

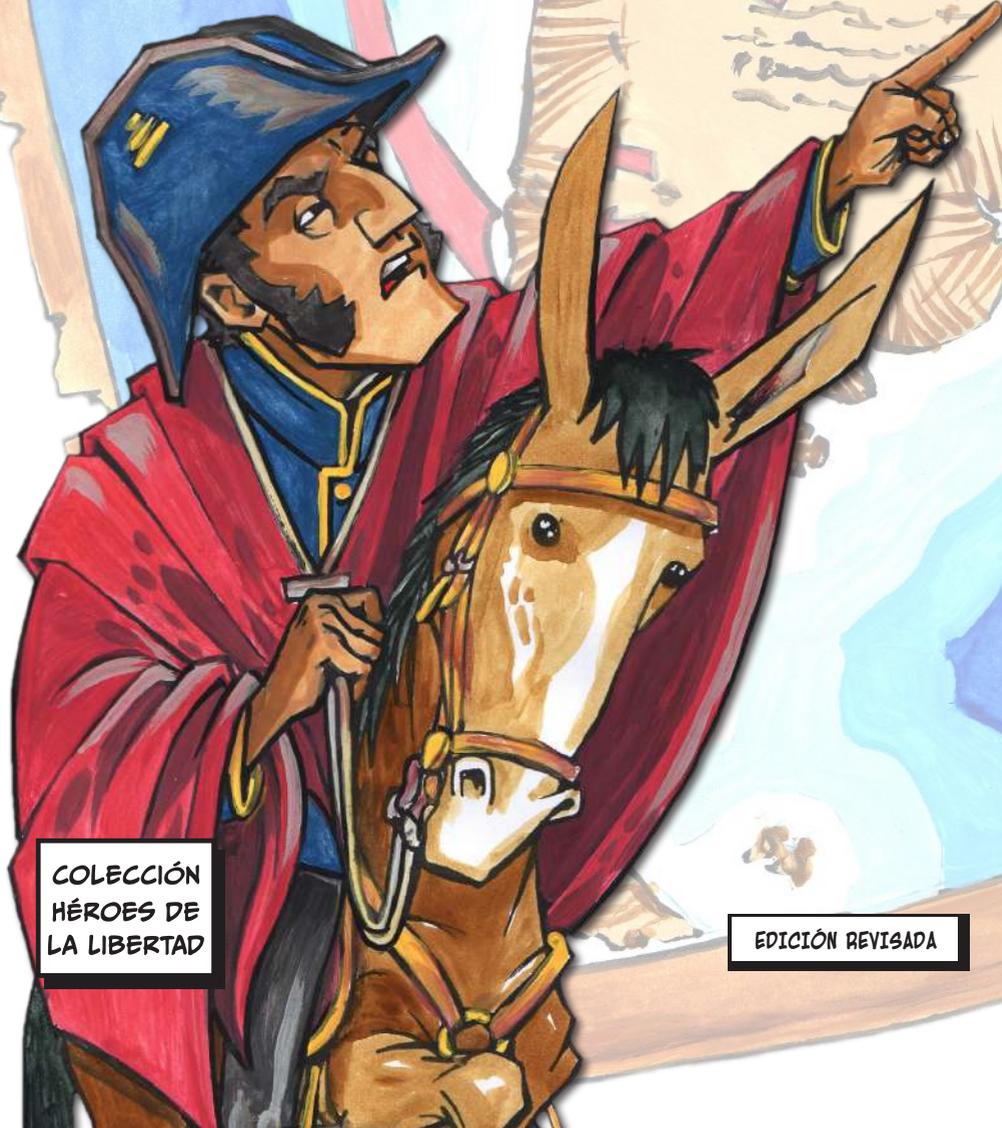


ÉPICA

MendoZen

CRUCE DE LOS ANDES

VOL. I: GOBERNACIÓN



COLECCIÓN
HÉROES DE
LA LIBERTAD

EDICIÓN REVISADA

CRUCE DE LOS ANDES

VOL. I: GOBERNACIÓN

BICENTENARIO DEL CRUCE DE LOS ANDES

Tenemos el agrado de presentar esta primera edición de **Cruce de los Andes Gobernación** en el marco del bicentenario de este hecho épico como pocos en la historia de los pueblos. Con este juego rendimos nuestro humilde homenaje a los hombres y mujeres que, sin reparar en obstáculos, pusieron todo de sí por ver a nuestra gran América Latina libre del imperialismo.

HEROES DE LA LIBERTAD

Con **Cruce de los Andes Gobernación (CAG)** presentamos el tercer juego de la saga **Héroes de la Libertad**. El Cruce de los Andes es una de las mayores epopeyas de la historia de la humanidad.

Un gran pueblo, guiado por un gran hombre, logró vencer a los imposibles, con la firme voluntad de llevar la libertad a sus hermanos.

En **CAG** los jugadores se pondrán en la piel de quienes con un esfuerzo sin par hicieron de la Gobernación de Cuyo la cuna de nuestra libertad.

UN JUEGO COOPERATIVO

CAG es un juego cooperativo, donde todos los jugadores, en equipo, buscan lograr un mismo objetivo; recrear exitosamente los preparativos de San Martín y el pueblo Cuyano durante la Formación del glorioso ejército de los Andes que cruzaría la Cordillera dando así libertad al pueblo de Chile.

CAG es un valiosa herramienta promotora de valores grupales y solidarios. Nos introduce desde lo lúdico en el apasionante mundo de la historia Argentina, viviendo la obra cívica y política de San Martín y sus hombres, y el gran esfuerzo patriótico del pueblo cuyano en pos de la libertad.

