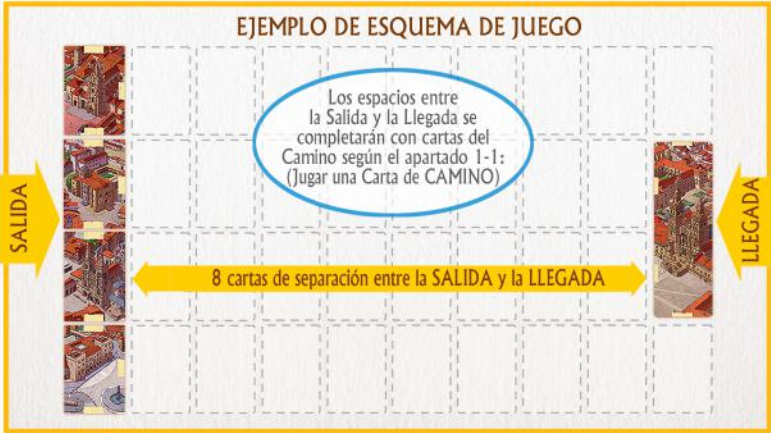


Se separan las 4 cartas de ciudad de salida y el cartón de llegada a Santiago de Compostela:



A continuación, se colocan las cartas de salida y el cartón de llegada a Santiago de Compostela a 8 cartas de distancia tal y como se indica en el ejemplo de esquema de juego.



Empezando por el más joven, cada jugador escoge un peón y lo coloca en una de las ciudades de salida. Al empezar la partida no puede haber dos peones en la misma ciudad. A continuación, se reparten 5 cartas a cada jugador y se deja el resto boca abajo formando una pila. Empieza la partida la última persona que haya hecho el Camino de Santiago o, si no, el jugador de mayor edad.

¡ATENCIÓN! Si en la mano inicial algún jugador recibe una carta de “AMPOLLAS”, “TORMENTA” o “EXTRAVÍO” la descarta colocándola entremedio de la pila y coge la carta superior.



TURNO DEL JUEGO

En su turno, el jugador debe hacer 2 acciones en el siguiente orden:

- Coger obligatoriamente una carta de la pila.
- Realizar una de las 3 acciones que se explican más adelante.

Separate the 4 starting city cards and the large Santiago de Compostela finish card:



Next, place the start cards and the Santiago de Compostela finish card at either end of the board, 8 spaces apart, as shown in the example game plan.



Beginning with the youngest player, each player chooses a playing piece and puts it on one of the starting cities. When the game starts there cannot be two playing pieces on the same city. Next, 5 cards are dealt to each player and the rest are left face down in a pile. The last person to have done the Camino de Santiago or the oldest player starts the game.

NOTE! If a player receives a “BLISTERS”, “STORM” or “LOST” card in their starting hand, they should discard it by placing it in the middle of the pile and taking the top card.



TAKING TURNS

When it is your go, do 2 things in the following order:

- Take a card from the pile.
- Perform one of the 3 actions explained below.

Si al coger la carta obligatoria de la pila aparece un suceso negativo (AMPOLLAS, TORMENTA o EXTRAVÍO) debe aplicar su efecto inmediatamente o anularlo jugando la carta de sanación correspondiente:



Las cartas de ciudad del inicio cuentan como mesón, albergue y monumento.

¡Atención! La carta jugada para anular un suceso no cuenta como acción.

Después de coger una carta de la pila, el jugador escoge y realiza UNA de estas 3 acciones.

1 JUGAR UNA CARTA DE CAMINO O DE ACTIVIDAD:

1-1 Jugar una carta de CAMINO

Si decide jugar una carta de CAMINO, debe colocarla verticalmente de forma que el camino encaje con las cartas previamente ya colocadas. La carta jugada no puede cortar ningún camino que ya hubiera sobre la mesa y puede unirse con caminos de otros jugadores. Cuando juega una carta de CAMINO, el jugador no avanza su peón.



