

# Éxodo Jujeño:el regreso a casa.

Éxodo Jujeño:el regreso a casa es un juego de gestión de recursos en el que los jugadores deberán trabajar en equipo para superar los desafíos del largo viaje a casa.

El juego se inspira en los sucesos históricos del éxodo jujeño, hecho en el cual el pueblo jujeño, bajo la órdenes del general Manuel Belgrano, abandonaron la ciudad de San Salvador de Jujuy dejandola arrasada. Así cuando las tropas realistas de Pío Tristán llegaron a la ciudad, no encontraron descanso, refugio, ni comida; éste hecho fue preponderante en una serie de derrotas sufridas por el ejército realista asegurando la independencia en el norte de la futura República Argentina.

Entonces EJ:el regreso a casa explora el viaje de vuelta del pueblo jujeño a su hogar.

## Componentes:

- 1 Tablero de mapa(4 hojas A4)
- 34 fichas circulares.
- 4 Fichas de Carretas.
- 4 Cartas de Personaje.
- 8 Cartas de Objetivo secreto.
- 36 Cartas de Evento aleatorio.
- 75 Cartas de Recurso.
- 50 Cartas de Beneficios.
- 1 Tabla de Referencia Rápida.

## Materiales extra necesarios:

- 1 Dado de 6 caras.
- 1 Dado de 8 caras.
- 2 Dados de 10 caras(preferentemente de distinto color)

## Ensamblado:

Para armar el juego debe imprimirse el archivo Exodo\_recursos.pdf y cortar las cartas. Se recomienda imprimir el mapa en hoja A2, de no ser posible puede imprimirse en cuatro hojas A4 y pegarlas.

## Objetivo.

Viajar hasta la ciudad de Jujuy(6) y reconstruirla, consiguiendo ser electo gobernador.

## Preparación

Se reparten al azar sobre el tablero,boca abajo, las fichas redondas sobre cada ciudad, fortín y pueblo. Cada jugador recibe una ficha de carreta, una carta de personaje y una carta de objetivos secretos. Se reparten 2 recursos de cada tipo a cada jugador y se aplican los bonos iniciales de cada personaje. Las carretas comienzan en la ciudad de Tucumán(1). Se separan en pilas las cartas de recurso restantes y se coloca al alcance el mazo de eventos. Finalmente se coloca la ficha de tiempo sobre el marcador de rondas.

Desarrollo del juego.

El juego se desarrolla en dos actos: el viaje y la reconstrucción. El viaje consta de 15 rondas en las cuales los jugadores deberán gestionar sus recursos para poder llegar a la ciudad de Jujuy(6). En la reconstrucción los jugadores invertirán los recursos obtenidos para obtener votos.

Primer Acto. Al principio de la ronda se revela una carta de evento y se arroja los dados, el dado de 6 caras corresponde a las ciudades, el dado de 8 a los fortines y los dados de 10 representan los pueblos dispersos por el mapa. Así, el evento en curso afectará solamente a los sitios obtenidos en los dados. Luego cada jugador realiza 2 acciones. Las acciones posibles son:

- Mover: El jugador devuelve una carta de comida a la pila para mover su carreta hacia un sitio adyacente. Luego revela la ficha circular, si ésta estuviese boca abajo. En el momento de entrar en un sitio, si la ficha representa un tipo de recurso o beneficio, el jugador recibe una carta de ese tipo.
- Recolectar: El jugador levanta una carta de recurso a su elección de la pila de recursos, si se encuentra en una ciudad levanta dos. Si en el sitio hay ejércitos realistas, ésta acción no puede tomarse.
- Comprar: El jugador puede devolver tantas cartas de moneda de oro como quiera para recibir esa cantidad de cartas de beneficio. Los materiales de construcción sólo pueden comprarse en una ciudad, las cartas de guardia sólo pueden comprarse en un fortín, Si en el sitio hay ejércitos realista, ésta acción no puede realizarse.

Segundo acto: Una vez pasados los 15 turnos, todos los jugadores que se encuentren en la ciudad de Jujuy(6) debatirán sobre qué edificios reconstruir. Los costes de construcción son los siguientes:

- Urbanización: 1xMaterial de Construcción, 1xPaisano.
- Cabildo: 2xMaterial de Construcción, 2xPaisano, 1xGuardia.
- Catedral: 2xMaterial de Construcción, 2x Moneda de Oro, 2xPaisano.
- Guarnición: 2xMaterial de Construcción, 1xPaisano, 2xGuardia.
- Mercado 2xMaterial de Construcción, 1xMoneda de Oro, 1xPaisano, 1xComida.

Para construir un edificio los jugadores usan recursos colectivos, negociando y aportando recursos entre todos para reconstruir la ciudad.

Finalmente los jugadores recibirán puntos por sus objetivos secretos basado en los edificios que fueron reconstruidos, aquel que tenga más puntos será electo gobernador y ganará el juego.

Ejércitos Realistas: Si al momento de voltear una ficha ésta tiene coronas, representa un ejército realista. Cuando un jugador se encuentra con un ejército debe descartar una carta al azar por cada corona que tenga el ejército. También puede elegir sobornar a los realistas, y en lugar de descartar al azar, descarta esa cantidad de monedas. Finalmente puede

combatir a los realistas descartando una carta de guardia para retirar la ficha de ejército del mapa. Si el jugador no pudiese mover estando en un sitio con ejércitos, debe retroceder hasta la ciudad más cercana que no tuviese un ejército.

Personajes: Hay 4 personajes para elegir, el General, el Mercader, el Terrateniente, y el Mercader. Cada uno tiene sus características propias:

#### El General

- Puede llevar un máximo de 8 cartas.
- Las cartas de guardia no cuentan para su máximo.
- Puede comprar guardias en las ciudades.
- Bonus inicial: +1xComida, +1xGuardia, -1xPaisano.

#### El Mercader

- Puede llevar un máximo de 14 cartas
- Al comprar beneficios recibe uno extra
- Paga un oro menos para sobornar a los realistas
- Bono inicial: +1xMoneda de oro, +1xMaterial de construcción.

#### El Terrateniente

- Puede llevar un máximo de 10 cartas
- Puede realizar una acción extra en la ciudad.
- Bono inicial: +1xMoneda de oro, +1xPaisano, -1xComida.

#### El Gaucho

- Puede llevar un máximo de 10 cartas.
- Puede entrenar un paisano en el fortín y cambiarlo por una guardia
- Puede mover de a dos casillas
- Bono inicial: +1xPaisano +1xComida, -1xMoneda de oro.

#### Objetivos Secretos

Al comienzo de la partida cada jugador recibe una carta de objetivo secreto la cual le dará o quitará votos al final del juego de acuerdo a los edificios que existen o no en la ciudad. Las cartas son:

- Urbanización +1, Cabildo +1, Catedral +1.
- Urbanización +1, Mercado +2.
- Cabildo +2, Catedral -1, Guarnición +2, Mercado +1.
- Urbanización +1, Catedral +2, Guarnición -2, Cabildo +2.
- Cabildo +2, Guarnición +2, Mercado -1,
- Guarnición -1, Cabildo -1, Urbanización +4.
- Urbanización +1, Cabildo +1, Catedral +1.
- Urbanización +2, Mercado +2, Cabildo -1.