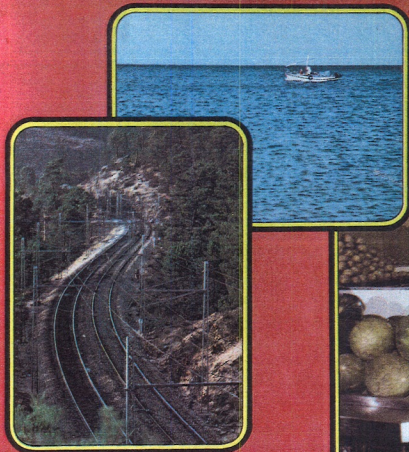


Juego de la


DISTRIBUCION





EDAD 7 a 70 años. 4 JUGADORES


Juego de la DISTRIBUCION





PRODUCTOS 


CIUDADES MERCASA 

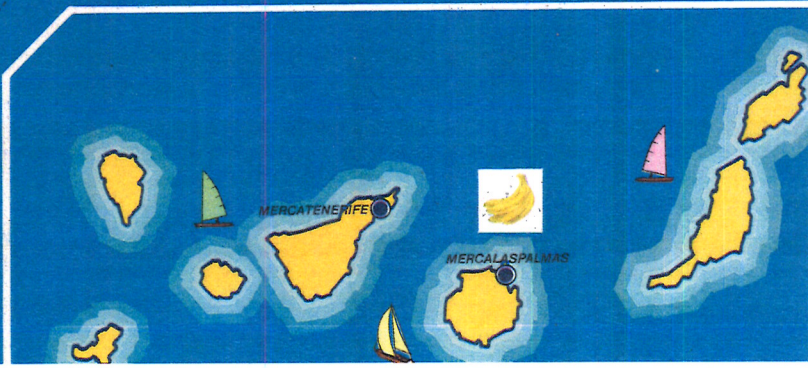
CAPITALES 

CIUDADES 

FERROCARRILES 

CARRETERAS 

ZONAS-PESCA 



Distribución y transporte por AEMERDIPSA - GILBERT MARCHESI

Juego de la **DISTRIBUCION**



EL JUEGO DE LA DISTRIBUCION

Este entretenido juego se basa en el auténtico y gran problema, que consiste en el transporte de alimentos desde los **PUNTOS DE ORIGEN** o producción, a todos los **"MERCAS ESPAÑOLAS"** para su posterior distribución.

Para una buena comprensión del juego hay que distinguir dos palabras fundamentales: **PUNTO DE ORIGEN** y **"MERCA"**.

PUNTO DE ORIGEN es aquel lugar donde se encuentra o produce un determinado alimento y que coincide siempre en nuestro caso con la **capital de provincia** más cercana a los pequeños dibujos del Mapa; por ejemplo: **ALMERIA** para la **UVA**, **PAMPLONA** para los **ESPARRAGOS**, etc. Si el alimento es un pescado y por lo tanto se encuentra en el mar, habrá que llevarlo hasta la **capital de provincia** más cercana, por un itinerario que ya se encuentra dibujado en el Mapa (más adelante se explicará cómo se recorre este itinerario). De esta manera los **PUNTOS DE ORIGEN** del pescado coinciden aquí también con la **capital de provincia** más cercana; por ejemplo: **HUELVA** para las **GAMBAS**, **OVIEDO** para el **SALMON**, etc.

"MERCA" es el **lugar de destino** de los productos alimenticios y desde donde se distribuyen para su consumo. Se hallan situados en el Mapa sustituyendo al nombre propio de la capital o ciudad.

El juego consta de las siguientes piezas:

- 1 Mapa de España con itinerarios, **PUNTOS DE ORIGEN** y **"MERCAS"**.
- 18 Cartas de **PRODUCTOS ALIMENTICIOS**.
- 18 Cartas con el nombre y dirección de los **"MERCAS"**.
- 18 Cartas de la **SUERTE**
 - 4 Camiones
 - 4 Trenes
 - 4 Barcos
 - 1 Dado numérico.