1-2 Jugar una carta de ACTIVIDAD

Las cartas de ACTIVIDAD sirven para mover un peón hasta el monumento, mesón o albergue más cercano y así avanzar más rápido. Las cartas de ACTIVIDAD son:



2 MOVER SU PEÓN: el jugador mueve su peón a una carta adyacente. En una misma carta, puede haber más de un peón. Las ciudades están conectadas entre sí y los peones se pueden mover entre ellas como si fueran cartas de camino.

3 COGER UNA SEGUNDA CARTA: el jugador descarta dos cartas de su mano y coge la carta superior de la pila.

Al final de su turno el jugador puede tener como máximo 7 cartas en la mano. Si tiene más, debe descartar las sobrantes. El turno pasa después al jugador de su izquierda.

FIN DE LA PARTIDA

El juego finaliza cuando uno de los jugadores llega a la catedral de Santiago de Compostela con su peón y gana así la partida.

If you get a negative event (BLISTERS, STORM, or LOST) card when you draw one from the pile, you must follow its instructions immediately or play the corresponding solution card:



The city cards at the start count as the inn, hostel and monument.

Note! Playing a solution card does not count as an action.

After taking a card from the pile, you must choose ONE of the following 3 actions to carry out:

1 PLAY A CAMINO OR ACTIVITY CARD:

1-1 Play a CAMINO card:

If you decide to play a CAMINO card, you must place it vertically so that the path joins up properly with the previously laid cards. You cannot play a card that cuts off any paths already on the table, but it can join up with the paths of other players. When playing a CAMINO card, you do not move forward.



1-2 Play an ACTIVITY card:

ACTIVITY cards are used to move a playing piece to the nearest monument, inn or hostel, and go forwards faster. The ACTIVITY cards are:



2 MOVE YOUR PLAYING PIECE: move your playing piece to an adjacent card. More than one player can be on the same card. The cities are connected to one another and playing pieces can be moved between them as if they were CAMINO cards.

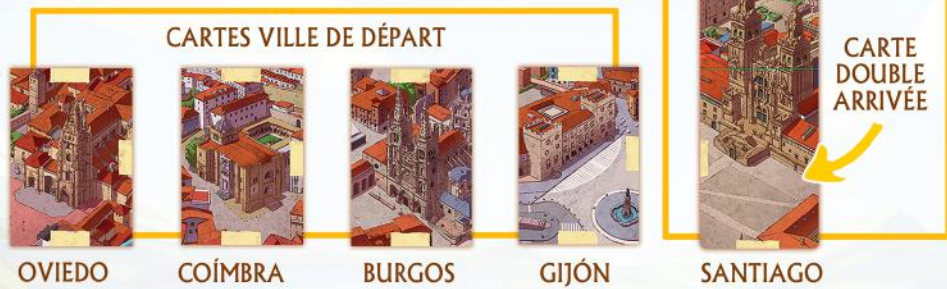
3 TAKE A SECOND CARD: get rid of two cards from your hand and take the top card from the pile.

At the end of your turn you may have up to 7 cards in your hand. If you have more, you should discard any extra ones. The turn then passes to the player on your left.

END OF THE GAME

The game ends when one of the players reaches Santiago de Compostela Cathedral with their playing piece and wins the game.

Séparez les 4 cartes ville de départ et la carte double arrivée à Saint Jacques de Compostelle :



Placez ensuite les cartes de départ et la carte d'arrivée à Saint-Jacques de Compostelle à 8 cartes de distance, comme indiqué sur l'illustration ci-dessous.



En commençant par le plus jeune, chaque joueur choisit un pion et le place sur une des villes de départ. Il ne peut pas y avoir deux pions dans la même ville en début de partie. Distribuez ensuite 5 cartes à chaque joueur puis formez une pioche cachée avec le reste. La dernière personne à avoir fait le Chemin de Compostelle commence, sinon, c'est le joueur le plus âgé.

ATTENTION ! Si, dans sa main initiale, un joueur a reçu une carte « AMPOULES », « ORAGE » ou « ÉGARÉ », il la remet au milieu de la pioche et prend la carte supérieure.