INTRODUCCIÓN HISTÓRICA

SAN MARTÍN: Gobernador Intendente de Cuyo y Libertador de América

Por Lic. Juan Marcelo Calabria (*)
marcelocalabria@yahoo.com.ar

La adhesión de José Francisco de San Martín a la causa americana se hizo palpable desde el momento de su llegada al Plata el 9 de Marzo de 1812; pocos días después creará el Regimiento de Granaderos a Caballo, germen del ejército profesional patriota; al mismo tiempo que intervendrá de forma directa en los asuntos de gobierno a través de su activa participación, primero en la Logia de Caballeros Racionales y luego Logia Lautaro: sociedades políticas secretas por la que los patriotas darán nervio y sentido al plan revolucionario iniciado por Moreno, Belgrano y Castelli en Mayo de 1810. Después de un breve paso por el Ejército del Norte donde mantendrá contacto por varios meses con su hermano de causa Manuel Belgrano y con el jefe de los gauchos de Salta Martín Miguel de Güemes con quienes organizará la defensa de la Frontera del Alto Perú; se retira a Córdoba y desde allí pedirá al Director Posadas su traslado a Mendoza a partir de su nombramiento como Gobernador Intendente de la recientemente creada Provincia de Cuyo desde donde desplegará todo su genio político, administrativo y militar que le permitirá convertirse en el árbitro de la política rioplatense y en el líder del proceso revolucionario.

En efecto el 10 de agosto de 1814, José Francisco de San Martín es designado Gobernador Intendente de Cuyo por el Superior Gobierno de las Provincias Unidas del Río de la Plata, tal como reza el Decreto firmado por el Director Supremo Gervasio Antonio de Posadas: "a su instancia y solicitud". Luego de 10 días de viaje, habiendo dejando atrás su descanso en Córdoba desde donde partió el 27 de agosto de 1814, entre el 6 y 7 de setiembre el Coronel San Martín llegaba a la "Inmortal Provincia de Cuyo", portando los despachos de Gobernador Intendente de Cuyo. Ya en la Posta del Retamo, el día 7 le comunicaba al Cabildo de Mendoza que, "no obstante lo que he sufrido en la marcha, llegaré a esa ciudad al ponerse el sol".

Poco antes de su llegada el ayuntamiento mendocino le informaba que había dispuesto un hospedaje a la altura del nuevo dignatario, ante lo cual San Martín respondió que declinaba hospedarse allí ya que había mandado disponer una casa por su cuenta. Sin embargo ante la insistencia del Cabildo y la posibilidad de incurrir en un desaire a tan honorable cuerpo el flamante Gobernador cedía a las instancias de dicha corporación, comenzando así su austero y sencillo gobierno de la "Insula Cuyana".

Una vez en Mendoza, el futuro libertador recibe una carta del Director Supremo de las Provincias Unidas del Río de la Plata, Gervasio Antonio de Posadas, en la que, entre otras cosas, le comunicaba: "... lo hago a usted descansando en su ínsula en la que aún habrá alcanzado a comer algunas uvas frescas. Trate usted de cerca y con franqueza y confianza al administrador de aduana Don Juan Gregorio Lemos y este solo vecino le dará una exacta idea de los hombres buenos y malos... por tanto, amigo mío, este solo vecino honrado dará a usted todas las noticias que usted me pidió... Sobre todo la tecla principal consiste en llevarse siempre bien con los cabildantes, sean los que fueren cada año, pues estos abarcan toda la población con sus relaciones y parentescos; de modo que estando queridos de ellos, lo estará usted de todo el pueblo". Poniendo en práctica estas recomendaciones tomaba contacto con los habitantes de Mendoza, quienes se ponían a disposición de su nuevo líder y vecino destacado que pronto ganaría el corazón y la confianza de aquellos montañeses.

Como Gobernador San Martín iniciará una intensa actividad gubernativa para convertir a la provincia en una nueva fuente de recursos para la causa de la independencia excitando los sentimientos patrióticos de sus habitantes y obteniendo así la colaboración del pueblo cuyano. Desde su "Ínsula Cuyana" mantendrá comunicación con todos los referentes políticos y militares de las Provincias Unidas del Río de La Plata convirtiéndose en el principal impulsor y guía del Congreso de Tucumán, en tanto que pondrá en pie de guerra al Ejército de Los Andes con el que concretará la gran hazaña de cruzar el macizo andino y comenzar su campaña de liberación de América del Sur.

Ya en su "Ínsula Cuyana", el Gobernador procuró hacer de ella la fuente de recursos que de ahora en más sostendría la gran causa americana. Es increíble cómo, de este pequeño caserío, se pusiera en pie de guerra el primer ejército profesional adiestrado y preparado para la lucha independentista que había visto el continente. Así San Martín convirtió a Cuyo en un Estado presente, fuente y omnipresente en todos los aspectos de la vida de sus habitantes, impulsando la salud, la educación, el reordenamiento territorial y, sobre todo, el desarrollo económico como principales herramientas de su gestión, pues necesitaba una región de Cuyo fuerte y pujante que le diera los recursos necesarios para llevar a cabo la suprema misión de la Libertad de América.

Así mientras el Gobernador preparaba el ejército, administraba Cuyo y plagaba de espías el "reino" de Chile a través de su genial guerra de zapa, a través de los diputados por Cuyo: Francisco Narciso de Laprida y Fray Justo Santa María de Oro por San Juan; Tomás Godoy Cruz y Juan Agustín Maza por Mendoza — y Juan Martín de Pueyrredón por San Luis; todos quienes actuaban bajo el influjo y órbita política de San Martín, impulsaba la reunión del Congreso de Tucumán y la Declaración de la Independencia, neutralizando la política localista del gobierno de Buenos Aires y

tratando de zanjar las diferencias en el litoral entre el Gobierno Central y Artigas, en el norte entre Güemes y Rondeau, y en las provincias donde comenzaban a jugar un rol central los caudillos.

