

ES

# ¡Vive la mejor experiencia durante el Camino antes de llegar a Santiago!



## CONTENIDO

1 tablero de juego / 72 cartas de Camino : 24 cartas de encuentros / 24 cartas de gastronomía / 24 cartas de lugares emblemáticos / 54 cartas de Experiencias : 18 cartas de encuentros (6 tipos diferentes) / 18 cartas de gastronomía (6 tipos diferentes) / 18 cartas de lugares emblemáticos (6 tipos diferentes) / 28 sellos de etapa (7 tipos diferentes) / 4 Compostelas / 4 peones de colores



## ¿CÓMO SE JUEGA?

### Objetivo del juego

Recorrer las 5 últimas etapas del Camino, obligatorias para conseguir la Compostela, y llegar a Santiago siendo el jugador o jugadora que haya acumulado más experiencias en cuanto a encuentros, gastronomía y lugares emblemáticos a lo largo del Camino.

Quién consiga reunir más cartas de experiencias diferentes y complete su Compostela, será quien tenga más puntos y ganará la partida.

### Preparación del juego

Se coloca el tablero sobre la mesa y se dejan las cartas de cada tipo de experiencia (encuentros, gastronomía y lugares emblemáticos) formando una pila en su espacio correspondiente. Despues, se colocan las 4 fichas de los diferentes sellos de la Compostela al lado del punto correspondiente donde se consigue cada uno.

A continuación, se colocan todas las cartas de Camino formando una pila boca abajo, se descarta la primera carta del mazo, que se deja boca arriba al lado para iniciar la pila de descarte, y cada jugador roba 5 cartas.

Cada jugador coge una Compostela, escoge un peón, que será su peregrino, y lo coloca al inicio del Camino. El jugador de más edad comienza la partida y luego el turno pasa hacia la izquierda.



### Turno de juego

En su turno el jugador debe escoger si quiere robar cartas de Camino para moverse más tarde o gastarlas para mover su peón y ganar experiencias.

- **Robar cartas de Camino:** si decide robar cartas de Camino, el jugador puede elegir entre robar 2 cartas del mazo o coger la carta que está descubierta sobre la pila de descarte.

Se pueden tener 7 cartas como máximo en la mano al final del turno. Si al acabar su turno tiene más, deberá descartar las sobrantes. Si al inicio de su turno un jugador tiene 7 cartas en mano, no podrá robar nuevas cartas y estará obligado a jugar algunas de ellas para avanzar su peón.

- **Avanzar su peón:** si decide avanzar su peón, deberá jugar desde su mano una o más cartas de Camino del mismo tipo de experiencia para mover a su peregrino hasta la siguiente casilla del Camino de ese tipo (encuentros, gastronomía y lugares emblemáticos) que esté libre. En una casilla de Camino, no puede haber nunca más de un peón.

Una vez llega a la casilla, el jugador coge tantas cartas del mazo de ese tipo de experiencia como cartas de Camino haya jugado para llegar hasta esa casilla. Luego escoge una de esas cartas de experiencia y la coloca delante de él boca arriba añadiéndola a sus experiencias del Camino.

## ATENCIÓN

El número de casillas que se avanza no depende del número de cartas de Camino que se jueguen. Siempre se avanza hasta la primera casilla libre del tipo jugado. Lo que varía es el número de cartas de Experiencias que se miran antes de escoger una para quedarse.

Por ejemplo:

Antonía decide hacer avanzar a su peregrino. Para hacerlo juega 3 cartas de Camino de encuentros y mueve su ficha hasta la primera casilla libre de encuentros. Después, coge 3 cartas de la pila de encuentros (puesto que ha jugado 3 cartas para llegar), las mira y escoge una de ellas para quedarse. Coloca la carta escogida delante de ella boca arriba y devuelve el resto a la pila.

Dado que al final de la partida se puntúa más por tener cartas diferentes, contra más cartas de Camino use para llegar a una casilla, más cartas podrá mirar para escoger cuál quiere quedarse y así tendrá más posibilidades de conseguir una carta que aún no tenía. Si llega a una casilla jugando una única carta, deberá quedarse la primera carta que robe.