NORMAS DE JUEGO

- 1).- El número de jugadores podrá variar de dos a cuatro y a cada uno de ellos le corresponderá un tren, un camión y un barco del mismo color, que utilizará cuando y como le corresponda, pero nunca **dos medios** de transporte a la vez.
- 2).- Se barajearán los tres grupos de cartas, cada uno por separado, (el reverso de cada grupo es de un color distinto para evitar confusiones) y a cada jugador se le dará **UNA SOLA CARTA** de cada grupo, es decir:
 - 1 Carta de **"MERCA"**
 - 1 Carta de **PRODUCTO**
 - 1 Carta de **SUERTE**

El juego consiste en llevar el **PRODUCTO** a su "**MERCA**" correspondiente, pero **CUMPLIENDO ESTRICTAMENTE** lo que dice la carta de la "**SUERTE**". Una vez realizado lo escrito en dicha carta, ésta se volverá a introducir en su montón para que pueda de nuevo entrar en el juego. Las otras dos cartas se tendrán tapadas o vueltas hacia abajo hasta que se consiga llevar el **PRODUCTO** al "**MERCA**" a partir de aquí se considerarán ganadas y podrán descubrirse como justificante de las jugadas anteriores. El jugador que las hubiere ganado las guardará para sumarlas a las que gane en sucesivas jugadas y se volverá a repetir el proceso anterior: sacar otras **TRES CARTAS** una de cada grupo, etc.

3).- **EL GANADOR DE ESTE JUEGO ES EL PRIMERO QUE CONSIGA LLEVAR CUATRO PRODUCTOS A CUATRO "MERCAS"**

4).- Para llevar los **PRODUCTOS** a sus "**MERCAS**" correspondientes se utilizará un dado, que se tirará una sólo vez y alternativamente entre todos los compañeros de juego. Este sistema se alterará cuando una carta de la **SUERTE** diga lo contrario, o en el caso de que salga un **SEIS** que permite tirar otra vez, pero **OJO** si sale **TRES VECES** seguidas el **SEIS** se vuelve al mismo sitio en que salió el primero.

5).- Las figuritas de los transportes son **fichas movibles** y con ellas se contarán sobre el Mapa tantos puntos como unidades salgan al tirar el dado. Dichas figuritas nos darán en todo momento las posiciones exactas de los jugadores sobre el Mapa.

6).- **EL CHOQUE** se produce cuando se alcanzan dos transportes iguales, y obliga a permanecer **DOS VECES SIN TIRAR** y en el mismo lugar en que se encontraba al tirar la primera vez, al vehículo que por **DETRAS** ha producido el **CHOQUE**. Ejemplo: Si un camión se encuentra a **TRES** puntos de otro camión y al tirar le sale un número igual o superior a **TRES**, se produce el **CHOQUE**.

7).- Habrá forzosamente que coger cartas de la **SUERTE** en los siguientes casos:

SIEMPRE que se den las cartas de **PRODUCTOS Y "MERCAS"**
SIEMPRE que se pase por un "**MERCA**" que no sea el de destino
SIEMPRE que se pase por los puertos de **HUELVA y ALMERIA**

8).- No podrá sacar cartas de la **SUERTE** el mismo jugador dos veces seguidas en ninguna circunstancia.

9).- Los recorridos en barco se efectuarán de la manera siguiente: Cuando se trate de llevar un pescado desde el punto en que se captura a su puerto correspondiente (**PUNTO DE ORIGEN**), siempre se hará por los itinerarios establecidos en el mapa y se tendrá que sacar necesariamente un **CINCO** con el dado para poder ir de una sola tirada al punto de **ORIGEN**. Si no se sacara habrá que **esperar turno** para volver a tirar y así sucesivamente hasta obtener un **CINCO**.

Para llevar productos alimenticios desde un puerto peninsular a los "**MERCAS**" de Palma de Mallorca, Tenerife y Las Palmas, se procederá de la misma manera que en el caso anterior, o sea sacando forzosamente un **CINCO**, aunque no existe itinerario en el mapa.

10).- **OJO**, sólo se podrá ir a "**MERCAPALMA**" desde Almería y a los dos "**MERCAS**" de Canarias exclusivamente desde Huelva.

Suponiendo el caso en que hubiera que llevar pescado a cualquiera de los "**MERCAS**" de Canarias o Baleares, habrá necesariamente que pasar antes por su **PUNTO DE ORIGEN**. Ejemplo: Para llevar **SALMON** a **MERCATENERIFE** habrá que sacar desde el punto de pesca un **CINCO** con el dado para llegar a **OVIEDO**, y de allí en camión o tren ir a Huelva, de donde con otro **CINCO** marcharía a **MERCATENERIFE**.