Desde Mendoza, San Martín no cesará en su prédica y en permanente comunicación con sus amigos Belgrano y Guido, con el Director Pueyrredón y con los diputados que integran el Congreso Soberano intentará encauzar y contagiar a todo el espectro político y militar de las Provincias Unidas del Río de la Plata, Chile y el Perú de su flama libertadora, sorteando obstáculos, muchas veces sólo, en una lucha desesperada contra el tiempo y por sobre todo con muy pocos recursos; pero siempre con la mente, la voluntad y el espíritu fijo en su misión: la Libertad de América.

Desde octubre de 1814 y hasta enero de 1817, Cuyo dio todo lo que tenía y más para satisfacer las demandas del gran líder americano. El mismo San Martín se asombraba de lo que los cuyanos habían logrado y de allí su frase: "...estoy en la Inmortal Provincia de Cuyo y aquí todo se puede, todo se hace..." Finalmente, luego de casi tres años de sacrificios de un pueblo que entregó todo, "hasta la vida de sus hijos", llegó el gran momento de la partida, desde el 9 de enero en adelante, comenzando el ejército su movilización de manera coordinada y escalonada, desde el histórico campo del Plumerillo, siguiendo el plan sanmartiniano, iniciándose así el movimiento de la gran máquina de liberación continental ideada por San Martín. A partir de ese día y hasta el 25 de enero aproximadamente, tendrá lugar la movilización de las tropas, milicianos y personal de apoyo que sumarán más de 5.200 almas que, con destino a Chile, emprenderán la misión de liberación e independencia de la América del Sur.

El 24 de enero, acompañado por todo el pueblo hasta los suburbios, aquel pueblo que despedía a sus valientes, esposos, hijos, padres y hermanos que partían a la guerra, San Martín inició la marcha, no sin antes emitir uno de su más sublimes mensajes que lo muestran en toda la dimensión de líder y conductor; dirigiéndose a sus compatriotas y también conciudadanos, proclamó: "Sería insensible al atractivo eficaz de la virtud si, al separarme del honrado y benemérito Pueblo de Mendoza, no probara mi espíritu toda la agudeza de un sentimiento tan vivo como justo. Cerca de tres años he tenido el honor de presidirle y sus heroicos sacrificios por la Independencia y prosperidad común de la Nación pueden numerarse por los minutos de la duración de mi Gobierno. A ellos y, a las particulares distinciones con que me han honrado, protesto mi gratitud eterna. Indeleble en mi memoria sus ilustres virtudes, será de los habitantes de esta Capital, en todas circunstancias y tiempos, el más fiel y verdadero amigo".

El Libertador de América Don José Francisco de San Martín se despidió así de Mendoza, de Cuyo y de las Provincias Unidas del Río de la Plata; no sabe si volverá a pisar este suelo, quizás pudiera perder la vida en alguna de las batallas, como casi ocurrió en Chacabuco donde debió intervenir personalmente. Sin embargo, su palabra final y última puede sintetizarse en un Muchas Gracias Cuyo, pues ha sido esta tierra sin duda quien ha inmortalizado el nombre del General San Martín, ¿o quizás ha sido al revés? No importa. Lo cierto es que desde ese momento San Martín y Cuyo han quedado unidos para siempre en una historia que trasciende tiempos y Fronteras, historia que los mendocinos revivimos por estos días en recuerdo de todo aquel pueblo cuyano que dio todo por la Libertad de América. A ellos y su líder, nuestro recuerdo y sincero homenaje.

(*) Lic. Juan Marcelo Calabria - Docente y Ensayista. Autor de artículos y ensayos sobre Liderazgo y Motivación, Liderazgo Sanmartiniano y otros temas de su especialidad; Miembro Correspondiente de Número por Mendoza de la Academia Nacional Sanmartiniana del Instituto Nacional Sanmartiniano dependiente del Ministerio de Cultura de la Presidencia de la Nación, Miembro Adherente del Instituto Nacional Belgraniano; Ex Presidente y Miembro de la Asociación Cultural Sanmartiniana Mi Tebaida; Presidente del Ateneo Cultural Sanmartiniano Cuna de la Libertad. Es además coautor del Libro "El General San Martín, vivo en el corazón de su pueblo" y autor del Libro "San Martín Modelo de Lider Americano". Editorial Dunken. Buenos Aires. Año 2014. Docente de la Universidad Nacional de Cuyo y del Instituto Tecnológico Universitario de Mendoza.



INTRODUCCIÓN A LOS JUEGOS DE ROL

Por Lic. Gabriel Medina. Frente Rolero Argentino.

Como expresión del efervescente clima contracultural de los 60s, la aparición de los Juegos de Rol (JdR) en el mundo anglosajón representó una novedad lúdica que permitió a varias generaciones disfrutar de una actividad recreativa que en muchos aspectos desborda la idea que tradicionalmente se tiene de los juegos de mesa. Con elementos de ingenio, narración, actuación, recreacionismo histórico o literario, y simulación de combates a través de reglamentos donde interviene tanto el azar como el cálculo probabilístico; los JdR plantean el desafío de encarnar personajes que persiguen objetivos (a veces comunes, a veces enfrentados) desarrollando un relato colectivo que se trama en la medida en la que avanza el juego. Relato que además asume la posibilidad de resoluciones tan abiertas o impredecibles como el ingenio de los jugadores para sortear con astucia y creatividad los obstáculos para alcanzar la meta de sus personajes.