Si en la casilla a la que llega el jugador, además hay un sello, puede coger una ficha de ese sello y añadirlo a su Compostela en el espacio correspondiente. Al llegar a Santiago de Compostela, el jugador puede coger un sello que le falte (solo uno) y colocarlo en el espacio correspondiente de su Compostela.

### Llegar a un hostal

Si al caminar el jugador llega a un hostal antes que a la casilla del tipo a la que se dirigía, se detiene en él y pasa el turno. En el momento en que un jugador llega a un hostal, los demás mueven su peregrino hasta él por orden de proximidad. Es decir, entrará antes la ficha que se encuentre más cerca del hostal y así sucesivamente.



El primer jugador en llegar roba 3 cartas de Camino, el segundo 2, el tercero 1 y el cuarto ninguna. Si juegan menos de 4 jugadores, el primero roba 3 y los demás una menos que el anterior.

Si en algún momento un jugador se queda sin cartas de Camino en la mano, avanza automáticamente hasta el hostal más cercano, aunque ya se haya movido ese turno.

Cuando todos los jugadores están en el hostal, se inicia la siguiente etapa empezando por el que llegó último y pasando el turno luego hacia su izquierda.

### Fin de la partida

Una vez que todos los jugadores han llegado a Santiago de Compostela, se miran las cartas y los sellos de la Compostela que ha conseguido cada uno y se puntúa de la siguiente forma:

- 5 puntos por ser el primero en llegar al final del Camino.
- 1 punto por cada carta de experiencia conseguida sin importar el tipo ni si está repetida.
- Cartas de encuentros: 1 punto por cada nacionalidad diferente encontrada.
- Cartas de gastronomía: 1 punto por 2 cartas diferentes, 4 puntos por 3 cartas diferentes, 6 puntos por 4 cartas diferentes, 8 puntos por 5 cartas diferentes y 10 puntos si se consiguen tener las 6 cartas diferentes.
- Cartas de lugares emblemáticos: el jugador que tenga más cartas diferentes gana 10 puntos, el siguiente gana 7, el siguiente 4 y el último 2. En caso de empate, los jugadores empatados ganan ambos los puntos correspondientes a la posición que ocupan.
- Compostela: 10 puntos por tener 7 o más sellos en su Compostela.

El jugador con más puntos será el ganador de la partida. En caso de empate, ganará el jugador que llegó antes a Santiago de Compostela.

# EN Experience the best of the Camino before arriving in Santiago!

## CONTENTS

1 game board / 72 Camino cards : 24 encounter cards / 24 food cards / 24 landmark cards  
54 Experience cards : 18 encounter cards (6 different types) / 18 food cards (6 different types) /  
18 landmark cards (6 different types) / 28 stage stamps (7 different types) / 4 Compostela cards /  
4 coloured playing pieces

## HOW TO PLAY

### Aim of the game

You must walk the last 5 stages of the Camino to get fill your Compostela card, and arrive in Santiago. Along the way, you have to accumulate the most experiences in terms of encounters, food and landmarks.

Whoever manages to collect the most experience cards and completes their Compostela, will get the most points and win the game.

### Preparing the game

Place the board on the table and lay the different types of experience cards (encounters, food and landmarks) in piles, each in its corresponding space. Next, place the 4 tokens for the 7 different Compostela stamps next to the point where you get them.

Turn over the first card of the deck and leave it face up next to the pack to start the discard pile. Then, each player takes 5 cards.

Each player must pick a Compostela card and then choose a playing piece, which is their pilgrim. This must be placed at the start of the Camino. The oldest player starts the game, and then play passes to the left.



### Taking turns

When it is their turn, the player must choose whether to draw Camino cards to save for a later move, or use them to move their playing piece and gain experience.

- Drawing Camino cards: if you choose to draw Camino cards, you can either take 2 cards from the deck or the one that is face up on the discard pile.

You can have no more than 7 cards in your hand at the end of the turn. If you have more, you have to discard any extra ones. If a player has 7 cards in their hand at the start of a turn, they cannot draw any new cards; they must play some of them to make their playing piece move forwards.

