



## **NORMAS 2009-2010**

El juego consiste en una competición entre varios equipos que tienen que recorrer todos ellos el mismo itinerario que comienza siempre en Murcia y acaba también en Murcia, una vez hecho un recorrido por los 27 países de la Unión Europea. El juego viene regulado por las siguientes normas:

1. A cada equipo se le adjudica un grupo de 6 países de la Unión Europea que constituyen su "ruta". Cada ruta queda definida y diferenciada de las demás por un color propio. La adjudicación se hace por sorteo al tirar el dado, y coincide con la puntuación que se obtenga en la tirada de manera que si un equipo saca un "3", es la ruta 3 con la que le corresponde jugar, salvo que un equipo que haya tirado anteriormente haya obtenido ya esa ruta, en cuyo caso deberá repetir la tirada hasta obtener una puntuación que corresponda con una ruta aún no adjudicada. La tirada que obtenga el avión no consigue ruta y ha de volverse a repetir.
2. Todas las ciudades de una ruta son del mismo color y es hacia ellas a las que debe dirigirse el equipo pues llegando a ellas y contestando la pertinente pregunta se obtiene la bandera del país. Cuando un país forma parte de más de una ruta, sus ciudades están repartidas entre ellas, de tal manera que el equipo que tenga ese país deberá buscar, entre todas las ciudades, aquellas que sean del color de su ruta, que son las únicas que le harán ganar la bandera. El resto de ciudades tendrán diferente color y se consideran meras casillas para este equipo.
3. Todos los jugadores han de hacer el recorrido en el mismo sentido saliendo de la casilla de Murcia y lo hacen en el orden que determine una tirada de dados en la que serán primeros los que obtengan la puntuación más alta. En esta primera tirada de fijación del orden, el avión no cuenta como puntuación y hay que repetir tirada si le sale a alguno de los equipos.
4. El juego comienza tirando el dado el equipo que comienza el juego y se desplaza a lo largo del tablero tantas casillas como puntos hay obtenido de la tirada del dado. El movimiento siempre se hace hacia delante y en ningún caso se puede contar hacia atrás, salvo en el caso de la utilización del avión que más adelante veremos. Mientras circule un equipo por un país de los que no son su "ruta" las ciudades por las que pase son meras casillas



que no significan nada para él. No obstante lo anterior, la estancia en la casilla de una ciudad impedirá que entre en ella otro jugador hasta que el primero no la abandone.

5. Si al llegar a una casilla, por el procedimiento de contar los puntos sacados con el dado o por el cumplimiento de una orden de las fichas nos encontráramos que la casilla está ocupada por otro jugador, como hemos visto en la instrucción precedente, no se podrá entrar en ella y se quedará en la inmediatamente anterior, siendo esta anterior la que determinará si le corresponde hacerle pregunta, en vez de la casilla en que debería estar si no hubiera estado ocupada.
6. El dado tiene un avión en una de las caras. El avión es un comodín que el jugador puede utilizar para volver atrás hasta la casilla de una ciudad de su ruta que el jugador decida.
7. El mecanismo de utilización del avión es el siguiente: Cuando sale en el dado el “avión”, el equipo puede optar por una de las siguientes opciones:
  - a) utilizarlo en esa misma jugada para volver atrás hasta la casilla de una ciudad de su ruta.
  - b) reservarlo para utilizarlo en una ocasión posterior. En cuyo caso obtiene una tarjeta de avión que acredita que dispone de este comodín, no cuenta en esa tirada y el turno pasa al equipo siguiente.
  - c) No utilizar el comodín y avanzar 6 casillas porque el “avión”, si no se utiliza como comodín, equivale a haber obtenido un 6

Un equipo puede utilizar el avión como comodín, a lo largo de la partida todas las veces que le salga en el dado, pero si decide guardarlo para usarlo posteriormente, no podrá acumular más de dos “aviones” de reserva. Cada vez que se utilice un “avión” se pierde y para volver a utilizarlo habrá de sacarlo en una nueva tirada. El equipo que decide guardarlo para usarlo como comodín y retroceder casillas, debe poner en su mesa la tarjeta del avión que se le entrega.

Nunca el avión podrá utilizarse para entrar en Murcia porque sólo sirve para retroceder.

8. Para utilizar un avión como comodín, el equipo que lo tiene, avisa que quiere utilizarlo, cuando le llegue el turno de tirar, y se desplaza hacia atrás a la casilla de su elección, sin tirar el dado en esta jugada. Tras su utilización pasa el turno al equipo siguiente.



9. Un equipo puede renunciar a contar los puntos que hay obtenido en su tirada del dado. Basta con que deje pasar el turno al equipo siguiente y se puede hacer cuantas veces se desee a lo largo de la partida. En este caso, la ficha del equipo que pasa de turno permanece en el mismo lugar que estaba.
10. Cuando un equipo llega con su ficha a un país de los de su “ruta” ha de caer en una casilla que contenga una ciudad de ese país. Una vez en ella se le hace una pregunta del país en cuestión y si la responde correctamente, obtiene la bandera del país. Si no da la respuesta correcta el juego continúa y en la siguiente tirada el jugar deberá abandonar esa ciudad para seguir la ruta. Si esa ciudad fuera la única del país de su “ruta” sólo podría volver a ella utilizando el avión en su modo comodín, una vez que la ficha haya salido de la ciudad y avanzado en el itinerario.
11. Puede ser que la tarjeta no contenga una pregunta sino más bien alguna “instrucción”. Si es así hay que cumplirla tal y como lo manda. Si nos envía a una ciudad tenemos que ir a ella y, si es de un país de nuestra “ruta”, contestar a la pertinente pregunta. El equipo afectado por esta instrucción continúa el juego desde esta nueva ciudad.
12. A lo largo de la ruta hay una serie de casillas con estrellas dibujada en ellas. Cuando un equipo cae en una de ellas automáticamente salta a la siguiente casilla con estrella de la Unión Europea.
13. Murcia no es considerada como ciudad a efectos del juego. El equipo que tiene a España entre los países de su “ruta” no cuenta con Murcia como ciudad. Murcia es la casilla de inicio y la de finalización del juego.
14. Cuando un equipo ha obtenido las 6 banderas de los países de su “ruta”, debe dirigirse a Murcia. Tendrá que entrar en ella con un número exacto de puntos del dado. Una vez en Murcia, se le harán tres preguntas de las relacionadas con nuestra Comunidad Autónoma y ganará el juego si contesta bien a dos de ellas. De no ser así, tendrá que volver a tirar para salir de Murcia en el sentido contrario al seguido en el juego y dejar la casilla de Murcia libre para otro jugador. En el siguiente turno de tirar el dado podrá entrar otra vez, si obtiene la puntuación necesaria, y deberá contestar otra vez una nueva tanda de tres preguntas de nuestra región.