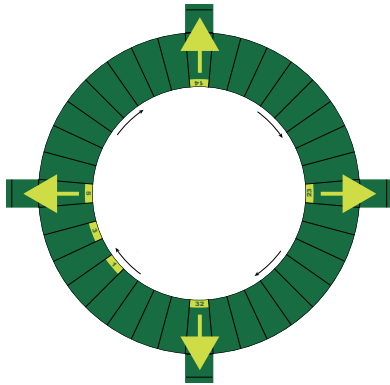
EJEMPLO: Si caes en esta casilla (o similar), tendrás la posibilidad de cambiar tus '**libras £**' (o la moneda indicada) por otra moneda del juego.

MOVIMIENTO EN EL TABLERO

CASILLAS EXTERIORES Siempre se usarán **'2 DADOS'** cuando un jugador se mueva por las casillas exteriores. Cuando estás en la **SALIDA**, si te sale un 10 al tirar y quieres ir a Fuengirola, podrás detenerte en Fuengirola incluso aunque solo haya 6 casillas hasta Fuengirola. Puedes parar antes de terminar la cuenta de tus dados, si te estás dirigiendo a un país o a una ciudad, pero no puedes avanzar dentro del país hasta el próximo turno.

CIUDADES O PAISES Para entrar en un país o ciudad o moverte dentro de ellos, se usa solo **'1 DADO'**. El requisito fundamental para entrar en un país o ciudad es disponer de una **TARJETA NARCO** o de **PRODUCTOS** para vender. Una vez dentro del país o ciudad y el jugador aproxime su ficha a la salida de dicho país o ciudad, este deberá hacer las paradas obligatorias en las últimas casillas de **'VENDE PRODUCTOS'** o **'COMPRA PRODUCTOS'** y **'TARJETA ADUANA'** y llevar a cabo la acción que estas indiquen.

En Fuengirola y Ámsterdam, las únicas ciudades en las que puedes Comprar productos y Vender productos, podrás decidir si detenerte o no (en una de estas casillas o en las dos). A partir del siguiente turno, vuelves a tirar con 2 dados. Así, en la salida de cada país o ciudad, todos los jugadores están obligados a detenerse en las 2 o 3 últimas casillas.



RUEDA DE LA FORTUNA

Es difícil llegar al centro, pero aquí puedes conseguir un montón de dinero en poco tiempo.

Una vez dentro de la Rueda de la fortuna, los jugadores solo usarán **'1 DADO'** y se moverán en el sentido de las agujas del reloj. Solo puedes recorrerla una vez. Si estás en una casilla *karma* justo antes de la última casilla y te sale, por ejemplo, un 6, avanzas una casilla, pero las cinco restantes las cuentas a partir de la casilla de **SALIDA**.

Dentro de la *'Rueda de la Fortuna'*, hay cuatro sitios desde los que puedes ser expulsado: las casillas 5, 14, 23 y 32. Tendrás que bajar. Solo podrás volver a subir si tu casilla te lo indica.

ACERCA DE LAS CASILLAS En las casillas donde se ofrezca una venta de productos, el jugador que desee comprar el producto tendrá que comprar toda la cantidad que ofrezca el vendedor, excepto en aquellas casillas en las que el vendedor diga que puede vender *«hasta»* una cantidad concreta.

PUJAS Algunas casillas permiten a todos los jugadores pujar por una tarjeta. El dinero de la subasta puede pagarse al **banco**, a la *Casilla de Penalización* o al jugador que esté en la casilla. Todo esto puede decidirse al empezar la partida o en el transcurso de esta.

LIBRO 'Lista de Precios'

Aquí están todas los precios de los productos en los diferentes países o ciudades respecto a sus cantidades y calidades.

Modo de uso: Cuando un jugador desee vender productos, para determinar el precio de una mercancía, se tiraran los 2 dados y se recurrirá a la tabla de precios/peso de dicho país par ver el precio correspondiente a esa jugada. En la parte superior de cada tabla se encuentran los números relacionados con los dados, y en la columna izquierda las cantidades/peso de las mercancías.

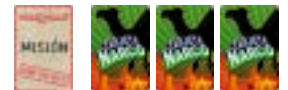
Las cantidades a vender las deberá determinar el jugador antes de consultar el libro de precios y de tirar los dados.

Si el jugador está jugando en la Rueda de la fortuna y tiene que usar la Lista de precios, será libre de elegir

INICIO DE LA PARTIDA

Antes del inicio de la partida, cada jugador recibe:

1 TARJETA MISIÓN + 3 TARJETAS NARCO, DKK45.000 + €15.000 + \$10.000 + £5.000



¡Ya estamos listos para comenzar! Todos los jugadores empiezan desde la casilla **SALIDA**.

Vuestro objetivo es completar la lista que te encomienda tu tarjeta 'Misión' lo antes posible y así ganar el juego.

RECOMENDACIONES: Consigue el dinero que necesitas para cerrar los tratos que hay en tus **TARJETAS NARCO**, suelen ser transacciones bastante favorables para ti. Alíate, hazte socio o realiza tratos temporalmente con tus compañeros de juego para adquirir mercancías que no puedas afrontar solo. Después viaja a los países donde se pueden 'Vender Productos' y consigue todo el dinero que puedas por tus mercancías.