- Moving forward: if you decide to move forward, you must play one or more Camino cards of the same experience type from your hand to move your pilgrim to the next free Camino square of that type (encounters, food, or landmarks). There can never be more than one playing piece on a Camino square. Once on the square, the player draws the same number of cards from the pile of that experience type as they have played to get to that square. They then choose one of these experience cards and place it face up in front of them, adding it to their Camino experiences.

## **WARNING**

The number of squares you move forward does not depend on the number of Camino cards you play. You always go forwards to the first free square of the type played. What varies is the number of Experience cards you look at before choosing one to keep.

### **For example:**

Antonia decides to move her pilgrim forwards. To do this, she plays 3 Camino encounter cards and moves her playing piece to the first free encounter square. She then draws 3 cards from the encounter pile (as she has played 3 cards to get there), looks at them and chooses one of them to keep. She places the chosen card face up in front of her and shuffles the others back into the pile.

At the end of the game you get more points for having different cards, so the more Camino cards you use to get to a square, the more cards you can look at to choose which one you want to keep and the more chance you have of getting a card you don't already have. If you get to a square playing only one card, you must keep the first card you draw.

If there is the image of a stamp next to the square where the player arrives, they can take the corresponding token and put it on their Compostela card in the correct space. When a player gets to Santiago de Compostela, they can take one bonus token for any stamp that they do not have and put it on the corresponding space on their Compostela card.

### **Arriving at a hostel**

If the player gets to a hostel square before the square of the type they were walking to, they have to stop there. They move their playing piece to the furthest square from the road and draw three Camino cards. Then, one-by-one the other players have to move their pilgrims to the same hostel. The closest player moves to the square with two cards and draws two cards from the pack. The next closest player gets one card, and the player who was furthest away gets no cards.



When all the players have arrived at the hostel, the next stage starts with the player who arrived last, and then the turn passes to their left.

If at any time a player has no Camino cards left in their hand, they automatically go to the nearest hostel, even if they have already moved that turn.

### **End of the game**

Once all the players have reached Santiago de Compostela, add up the score for the cards and the Compostela stamps that each player has collected, as follows:

- 5 points for being the first to reach the end of the Camino.
  - 1 point for each experience card obtained no matter the type or if it is repeated.
  - Encounter cards: 1 point for each different nationality encountered.
  - Food cards: 1 point for 2 different cards, 4 points for 3 different cards, 6 points for 4 different cards, 8 points for 5 different cards and 10 points if you get all 6 different cards.
  - Landmark cards: the player with the most different cards gets 10 points, the next player gets 7, the next gets 4, and the last player gets 2. In the event of a tie, the tied players both earn the points corresponding to the position they occupy.
  - Compostela: 10 points for having 7 or more stamps on your Compostela.
- The player who gets the most points is the winner. If there is a tie, the player who reached Santiago de Compostela first wins.

FR

# Vivez la meilleure expérience sur le Chemin avant d'arriver à Santiago !

## MATÉRIEL

1 plateau de jeu / 72 cartes Chemin : 24 cartes rencontre / 24 cartes gastronomie / 24 cartes site emblématique / 54 cartes Expérience : 18 cartes rencontre (6 types différents) / 18 cartes gastronomie (6 types différents) / 18 cartes site emblématique (6 types différents) / 28 tampons d'étape (7 types différents) / 4 Compostelas / 4 pions de couleur

## COMMENT ON JOUE ?

### But du jeu

Parcourez les 5 dernières étapes du Chemin, obligatoires pour obtenir la Compostela, et arriver à Santiago de Compostelle en étant le joueur qui a vécu le plus d'expériences en termes de rencontres, de gastronomie et de lieux emblématiques tout au long du Chemin.

Celui qui récupérera le plus de cartes Expérience différentes et terminera sa Compostela obtiendra le plus de points et remportera ainsi la partie.

### Mise en place

Placez le plateau au centre de la table, séparez les cartes expérience par type (rencontre, gastronomie et site emblématique) et placez chaque paquet sur l'emplacement correspondant. Placez ensuite, les 4 jetons des différents tampons de la Compostela à côté du point où on les obtient.

Ensuite, formez une pioche avec toutes les cartes Chemin que vous poserez sur son emplacement face cachée. Retournez la carte du dessus et posez-la face visible à côté pour entamer la pile de défausse. Enfin, chaque joueur pioche 5 cartes.