TOUR DE JEU

À son tour, le joueur doit effectuer 2 actions dans l'ordre suivant :

- Piocher obligatoirement la carte supérieure du talon.
- Effectuer l'une des 3 actions expliquées ci-après.

Si vous piochez un événement négatif (AMPOULES, ORAGE ou ÉGARÉ) vous devez appliquer son effet immédiatement ou l'annuler en jouant la carte soin correspondante :



Les cartes ville de départ comptent comme restaurant, auberge et monument.

Attention ! La carte jouée pour annuler un événement ne compte pas comme une action.

Après avoir pioché, le joueur choisit et réalise **UNE** de ces 3 actions :

1 JOUER UNE CARTE CHEMIN OU ACTIVITÉ :

1-1 Jouer une carte **CHEMIN** :

Si vous décidez de jouer une carte CHEMIN, vous devez la placer verticalement afin que le chemin coïncide avec les cartes jouées précédemment. La carte jouée ne peut pas couper les chemins déjà tracés et peut faire se rejoindre les chemins des autres joueurs. Lorsque vous jouez une carte CHEMIN, vous n'avancez pas votre pion.



1-2 Jouer une carte **ACTIVITÉ** :

Les cartes ACTIVITÉ permettent de déplacer un pion jusqu'au monument, restaurant ou auberge la plus proche et ainsi d'avancer plus vite. Les cartes **ACTIVITÉ** sont :



2 DÉPLACER SON PION : le joueur déplace son pion sur une carte adjacente. Il peut y avoir plus d'un pion sur la même carte. Les villes sont connectées et les pions peuvent se déplacer entre elles comme s'il s'agissait de cartes chemin.

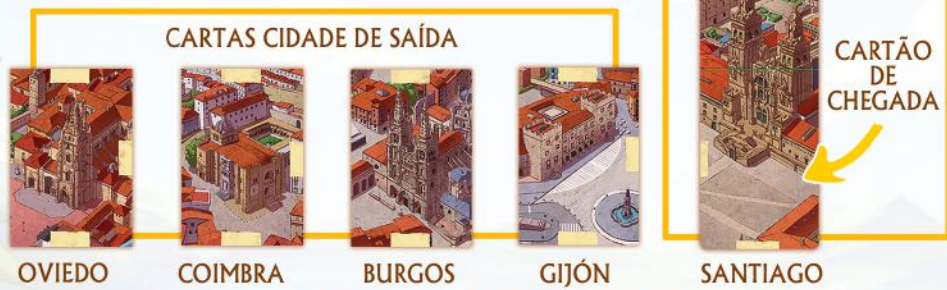
3 PIOCHER UNE DEUXIÈME CARTE : le joueur défausse deux cartes de sa main puis prend la carte supérieure de la pioche.

À la fin de votre tour, vous ne pouvez avoir que 7 cartes en main au maximum. Si vous en avez plus, défaussez, à votre choix, celles qui sont en trop. Le tour passe alors au joueur de gauche.

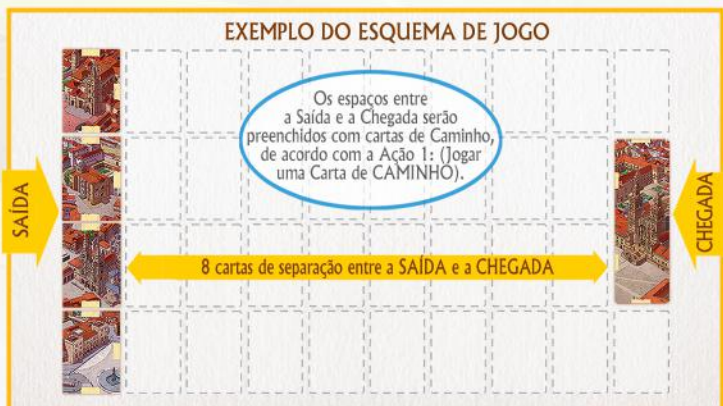
FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsque l'un des joueurs arrive à la cathédrale de Saint-Jacques-de-Compostelle avec son pion, remportant ainsi la partie.