Dos grandes novedades que traen consigo los JdR, son: Primero, en líneas generales promueven más la cooperación grupal que la mera competencia ya que para lograr sacar adelante una misión lo más probable es que el grupo tienda a asociarse para conseguir su cometido. Lo segundo, y no menos importantes, es que la noción de "victoria" o "derrota", tan clara e incuestionable en cualquier juego de mesa aquí se torna más difusa. Los personajes "crecen" entre partida y partida, se desarrollan, van evolucionando, adquieren puntos de experiencia que los hace más poderosos o sencillamente se insertan mejor (o peor) en la trama social de los universos imaginarios que el relato plantea. Así, pueden pasar, por ejemplo, de esclavos prófugos a caballeros de la guardia real. Y con ello quizá sus propios objetivos o aspiraciones inicial es también pueden ir mutando, de modo que el "triumfo" se ve bastante más matizado. ¿Cuál sería? ¿Enriquecerse? ¿Sobrevivir? Incluso una muerte trágica pero heroica puede no ser necesariamente una derrota en un JdR.

Además de ser un formidable vehículo de información histórica y aproximación a la literatura, estos juegos han constituido una práctica injustamente relegada a ciertos nichos que por las particularidades del soporte (usualmente se comercializan bajo la forma de un farragoso y criptico "Manual de Reglas", sin tablero, fichas u otros accesorios cuya ausencia suele -justificadamente- despistar a los profanos), nunca alcanzó las cuotas de masividad que sin dudas merecería.

Sin embargo, todos estos años, fueron también el combustible tras incontables productos de la cultura popular contemporánea como novelas, películas, series y videojuegos cuyos artífices asumen explícitamente su paso por este universo como insumo principal para sus creaciones. En su devenir histórico los JdR, que inicialmente planteaban los universos de fantasía épica como modalidad preferencial, ya han transitado casi cualquier género ficcional imaginable: Terror, CF, super héroes, futurismo distópico, comedia, etc. En esta ocasión dos autores argentinos, Benjamín Anibal Reyna y Martín Bravo nos presentan sus trabajos: Solargenta y La Reliquia, dos juegos de rol incluidos como bonus games en Cruce de los Andes Gobernación. Esperamos que estos juegos puedan resultar una feliz incursión iniciática, un viaje sin retorno al paraíso de la más indómita imaginación y los dados poliédricos.



CRUCE DE LOS ANDES GOBERNACIÓN

JUGADORES: de 1 a 3

EDAD RECOMENDADA: 10+

DURACIÓN: 30 minutos

OBJETIVO DEL JUEGO:

Los jugadores deben poner en juego la mayor cantidad posible de grupos de tarjetas completos (del 1 al 8) : Equipo, Ejército, Política, e Historia, antes de que la tarjeta Fin de juego vaya al descarte o a la mano de algún jugador.

CUANTOS MÁS GRUPOS DE TARJETAS LOGREN COMPLETAR, LOS JUGADORES HABRÁN LOGRADO RECREAR CON MAYOR ÉXITO LOS ESFUERZOS DEL PUEBLO DE CUYO Y SU GOBERNADOR SAN MARTÍN, PARA COMENZAR LA LIBERACIÓN DE AMÉRICA

<p>UN GRUPO COMPLETO: VICTORIA MARGINAL</p>	<p>DOS GRUPOS COMPLETOS: VICTORIA VALEROSA</p>	<p>TRES GRUPOS COMPLETOS: VICTORIA HEROICA</p>	<p>TODOS LOS GRUPOS COMPLETOS: GRAN VICTORIA DEL PUEBLO CUYANO</p>
<p>EQUIPO</p>	<p>EJERCITO</p>	<p>POLÍTICA</p>	<p>HISTORIA</p>

PREPARACIÓN DEL JUEGO

1. TOMA LAS CUATRO TARJETAS DE PERSONAJES Y COLÓCALAS SOBRE LA MESA AL ALCANCE DE TODOS LOS JUGADORES



2. MEZCLA EL MAZO DEJANDO SEPARADA LA TARJETA DE FIN DE JUEGO. LUEGO COLOCA EL MAZO BOCA ABAJO AL ALCANCE DE TODOS LOS JUGADORES Y COLOCA LA TARJETA DE FIN DE JUEGO DEBAJO DEL MAZO



3. CADA JUGADOR TOMARÁ POR ORDEN DE TURNO SEIS TARJETAS DEL MAZO, FORMANDO SU MANO.



IMPORTANTE: LOS JUGADORES NO PODRÁN MIRAR LAS TARJETAS DE LA MANO DE LOS OTROS JUGADORES. TAMPOCO PODRÁN MOSTRAR, NI DECIR O DAR A ENTENDER QUÉ TARJETAS TIENEN EN SU MANO.

EL JUEGO ESTÁ LISTO PARA COMENZAR

COMO JUGAR PASO A PASO

ACCIONES:

Durante tu Turno

TOMAR UN PERSONAJE:

Si lo deseas, toma un **personaje** que no esté frente a otro jugador y colócalo frente tuyo.

CANDO UN JUGADOR ELIGE UN PERSONAJE, PUEDE USAR SU HABILIDAD EN CUALQUIER MOMENTO DE SU TURNO.

SI SE DESEA TOMAR UN PERSONAJE, DEBE HACERSE ANTES DE LA TOMA DE TARJETAS OBLIGATORIA

A partir de su segundo turno los jugadores pueden elegir **mantener el mismo personaje** que tenían frente suyo desde el turno anterior o **cambiarlo por uno nuevo** que esté disponible en la mesa.

CANDO UN JUGADOR CAMBIA DE PERSONAJE, EL ANTERIOR DEBE SER COLOCADO COMO DISPONIBLE AL ALCANCE DE TODOS LOS JUGADORES.

TOMA DE TARJETAS OBLIGATORIA:

Toma de a una por vez, hasta tres tarjetas del mazo.

Es obligatorio tomar por lo menos una tarjeta por turno de esta manera.