Chaque joueur prend également une Compostela, choisit un pion, qui sera son pèlerin, et le place au départ du Chemin. Le joueur le plus âgé commence puis la partie continue vers la gauche.



### Tour de jeu

À son tour, le joueur doit choisir s'il veut piocher des cartes Chemin pour se déplacer plus tard ou en jouer pour déplacer son pion et gagner des cartes expérience.

- **Piocher des cartes Chemin :** Si il décide de piocher des cartes Chemin, le joueur peut choisir de piocher 2 cartes de la pioche ou de prendre celle qui est face visible sur la pile de défausse. On peut avoir un maximum de 7 cartes en main à la fin du tour. Si à la fin de son tour on en a davantage, on doit défausser l'excédent. Si au début de son tour un joueur a 7 cartes en main, il ne pourra pas piocher de nouvelles cartes et sera obligé d'en jouer certaines pour faire avancer son pion.

- **Avancer son pion :** si il décide d'avancer son pion, il devra jouer une ou plusieurs cartes Chemin du même type d'expérience de sa main pour déplacer son pèlerin jusqu'à la prochaine case Chemin libre du même type (rencontre, gastronomie ou lieu emblématique). Il ne peut jamais y avoir plus d'un pion sur une case Chemin.

Une fois arrivé, le joueur pioche autant de cartes de ce type d'expérience que de cartes Chemin jouées pour atteindre cette case. Il choisit ensuite l'une de ces cartes expérience et la place devant lui face visible, l'ajoutant ainsi à ses expériences vécues sur le Chemin.

## ATTENTION

Le nombre de cases parcourues ne dépend pas du nombre de cartes Chemin jouées. On avance toujours jusqu'à la première case libre du type d'expérience joué. Ce qui varie, c'est le nombre de cartes Expérience que l'on peut regarder avant d'en choisir une à conserver.

### Exemple :

Antonia décide de faire avancer son pèlerin. Pour cela, elle joue 3 cartes Chemin "rencontre" et déplace son pion sur la première case "rencontre" libre. Ensuite, elle pioche 3 cartes de la pile "rencontre" (puisque elle a joué 3 cartes pour y arriver), les regarde, et choisit de conserver l'une d'entre elles. Elle place la carte choisie devant elle face visible et remet les autres dans le paquet.

Comme à la fin du jeu on marque des points en fonction du nombre de cartes différentes que l'on possède, plus elle utilisera de cartes Chemin pour atteindre une case, plus elle aura de choix pour obtenir celles qu'elle veut conserver afin de récupérer celles qu'elle n'a pas encore. Si elle atteint une case en jouant une seule carte, elle devra conserver la première carte piochée.

Si sur la case que le pèlerin atteint se trouve un tampon dessiné, le joueur peut récupérer un jeton associé à ce tampon et le placer sur sa Compostela, sur l'emplacement correspondant. A son arrivée à Saint Jacques de Compostelle, le joueur peut récupérer un tampon qui lui manquerait (un seul) et le placer sur la case correspondante de sa Compostela.

### Arriver dans une auberge

Si, lors de son déplacement, le pèlerin passe par une case auberge, il doit s'y arrêter et passer son tour. Dès qu'un joueur arrive dans une auberge, les autres déplacent leur pèlerin jusqu'à lui par ordre de proximité. Autrement dit, le pion le plus proche de l'auberge entrera en premier et les autres suivront.



Le premier joueur arrivé pioche 3 cartes Chemin, le deuxième 2, le troisième 1 et le quatrième aucune. À moins de 4 joueurs, le premier pioche 3 cartes et les autres une de moins que le précédent. Si un joueur se retrouve sans cartes Chemin en main, il avance automatiquement vers l'auberge la plus proche, même s'il s'est déjà déplacé ce tour-ci.

Lorsque tous les joueurs sont dans l'auberge, on commence l'étape suivante, en commençant par celui qui est arrivé en dernier puis en continuant vers la gauche.

