

Instrucciones:

James Bond

“La Nueva Aventura”

OBJETIVO DEL JUEGO: Ser el primero en cumplir las misiones, llegando con vida hasta el final.

PREPARACIÓN DEL JUEGO. Desplegar el tablero sobre la mesa colocándolo por las misiones 1-2-3.

Cada jugador cogerá un peón de color. Repartir seis “TARJETAS VIDA” para cada jugador. Cada jugador cogerá igualmente seis tarjetas de 10 PUNTOS, seis de 20 PUNTOS y seis de 50 PUNTOS. Asimismo, cada jugador cogerá las doce tarjetas de MISIONES que correspondan a su color, que irá colocando de una en una y siguiendo un orden, en las MISIONES 1, 2 y 3. (Estas mismas tarjetas, serán utilizadas en las MISIONES 4, 5 y 6 cuando se trate de jugar la otra cara del tablero.

Forma de colocarlas: Se sortea el orden de SALIDA de cada jugador y, siguiendo este mismo orden, el jugador n.º 1 colocará una tarjeta “MISIÓN 1-4” en cualquiera de las casillas punteadas de la MISIÓN 1, (o de la MISIÓN 4 si ya se estuviera jugando la segunda parte del tablero). Luego lo hará el jugador n.º 2, luego el n.º 3 y así sucesivamente hasta colocar la totalidad de ellas en cada una de las tres misiones de cada cara del tablero, y que servirán de trampas para los jugadores.

Se coloca la BRUJULA sobre la mesa de forma que sus puntos cardinales coincidan en la misma posición que los que aparecen en el tablero de juego.

Hecho todo esto, se puede comenzar la partida de acuerdo con las siguientes:

REGLAS:

El jugador que le toque empezar el juego, colocará su PEÓN en la casilla “S” de SALIDA. Tirará el dado y avanzará tantas casillas como puntos saque. Sólo pueden moverse por las casillas punteadas, pero pueden hacerlo en todas direcciones: izquierda, derecha, arriba, abajo o en diagonal. Pero sin cambiar de dirección en una misma jugada ni saltar sobre los obstáculos. Piedras, islas, nubes, matorrales, etc. Asimismo, si a un jugador no le interesa mover su peón en alguna de las jugadas, puede no hacerlo.

En sus movimientos, un peón puede saltar sobre otro pero no pueden ocupar la misma casilla. Igualmente, pueden saltar sobre las tarjetas MISIÓN

(TRAMPAS) O COLOCARSE SOBRE ELLAS. Cuando un peón coincida sobre una tarjeta "TRAMPA" de otro jugador, tirará de nuevo el dado, y, si saca un uno, desactivará dicha trampa retirándola del tablero. Si se tratara de una bomba, (tarjeta con explosión) no ocurre nada. Si en ella aparece "50 puntos", el jugador al que pertenece la tarjeta, pagará 50 puntos al que la desactivó. Si por el contrario, el jugador que cayó con su peón en la tarjeta "TRAMPA" o la desactivó, tirará el dado el dueño de dicha tarjeta y, si sacara un cinco o un seis, dicha trampa hará efecto: Si al levantarla aparece una "explosión", el jugador que cayó en ella perderá una "VIDA", pero si apareciera la leyenda "50 puntos" pagará dichos puntos al dueño de la trampa. En ambos casos, dicha tarjeta queda fuera de juego, es decir, retirada del tablero. En el caso de no ser desactivada, ni de haberla hecho explotar, la tarjeta seguirá en su lugar y continuará el juego.

Cada vez que un peón se encuentre en línea con una "tarjeta trampa" (ya sea en posición vertical, horizontal o diagonal) y dicha línea no se vea interrumpida por ningún obstáculo, el dueño de la tarjeta hará girar la flecha de la brújula y si la dirección que marcara fuera la misma de donde se encuentra el peón, el jugador que ha actuado, volverá la tarjeta y. Si marca 50 puntos, pagará dichos puntos al dueño del peón. Si marca "explosión" cobrará del dueño del peón 10 puntos si está a una casilla de distancia, 20 puntos si está a 2 casillas, 30 puntos si se encuentra a tres casillas, 40 si a 4, 50 a 5 y 60 puntos si está a 6 casillas. En estos casos, la tarjeta trampa queda también eliminada. Cada vez que un jugador no tenga puntos suficientes para pagar cualquier acción, no pagará anda pero perderá una VIDA. Las VIDAS que cada jugador vaya perdiendo, quedarán fuera de juego y, en el caso de perderlas todas (las seis VIDAS), queda eliminado.

El jugador dueño de una tarjeta TRAMPA que sepa lo que en ella tienen son puntos, no está obligado a tirar con la BRUJULA.

Para pasar de una misión a otra, se ha de hacer por los lugares marcados con flechas. El primer jugador en acabar la MISIÓN-3, (final de la primera cara del tablero), cobrará 30 puntos a cada uno de los demás participantes que se encuentren cumpliendo la misma MISIÓN, 40 puntos a los que aún se hallaran en la MISIÓN-2 y 50 puntos si hubiera alguno en la MISIÓN-1. A continuación, se dará la vuelta al tablero, y después de colocar nuevamente las "tarjetas trampas" se continúa la partida, siendo el jugador que cumplió primero la MISIÓN-3 el que salga en primer lugar. Esta segunda cara del tablero se jugará igual que la anterior, siendo el ganador el primero en sobrepasar la casilla "MC" (MISIÓN CUMPLIDA).

También puede ganar la partida un jugador cuando el resto de participantes hubieran perdido todas las VIDAS de que disponen.