ESTA ACCIÓN DEBE REALIZARSE ANTES DE PONER TARJETAS EN JUEGO

CUANDO TOMES UNA TARJETA DEL MAZO DEBE SER SIEMPRE LA PRIMERA

SI SE USA UNA HABILIDAD EN EL MEDIO DE ESTE PROCESO, YA NO SE PUEDE CONTINUAR TOMANDO TARJETAS, SALVO EXTRAS



IMPORTANTE: EL MAZO NO PUEDE BARAJARSE, CONTARSE NI ACOMODARSE SALVO QUE ALGUNA HABILIDAD LO ESPECIFIQUE.

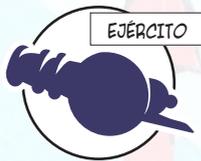
TOMAR TARJETAS EXTRA:

Algunas tarjetas tienen la **habilidad** de permitir tomar tarjetas extra. Esta **habilidad** debe jugarse **aparte** de la **toma de tarjetas obligatoria** y debe respetar todas las reglas de la misma.

ESTA ACCIÓN PUEDE REALIZARSE DESPUÉS DE PONER TARJETAS EN JUEGO

PONER TARJETAS EN JUEGO:

Las tarjetas que los jugadores pueden **poner en juego** son las de los siguientes **grupos**: **Equipo, Ejército, Política, e Historia**.



CONDICIONES PARA PONER TARJETAS EN JUEGO:

Pueden **ponerse en juego** desde la **mano** tantas tarjetas como se quiera, siempre y cuando cumplas con las siguientes condiciones:

Deben ser **dos o más** tarjetas del mismo **grupo** con **números consecutivos**.

Si ya hay tarjetas de un **grupo** determinado **puestas en juego**, las nuevas tarjetas colocadas, también deben tener **números consecutivos** con las que ya se encuentran en juego.

LA MANO

La **mano** es el conjunto de tarjetas que cada jugador va acumulando.

ESTAS TARJETAS NO DEBEN SER VISTAS POR LOS OTROS JUGADORES

TARJETAS EN LA MANO

LAS TARJETAS DE EFECTO INMEDIATO NUNCA VAN A LA MANO

TARJETA DE EFECTO INMEDIATO



AL PONERSE EN JUEGO LAS TARJETAS DEBEN SER AGRUPADAS BOCA ARRIBA EN LA MESA, AL ALCANCE DE TODOS LOS JUGADORES Y CON SUS NÚMEROS BIEN VISIBLES PARA TODOS

AL COMPLETAR UN GRUPO CON LAS OCHO TARJETAS DEL MISMO, SE DEBEN AMONTONAR LAS TARJETAS DEJANDO LA NÚMERO 8 ARRIBA DEL MONTÓN, INDICANDO QUE ESTE GRUPO DE TARJETAS SE HA COMPLETADO.



IMPORTANTE:
UN GRUPO CON TARJETAS LIBRES NO SE CONSIDERA COMPLETADO.

EJEMPLO DE JUEGO

Adán está jugando su turno y tiene en su mano las tarjetas del grupo Política con número 4, 5 y 6, pero ya están puestas en juego las tarjetas de Política números 1 y 2.

POR LO TANTO POR MÁS QUE LAS TARJETAS DE SU MANO SEAN CONSECUTIVAS, NO LAS PUEDE PONER EN JUEGO HASTA QUE CONSIGA EL NÚMERO 3 DEL GRUPO POLÍTICA.

Adán también tiene en su mano las tarjetas del grupo Equipo 1 y 2. Están ya puestas en juego las tarjetas de equipo 3, 4, 5 y 6.

PUEDE PONERLAS EN JUEGO SUMÁNDOLAS AL GRUPO EQUIPO.

Por otra parte tiene en su mano la tarjeta del grupo Historia número 5. Están ya puestas en juego las número 2, 3 y 4 de ese grupo.

SU TARJETA ES CONSECUTIVA CON ELLAS, PERO NO LA PUEDE PONER EN JUEGO PORQUE NECESITARÍA POR LO MENOS TAMBIÉN LA TARJETA NÚMERO 6 DEL GRUPO HISTORIA.

FIN DEL TURNO:

Al terminar su turno, los jugadores deben contar el número de tarjetas en su mano. Si tienen más de seis deben colocar las tarjetas que elijan boca arriba en el descarte, hasta que su mano no supere las seis tarjetas.

CONTINUAR EL JUEGO:

Al terminar el turno, continuará el próximo jugador, siguiendo las agujas del reloj. Los turnos se continúan de esta manera hasta terminar el juego.

FIN DEL JUEGO:

YA SEA PORQUE
LA TARJETA DE FIN DE JUEGO
FUE AL DESCARTE



TARJETA FIN DE JUEGO

O A LA MANO
DE OTRO JUGADOR

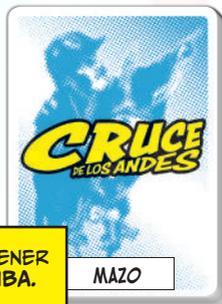


O PORQUE LOS JUGADORES
LOGRARON PONER EN JUEGO LAS OCHO TARJETAS DE LOS
CUATRO GRUPOS: EQUIPO, POLÍTICA, EJÉRCITO E HISTORIA
LOGRANDO EL OBJETIVO MÁXIMO DEL JUEGO.

EL DESCARTE

El descarte comienza a formarse con la primera tarjeta usada o descartada del juego, y debe colocarse junto al mazo, al alcance de todos los jugadores.

IMPORTANTE: EL DESCARTE DEBE TENER SIEMPRE LAS TARJETAS BOCA ARRIBA.



MAZO



DESCARTE

LOS JUGADORES
PODRÁN REVISARLO EN
CUALQUIER MOMENTO

TIPOS DE TARJETAS

TARJETAS DE:

Efecto Inmediato - Un solo uso - Libres - Fin de juego

TARJETAS DE EFECTO INMEDIATO:

Cuando un jugador toma del mazo una de estas tarjetas, debe **mostrarla** al resto de los jugadores y ejecutar su **habilidad** inmediatamente.