### Fin de la partie

Une fois tous les joueurs arrivés à Saint-Jacques-de-Compostelle, on compte les points en fonction des cartes et des tampons de la Compostela que chacun a obtenus :

- 5 points pour arriver le premier au bout du Chemin.
  - 1 point par carte expérience obtenue, sans tenir compte du type (peu importe si elles sont répétées).
  - Cartes Rencontre : 1 point par nationalité différente rencontrée.
  - Cartes gastronomie : 1 point pour 2 cartes différentes, 4 points pour 3 cartes différentes, 6 points pour 4 cartes différentes, 8 points pour 5 cartes différentes et 10 points si vous avez récupérez les 6 cartes différentes.
  - Cartes site emblématique : le joueur avec le plus de cartes différentes gagne 10 points, le suivant en gagne 7, le suivant 4 et le dernier 2. En cas d'égalité, les joueurs à égalité gagnent tous les deux les points correspondant à la position qu'ils occupent.
  - Compostela : 10 points pour avoir 7 tampons ou plus sur votre Compostela.
- Le joueur avec le plus de points remportera la partie. Les égalités sont tranchées en faveur du joueur arrivé le premier à Saint-Jacques-de-Compostelle

## CONTEÚDO

1 tabuleiro de jogo / 72 cartas de Caminho: 24 cartas de encontros / 24 cartas de gastronomia / 24 cartas de locais emblemáticos / 54 cartas de Experiências: 18 cartas de encontros (6 tipos diferentes) / 18 cartas de gastronomia (6 tipos diferentes) / 18 cartas de locais emblemáticos (6 tipos diferentes) / 28 carimbos de etapa (7 tipos diferentes) / 4 Compostelas / 4 peões coloridos

## COMO É QUE SE JOGA?

### Objetivo do jogo

Percorrer as últimas 5 etapas do Caminho, obrigatórias para conseguir a Compostela, e chegar a Santiago como o jogador que acumulou mais experiências de encontros, gastronomia e locais emblemáticos ao longo do Caminho.

Quem conseguir reunir mais cartas de experiências diferentes e completar a Compostela, é quem tem mais pontos e ganha o jogo.

### Preparação do jogo

Coloca-se o tabuleiro em cima da mesa e deixam-se as cartas de cada tipo de experiência (encontros, gastronomia e locais emblemáticos) em pilha, cada uma no respetivo espaço. Depois, colocam-se as 4 fichas dos vários carimbos da Compostela ao lado do respetivo ponto onde se consegue.

A seguir, colocam-se todas as cartas do Caminho formando um monte voltado para baixo, descarta-se a primeira carta da pilha, que se deixa voltada para cima ao lado para iniciar o monte de descarte, e cada jogador pega em 5 cartas.

Cada jogador apanha uma Compostela, escolhe um peão, que será o seu peregrino, e coloca-o no início do Caminho. O jogador mais velho comece o jogo e depois a vez passa para a esquerda.



### Turno

Na sua vez, o jogador deve escolher se quer apanhar cartas do Caminho para se deslocar mais tarde ou gastá-las para mover o peão e ganhar experiências.

- **Apanhar cartas do Caminho:** se decidir apanhar cartas do Caminho, o jogador pode escolher entre apanhar 2 cartas do baralho ou apanhar a que está descoberta sobre o monte de descarte. No máximo, pode-se ter 7 cartas na mão no fim do turno. Se quando acabar a sua vez tiver mais, deverá descartar as que sobram. Se no início da sua vez um jogador tiver 7 cartas na mão, não poderá apanhar novas cartas e é obrigado a jogar algumas delas para avançar o peão.

- **Avançar o peão:** se decidir avançar o peão, deverá jogar uma ou mais cartas do Caminho do mesmo tipo de experiência para mover o peregrino até à seguinte casa do Caminho que estiver livre desse tipo (encontros, gastronomia e locais emblemáticos). Numa casa do Caminho, nunca pode haver mais de um peão.

Quando chega à casa, o jogador apanha tantas cartas do baralho desse tipo de experiência como cartas do Caminho que tiver jogado para chegar até essa casa. Depois, escolhe uma dessas cartas de experiência e coloca-a diante dele voltada para cima acrescentando-a às suas experiências do Caminho.

### ATENÇÃO

O número de casas que se avança não depende do número de cartas do Caminho que se jogam. Sempre se avança até à primeira casa livre do tipo jogado. O que varia é o número de cartas de Experiências que se podem ver antes de se escolher uma com que ficar.