El juego permite alianzas, sobornos y comisiones entre los jugadores. Por ejemplo, si caes en una casilla que permita realizar una acción sobre los demás jugadores (moverlos o quitar una tarjeta), podrás negociar con ellos si llevas o no la acción acabo, siempre buscando tu máximo interés.

El juego tiene el mínimo de reglas posible, pero recuerda que, a veces, puede ser buena idea ayudar a tus oponentes ganando tú un dinero extra, porque, sin dinero, no podrás hacer buenos negocios.

Estas son las reglas que debéis respetar en el juego, pero el resto de la partida vendrá determinado únicamente por vuestra imaginación y conocimientos.

'UN POCO DE HISTORIA'

Siempre hay gente que quiere contar historias de aquellos viejos tiempos en los que se conseguía un montón de dinero haciendo contrabando de hachís. Eran los buenos tiempos, en los que no había tantos problemas para moverse en coches pequeños. Sí, era como un juego, pero ahora hay más gente que fuma y es necesario usar camiones grandes y fletar barcos enormes para poder pasar hachís de contrabando a muchos países.

Durante muchos años, Ámsterdam ha sido el sitio perfecto para divertirse con un porro bien gordo y un montón de dinero. En la actualidad, es en el sur de España donde se idean los grandes planes para ganar mucha pasta y fumar hachís del bueno; sin embargo, los grandes planes para ganar mucha pasta son geniales cuando todo sale bien, pero cada vez hay más gente que intenta hacer el negocio del siglo. En la vida real no es así, porque la policía puede pillarte. Hoy en día hay mucha gente en la cárcel por haber intentado hacer el negocio del siglo.

Queremos recordarles a nuestros jugadores que el tiempo que se pasa en la cárcel se hace muy largo y aburrido si no se tiene dinero, por lo que es mejor limitarse a buscar el negocio del siglo sobre el tablero de juego. Dejad que sean los peces gordos quienes hagan los grandes negocios en la vida real, porque ellos son también los que pueden permitirse pasar mucho tiempo en la cárcel.

Con este nuevo juego, puedes intentar conseguir tú mismo el negocio del siglo sin acabar entre rejas. Este juego es obra de un tío al que le parece muy guay fumar un poco de hachís de vez en cuando. Pero no tengas miedo: puedes jugar a este juego sin problemas incluso aunque no fumes. Si no has oído hablar nunca de *Smoke and travel*, tienes que saber que has dado con uno de los mejores juegos de mesa del mundo; no hay nada que se parezca siquiera a este juego, que se basa en comprar y vender chicha, polen, apaleao, skunk, hierba, éxtasis, coca y diamantes.

Estos son los productos con los que comerciamos en este juego. ¿Te atreves a jugar y a convertirte en el tío con más pasta? Aquí va una breve explicación, para quien no domine mucho el tema, sobre los distintos tipos de hachís que se pueden fumar. Y estoy pensando aquí en esos chicos buenos de Inglaterra y en los buenos amigos que no conocen nada más que el apaleao. El apaleao es la peor mierda que se pueda fumar. Se elabora a partir de los restos de polen y en la actualidad se fuma en muy pocos países, como Inglaterra (donde se le conoce como soapbar). En este juego, el polen es lo que se conoce como «mandanga barata» dentro del hachís en general, porque es un producto que se vende en todos los países. Luego está la chicha, que también se vende en todos los países, pero sobre todo en Dinamarca y Holanda, donde se preocupan más de aquello que se fuman.

Un buen consejo es preguntarle a tu camello local si tiene chicha (esto también va por los que se mueven por los callejones de Liverpool y por mis buenos amigos de Marsella).

Estos son los tres tipos de hachís. Además de la hierba (que es la planta de la que viene el hachís), tenemos que incluir el skunk, que es otra variedad de la planta de la que se extrae el hachís, pero modificada genéticamente; se trata de una mierda sintética muy fuerte y muy peligrosa si te la fumas, por lo que no le compres más a tu camello local. «¡Mira por tu salud y por la de tu familia!»

En el juego se incluyen algunas drogas duras, porque forman parte del día a día de mucha gente, como el éxtasis y la cocaína. Son cosas que a mí no me gustan y puedo decir con sinceridad que las odio con toda mi alma. No puedo más que recomendar a la gente que mantenga sus deditos lejos de esa mierda, pero, en el juego, puedes traficar con todas estas cosas sin acabar en la cárcel.

Todo empezó un día en el que tenía varias horas sin nada que hacer y me dio por crear un juego de mesa. Un juego en el que participar desde dentro en cosas que no te está permitido hacer, pero sobre las que quieres aprender.

Así pues, he leído sobre el tema todo lo que he podido y, con eso y lo que he ido oyendo y viendo por la vida, me ha salido un juego de mesa fantástico. Bueno, es que se supone que eso es lo que hay que decir cuando creas algo fantástico; si no, no puedes venderlo y eso también es importante: que pueda convertirte en el tío con más pasta, pero no solo en el juego. Sí, he creado este juego para ganar un montón de pasta gracias a todos vosotros, los que vais por ahí pensando en cómo hacer el negocio del siglo y no os atrevéis a hacerlo, pero os apetece probarlo en un juego. Por eso, *Smoke and travel* es un juego de mesa fantástico: a ti te permite disfrutar al máximo de la experiencia de lo que ocurre en el mundo del hachís de verdad, con unos buenos porros bien cargados, y yo me hago rico. Gracias de antemano por comprar mi juego.

Smoke and travel
www.smokeandtravel.com