Separam-se as 4 cartas de Cidade de Saída e o cartão de Chegada a Santiago de Compostela:



Depois, colocam-se as cartas de Saída e o cartão de Chegada a Santiago de Compostela a 8 cartas de distância entre si, como indicado no exemplo do esquema de jogo.



Começando pelo mais novo, cada jogador escolhe um peão e coloca-o numa das cidades de saída. No início da partida, não poderão existir dois peões na mesma cidade.

Depois, entregam-se 5 cartas a cada jogador. As restantes, com a face voltada para baixo, formarão o baralho. Começará a partida o último jogador a ter feito o Caminho de Santiago ou, se nenhum, o jogador mais velho. **ATENÇÃO!** Se algum jogador receber na mão inicial uma carta de "BOLHAS", "TEMPESTADE" ou "PERDIDO", deve descartá-la, colocando-a no meio do baralho, e biscar uma nova carta.



TURNO DO JOGO

No seu turno, o jogador deve fazer 2 ações pela seguinte ordem:

- Biscar obrigatoriamente uma carta do baralho.
- Fazer uma das 3 ações que se explicam a seguir.

Se, ao biscar a carta obrigatória do baralho, sair um evento negativo (BOLHAS, TEMPESTADE ou PERDIDO), o jogador deve aplicar imediatamente esse efeito ou anulá-lo, jogando a carta de Ajuda correspondente.



As cartas de Cidade de Saída contam como Albergue, Restaurante e Monumento.

Atenção! A carta jogada para anular um evento negativo não conta como ação.

Depois de biscar, o jogador deve fazer **UMA** destas 3 ações:

1 JOGAR UMA CARTA DE CAMINHO OU DE ATIVIDADE:

1-1 Jogar uma carta de **CAMINHO**

O jogador deve colocar a carta de CAMINHO na vertical e de forma a que esta se alinhe com as cartas anteriormente colocadas na mesa. A carta jogada não pode cortar nenhum caminho que já tenha sido construído e pode unir-se a caminhos de outros jogadores. Quando joga uma carta de CAMINHO, o jogador não avança o seu peão.



1-2 Jogar uma carta de **ATIVIDADE**

As cartas de ATIVIDADE servem para mover um peão até ao Monumento, Restaurante ou Albergue mais próximo e, assim, avançar mais rápido. As cartas de **ATIVIDADE** são:



2 MOVER O SEU PEÃO: o jogador move o seu peão uma carta (adjacente). Numa mesma carta podem estar dois ou mais peões. As cidades estão ligadas entre si e os peões podem mover-se entre elas como se fossem cartas de caminho.

3 BISCAR UMA SEGUNDA CARTA: o jogador deve descartar duas cartas da sua mão e biscar a carta do topo do baralho.

No final do seu turno, o jogador só pode ter um máximo de 7 cartas na mão. Se tiver mais, deve descartar o número necessário. O turno passa depois para o jogador à esquerda.

FIM DA PARTIDA

O jogo termina quando um dos jogadores chegar à catedral de Santiago de Compostela com o seu peão, vencendo, assim, a partida.

ES ¡ADVERTENCIA!

EN WARNING!

FR ATTENTION!

PT ATENÇÃO!



PARTES PEQUENAS. PELIGRO DE ATRAGANTAMIENTO. GUARDE ESTA INFORMACIÓN PARA FUTURAS REFERENCIAS. SMALL PARTS. CHOKING HAZARD. PETITS ÉLÉMENTS. DANGER D'ÉTOUFFEMENT. CONSERVEZ CES INFORMATIONS EN CAS DE BESOIN. KEEP THIS INFORMATION FOR FUTURE REFERENCE. PEQUENAS PARTES. RISCO DE ASFIXIA. GUARDE ESTA INFORMAÇÃO PARA FUTURAS REFERÊNCIAS.



+8

Ref. 19330
NC899/04/19330



MADE IN SPAIN BY / FABRICADO EN ESPAÑA POR EDUCA BORRAS, S.A.U. OSONA, 1. 08192. SANT QUIRZE DEL VALLÉS. SPAIN