**Por exemplo:**

A Antónia decide fazer avançar o seu peregrino. Para o fazer, joga 3 cartas do Caminho de encontros e move a ficha até à primeira casa livre de encontros. Depois, apanha 3 cartas do monte de encontros (visto ter jogado 3 cartas para chegar), olha para elas e escolhe uma, com que fica. Coloca a carta escolhida em frente dela voltada para cima e devolve o resto ao monte.

Visto que no fim do jogo se pontua mais por ter cartas diferentes, quantas mais cartas do Caminho usar para chegar a uma casa, mais cartas poderá ver para escolher com qual quer ficar e assim terá mais possibilidades de conseguir uma carta que ainda não tinha. Se chega a uma casa jogando uma única carta, deverá ficar com a primeira carta que apanhou.

Se na casa a que o jogador chega, além disso, está desenhado um carimbo, pode apanhar uma ficha desse carimbo e acrescentá-la à sua Compostela no respetivo espaço. Ao chegar a Santiago de Compostela, o jogador pode apanhar um carimbo que lhe falte (só um) e colocá-lo no respetivo espaço da sua Compostela.

#### **Chegar a uma hospedaria**

Se, enquanto avança, o jogador chega a uma hospedaria antes de chegar à casa do tipo a que se dirigia, para nela e passa a vez. Quando um jogador chega a uma hospedaria, os restantes deslocam o seu peregrino até ele por ordem de proximidade. Ou seja, entrará antes a ficha que se encontrar mais perto da hospedaria, e assim sucessivamente



O primeiro jogador a chegar apanha 3 cartas do Caminho, o segundo 2, o terceiro 1 e o quarto nenhuma. Se estiverem a jogar menos de 4 jogadores, o primeiro apanha 3 e os restantes uma menos que o anterior.

Se, alguma altura, um jogador ficar sem cartas do Caminho na mão, avança automaticamente até à hospedaria mais próxima, embora já se tenha deslocado nesse turno.

Quando todos os jogadores estiverem na hospedaria, inicia-se a seguinte etapa começando pelo que chegou em último lugar e passando a vez depois para a esquerda.

#### **Fim do jogo**

Depois de todos os jogadores chegarem a Santiago de Compostela, veem as cartas e os carimbos de Compostela que cada um conseguiu e pontua-se da forma seguinte:

- 5 pontos por ser o primeiro a chegar ao fim do Caminho.
  - 1 ponto por cada carta de experiência conseguida sem importar o tipo nem se está repetida.
  - Cartas de encontros: 1 ponto por cada nacionalidade diferente encontrada.
  - Cartas de gastronomia: 1 ponto por 2 cartas diferentes, 4 pontos por 3 cartas diferentes, 6 pontos por 4 cartas diferentes, 8 pontos por 5 cartas diferentes e 10 pontos se se conseguir ter as 6 cartas diferentes.
  - Cartas de locais emblemáticos: o jogador que tiver mais cartas diferentes ganha 10 pontos, o seguinte ganha 7, o seguinte 4 e o último 2. Em caso de empate, os jogadores empurrados ganham ambos os pontos correspondentes à posição que ocupam.
  - Compostela: 10 pontos por ter 7 ou mais carimbos na sua Compostela.
- O jogador com mais pontos será o vencedor do jogo. Em caso de empate, ganhará o jogador que chegou antes a Santiago de Compostela.



ES ADVERTENCIA!

EN WARNING!

FR ATTENTION!

PT ATENÇÃO!



PARTES PEQUEÑAS, PELIGRO DE ATRAGANTAMIENTO.

GUARDE ESTA INFORMACIÓN PARA FUTURAS REFERENCIAS.

SMALL PARTS, CHOKING HAZARD.

KEEP THIS INFORMATION FOR FUTURE REFERENCE.

PETITS ÉLÉMENS, DANGER D'ÉTOUFFEMENT.

CONSERVEZ CES INFORMATIONS EN CAS DE BESOIN.

PEQUEÑAS PARTES, RIESGO DE ASFIXIA.

GUARDE ESTA INFORMACIÓN PARA FUTURAS REFERENCIAS.

+8 Ref. 19331  
NC899/04/19331