Luego debe colocarla en el **descarte**.

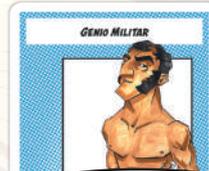


AL JUGARSE EL EFECTO DE UNA DE ESTAS TARJETAS NO SE PODRÁ CONTINUAR TOMANDO TARJETAS SALVO EXTRAS.

TARJETAS DE UN SOLO USO:

Al tomarla del mazo el jugador deberá colocarla en su **mano**. Podrá usar la **habilidad** de esta tarjeta en cualquier momento del **turno** o guardarla en la **mano** para ser usada en sus **turnos** posteriores.

Luego de ser utilizadas estas tarjetas deben colocarse en el **descarte**.



ESTAS TARJETAS NO PUEDEN SER UTILIZADAS EN LOS TURNOS DE LOS OTROS JUGADORES.

TODOS LOS PERSONAJES, LAS TARJETAS DE UN SOLO USO, DE EFECTO INMEDIATO Y LAS NÚMERO 8 DE LOS GRUPOS TIENEN HABILIDADES

HABILIDADES

SE PUEDEN USAR VOLUNTARIAMENTE DURANTE CUALQUIER MOMENTO DEL TURNO DEL JUGADOR QUE LO ESTÉ UTILIZANDO

SE PODRÁN USAR EN CUALQUIER MOMENTO DEL TURNO DEL JUGADOR, PARA LUEGO IR AL DESCARTE

SE DEBEN EJECUTAR INMEDIATAMENTE AL SER PUESTAS EN JUEGO

DEBEN EJECUTAR SU HABILIDAD OBLIGATORIAMENTE APENAS SON TOMADAS, PARA LUEGO IR AL DESCARTE

Un diagrama que muestra cuatro tipos de tarjetas con sus respectivas habilidades. Cada tarjeta tiene un cuadro con su nombre y un cuadro con su habilidad. 1. Tarjeta "PERSONAJE" (fondo azul) con una mujer: "PUEDES MOSTRAR PERMANENTEMENTE TU MANO A TODOS LOS JUGADORES. ADemás, DURANTE TU TURNO, PUEDES PASAR UNA TARJETA DE...". 2. Tarjeta "UN SOLO USO" (fondo azul) con un hombre musculoso: "TOMA UNA TARJETA DEL DESCARTE Y COLOCALA EN TU MANO". 3. Tarjeta "EFECTO INMEDIATO" (fondo rojo) con un escritorio: "TODOS LOS JUGADORES DESCARTAN DOS TARJETAS DE SU MANO". 4. Tarjeta "NÚMERO 8" (fondo verde) con un hombre en un sombrero: "AL PONERLA EN JUEGO, HUELA EL MAZO CON EL DESCARTE". En la parte inferior derecha hay un icono de la tarjeta número 8.

IMPORTANTE: CUANDO UNA REGLA O HABILIDAD INDICA IGNORAR A UNA TARJETA DE EFECTO INMEDIATO, ESTA NO HACE NINGÚN EFECTO Y VA AL DESCARTE.

TARJETAS LIBRES:

En el mazo hay cuatro 4 tarjetas libres. Estas tarjetas sirven como comodines para otorgar **consecutividad** a tarjetas de cualquier grupo, asumiendo el lugar del número elegido por el jugador al ponerlas en juego.

Las tarjetas libres que estén puestas en juego pueden ser cambiadas por las tarjetas del grupo que estaban reemplazando.

Esto se puede hacer en cualquier momento del turno del jugador que tenga la tarjeta original del grupo en su mano. En este caso la tarjeta libre va inmediatamente al descarte.



IMPORTANTE:
UN GRUPO CON TARJETAS LIBRES
NO SE CONSIDERA COMPLETADO.



ESTAS TARJETAS
PUEDEN CAMBIARSE
DE FORMA INDIVIDUAL

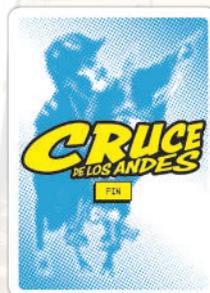
AL HACER ESTE CAMBIO
LA TARJETA LIBRE DEBE SER
COLOCADA EN EL DESCARTE

FIN DE JUEGO:

Esta tarjeta indica el fin del juego si termina en el descarte o en la mano de cualquier jugador.

Se distingue de las demás tarjetas por tener sus dos caras iguales.

ESTA TARJETA ES COLOCADA
AL FINAL DEL MAZO ANTES DE
COMENZAR EL JUEGO.



PARA JUGAR EN SOLITARIO

Antes de comenzar el juego retira el personaje Remedios de Escalada.

Luego juega normalmente la partida, cambiando de personaje obligatoriamente en cada turno.



PARTIDA DE EJEMPLO

EJEMPLO DE JUEGO: Turno avanzado del juego

Alejo está comenzando su turno con las siguientes tarjetas:

Tiene desde el turno anterior a **San Martín** como personaje, dos tarjetas de **Equipo**, una tarjeta de **Ejército**, una de **Historia** y dos de un uso: **Guerra de Zapa** y **Esfuerzo patriótico del pueblo Cuyano**.



COMO PRIMER PASO CAMBIA A SAN MARTÍN POR CONDARCO, DEJANDO A SAN MARTÍN EN LA MESA AL ALCANCE DE TODOS LOS JUGADORES Y COLOCANDO A CONDARCO ENFRENTA SUYO.



PASA A LA TOMA DE TARJETAS OBLIGATORIA. TOMA UNA Y OBTIENE OTRA DE UN SOLO USO.

TOMA UNA TARJETA MÁS Y ESTA VEZ ES UNA DE EFECTO INMEDIATO.



USA LA TARJETA **ESFUERZO PATRIÓTICO DEL PUEBLO CUYANO** PARA IGNORAR SU EFECTO, COLOCANDO AMBAS EN EL DESCARTE.



ESFUERZO PATRIÓTICO DEL PUEBLO CUYANO

TODOS LOS JUGADORES DEBEN DESCARTAR SU MANO LUBO MEDIANTE EL MAZO CON EL DESCARTE.

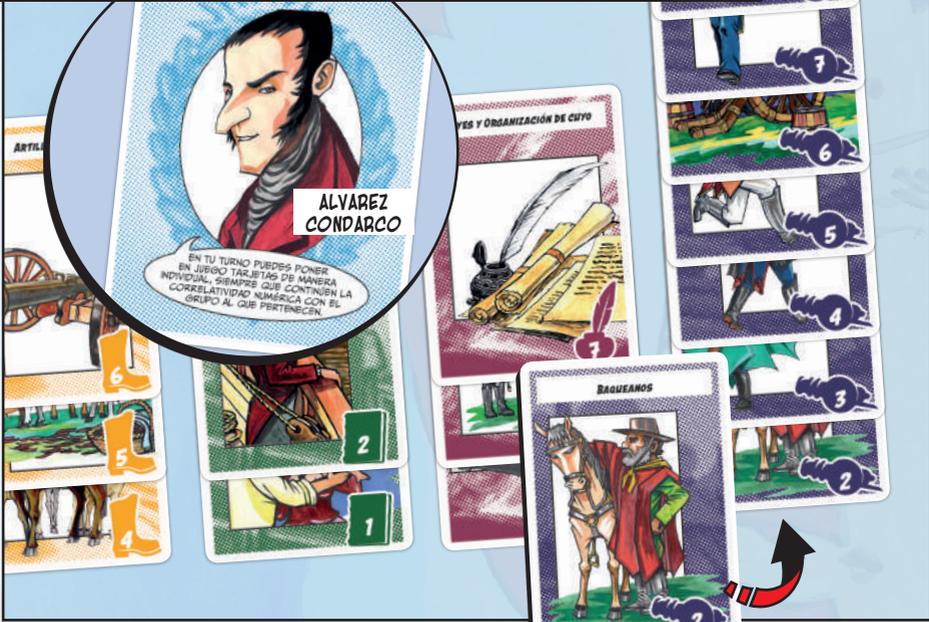
¡VALIO EXTRAÑO NO PUEDE TOMAR MÁS TARJETAS EN ESTE TURNO!



DESCARTA DEL MAZO (¡VALIO EXTRAÑO)

YA NO PUEDE TOMAR MÁS TARJETAS POR HABER USADO UNA HABILIDAD EN ESTE PROCESO.

ALEJO CONTINÚA JUGANDO Y UTILIZA LA HABILIDAD DE SU PERSONAJE **CONDARCO** PARA PONER EN JUEGO EN SOLITARIO LA TARJETA **EJÉRCITO** QUE TIENE EN LA MANO, QUE ES CONSECUTIVA AL GRUPO EN JUEGO.



ES LA ÚNICA TARJETA QUE LE FALTABA AL GRUPO Y AL COMPLETARLO LO CIERRA AMONTONÁNDOLO.

LUEGO UTILIZA LA TARJETA DE UN SOLO USO COMISARIO DE GUERRA LEMOS PARA TOMAR TARJETAS EXTRA.



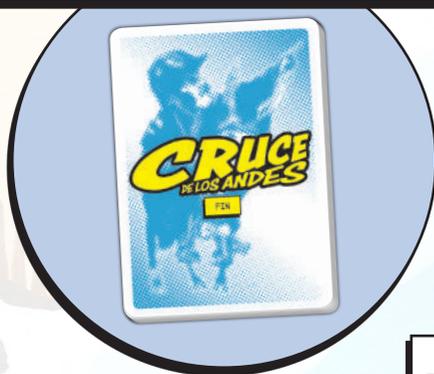
TOMA UNA TARJETA MÁS Y ESTA VEZ ES UNA DE EFECTO INMEDIATO.



AFORTUNADAMENTE, COMISARIO DE GUERRA LEMOS IGNORA EL EFECTO INMEDIATO DE ESTA TARJETA EXTRA.



AL MIRAR EL MAZO VE QUE LA PRIMERA TARJETA DEL MISMO ES LA DE FIN DE JUEGO.



COMO ÚLTIMA ACCIÓN, ANTES DE PASAR EL TURNO, DECIDE USAR SU TARJETA DE UN SOLO USO GUERRA DE ZAPA PARA MEZCLAR EL MAZO EVITANDO ASÍ QUE TERMINE EL JUEGO EN EL PRÓXIMO TURNO.

Carta de San Martín a Juan Martín de Pueyrredón, del 31

de octubre de 1816:

“Un justo homenaje al virtuoso patriotismo de los habitantes de esta provincia, me lleva a interrumpir la bien ocupada atención de V.E. presentándole en globo sus servicios.

Dos años ha, que paralizado su comercio, ha decrecido en proporción su industria y fondos, desde la ocupación de Chile por los peninsulares. Pero como si la falta de recursos le diera más valentía y firmeza en apurarlos, ninguno han omitido, saliendo a cada paso de la común esfera. “Admira en efecto, que un país de mediana población, sin erario público, sin comercio, ni grandes capitalistas, faltos de maderas, pieles, lanas, ganados en muchas partes y de otras infinitas primeras materias y artículos bien importantes, haya podido elevar, de su mismo seno, un Ejército de 3.000 hombres, despojándose hasta de sus esclavos, únicos brazos para su agricultura, ocurrir a sus paras y subsistencia, y a la de más de mil emigrados: fomentar los establecimientos de Maestranza, laboratorios de salitre y pólvora, armerías, parque, sala de armas, batán, cuarteles, campamento; erogar más de tres mil caballos, siete mil mulas, innumerables cabezas de ganado vacuno; en fin, para decirlo de una vez, dar cuantos auxilios son imaginables y que no han venido de esa capital, para la creación, progreso y sostén del ejército de los Andes. No haré mérito del continuado servicio de todas sus milicias en destacamentos de Cordillera, guarniciones y otras muchas fatigas; tampoco de la tarea infatigable, e indotada de sus artistas en los los obrajes del Estado. En una palabra, las fortunas particulares casi son del público: la mayor parte del vecindario sólo piensa en prodigar sus bienes a la común conservación. La América es libre, Señor Excmo.; sus feroces rivales temblarán, deslumbrados, al destello de virtudes tan sólidas. Calcularán por ellas, fácilmente, el poder unido de toda la Nación. Por lo que a mí respecta, conténtome con elevar a V.E. sincopadas, aunque genuinamente, las que adornan al pueblo de Cuyo, seguro de que el Supremo Gobierno del Estado hará de sus habitantes el digno aprecio que de justicia merecen;

“Dios guarde a V.E. Cuartel general de Mendoza.- 31 de octubre de 1816.- José de San Martín”.

Carta de Juan Martín de Pueyrredón a San Martín, del 2 de
noviembre de 1816:

A más de las cuatrocientas frazadas remitidas de Córdoba, van ahora quinientos ponchos, únicos que he podido encontrar; están con repetición libradas órdenes a Córdoba para que se compren las que faltan al completo, librando su costo contra estas Cajas.

Está dada la orden más terminante al gobernador intendente para que haga regresar todos los arreos de mulas de esa ciudad y de la de San Juan; cuidaré su cumplimiento.

Está dada la orden para que se remitan a Vd. mil arrobas de charqui que me pide para mediados de diciembre: se hará.

Van oficios de reconocimiento a los cabildos de esa y demás ciudades de Cuyo.

Van los despachos de los oficiales.

Van todos los vestuarios pedidos y muchas más camisas. Si por casualidad faltasen de Córdoba en remitir las frazadas toque Vd. el arbitrio de un donativo de frazadas, ponchos o mantas viejas de ese vecindario y el de San Juan; no hay casa que no pueda desprenderse sin perjuicio de una manta vieja; es menester pordiosear cuando no hay otro remedio.

Van cuatrocientos recados.

Van hoy por el correo en un cajoncito los dos únicos clarines que se han encontrado.

En enero de este año se remitieron a Vd. 1.389 arrobas de charqui.

Van los doscientos sables de repuesto que me pidió.

Van doscientas tiendas de campaña o pabellones, y no hay más.

Va el mundo. Va el demonio. Va la carne.

Y no sé yo cómo me irá con las trampas en que quedo para pagarlo todo, a bien que en quebrando, cancelo cuentas con todos y me voy yo también para que Vd. me dé algo del charqui que le mando; y ¡carajo! no me vuelva a pedir más, si no quiere recibir la noticia de que he amanecido ahorcado en un tirante de la fortaleza.

Adiós, memorias a esas damas. Siempre será Usted íntimo

Juan Martín de Pueyrredón.

CREDITOS:

Idea:

Épica Juegos Cooperativa

Diseño de sistema y contenidos:

Julián P. L. Bracco

Diseño Gráfico:

Miguel Angel Alvarez (MendoZen)

Ilustraciones:

César Carrizo

Testeo:

U.G.A (Union Guaijamera Argentina).

Ivana Rivarola. Alejandro de Guevara. Eduardo de Guevara. Juan Demichele.

Pablo Javier Rodríguez. Nazareno Ferreira. Silvia Inés Bracco.

Marcos Eloy Aquino. Daniel Debouvry. Perla Bastiani. MendoZen.

CONTENIDO:

8 tarjetas de **Equipo**

8 tarjetas de **Ejercito**

8 tarjetas de **Política**

8 tarjetas de **Historia**

4 tarjetas **Libres**

11 tarjetas de **Efecto Inmediato**

12 tarjetas de **Un Solo Uso**

1 tarjeta de **Fin de Juego**

4 tarjetas de **Personajes**

1 **Reglamento**

2 **Juegos de Rol**

Épica Juegos Cooperativa. MendoZen.

con el apoyo de Ediciones Culturales. Secretaría de Cultura de Mendoza

2017 Año del Bicentenario del Cruce de los Andes

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

A Munir Ots y Miguel Angel Alvarez quienes se pusieron al hombro este hermoso proyecto Federal.

A Juan Marcelo Calabria que desde su Mendoza natal siempre nos lleva por la apasionante senda de la historia sanmartiniana; y quien con toda generosidad escribió la hermosa introducción histórica de este juego.

A nuestro querido hermano César Carrizo que como desde la primera hora nos sigue acompañando en este proyecto lúdico llamado Épica Juegos.

Al miembro de número del Instituto Nacional Browniano César Augusto Villamayor Revythis por su constante asesoramiento, apoyo y colaboración en todos los frentes.

A Julián L. Fernández por su ayuda constante y compromiso con los juegos de mesa y la causa de los pueblos latinoamericanos.

Al Frente Rolero Argentino y Mundos Infinitos por continuar produciendo rol argentino para todos y todas.

A Benjamín Anibal Reyna, Martín Bravo y Gabriel Medina por tanto rol, aguante, enseñanza y compañerismo.

A Ediciones Culturales y el Ministerio de Cultura de Mendoza que acompañándonos con esta primera edición de Cruce de los Andes. Gobernación se suman a la patriada de hacer historia a través del juego.

Y muy especialmente a la comunidad afrodescendiente argentina, los grandes héroes anónimos de la liberación de América.