11).- Para llegar a un "**MERCA**", es decir para ganar **DOS CARTAS** (la de **PRODUCTO** y la de "**MERCA**") se tendrá que sacar con el dado el número **JUSTO**, es decir, si estamos a tres puntos de un "**MERCA**" habrá forzosamente que sacar un tres, porque si sale un número superior **no se podrá mover el medio de transporte** y habrá que esperar turno hasta conseguir la cifra justa.

12).- En el caso de que el jugador se encuentre en un punto de captura de pescado o en puerto de paso hacia **CANARIAS** o **BALEARES** y al sacar una carta de la **SUERTE** dijera "Coge un tren o barco y tira tres veces seguidas", se tirará con el dado la primera vez y si fuera un **CINCO** se llegaría automáticamente al **PUNTO DE ORIGEN** o bien al "**MERCA-INSULAR**" de destino. En el primer caso, después se harían las dos tiradas que quedan seguidas, avanzando con el tren hacia el "**MERCA**" de destino. Si después de las tres tiradas no saliera un **CINCO** tendría que esperar turno hasta que salga dicho número.

13).- En el caso de que al dar las cartas coincidiera que fuese la misma ciudad el **PUNTO DE ORIGEN** del **PRODUCTO** que ha salido y el "**MERCA**" al que ha sido destinado, habrá que dar de nuevo a este jugador las **TRES** cartas.

RECORDAR: Hay que sacar carta de la **SUERTE** cada vez que se den cartas de nuevo, cuando se pase por un "**MERCA**" que no es destino y en los puertos de Huelva y Almería.

NO SE PUEDEN COGER DOS CARTAS DE LA SUERTE SEGUIDAS POR UN MISMO JUGADOR.

**HUELVA ESTA A CINCO PUNTOS DE TENERIFE Y LAS PALMAS
ALMERIA ESTA A CINCO PUNTOS DE PALMA DE MALLORCA**

PUNTO DE ORIGEN es la capital más cercana a los pequeños dibujos de productos alimenticios del Mapa.

COGE UN TREN O BARCO Y
ESPERA UN TURNO PARA TIRAR

COGE UN TREN O BARCO
Y ESPERA TRES TURNOS
PARA TIRAR

HAS TENIDO MUY MALA SUERTE,
LOS ALIMENTOS QUE
TRANSPORTABAS SE HAN
ESTROPEADO EN EL CAMINO Y
TENDRAS QUE VOLVER POR
ELLOS A SU PUNTO DE ORIGEN.

HAS TENIDO SUERTE, TU MEDIO
DE TRANSPORTE HA IDO MUY
RAPIDO, POR LO TANTO TE
ENCUENTRAS A SOLO **SIETE**
PUNTOS DE TU "MERCA" DE
DESTINO, SI VAS EN CAMION O
TREN (PUEDES ELEGIR
TRANSPORTE), Y A **CUATRO**
TIRADAS SEGUIDAS DEL DADO
PARA CONSEGUIR UN CINCO SI
TIENES QUE IR EN BARCO.

COGE UN CAMION O BARCO Y
TIRA TRES VECES SEGUIDAS

HAS TENIDO UN DESPISTE TE
HAS EQUIVOCADO DE
CARRETERA (O DE
FERROCARRIL) Y ESTAS EN
ZAMORA, SI VAS POR TIERRA Y
EN CASTELLON SI VAS POR MAR.

COGE UN TREN O BARCO Y TIRA
TRES VECES SEGUIDAS

TU COMPAÑERO DE LA DERECHA
ESPERARA DOS TURNOS PARA
TIRAR Y COGERA UN CAMION O
BARCO, TU TIRARAS DOS VECES
SEGUIDAS TOMANDO UN
TREN O BARCO.

COGE UN TREN O BARCO Y TIRA
DOS VECES SEGUIDAS

TU COMPAÑERO DE LA
IZQUIERDA TIRARA DOS VECES
SEGUIDAS Y TOMARA UN TREN O
BARCO, TU ESPERARAS DOS
TURNOS PARA TIRAR Y COGERAS
UN CAMION O BARCO.

COGE UN CAMION O BARCO Y
ESPERA UN TURNO PARA TIRAR

COGE UN TREN O BARCO
Y ESPERA DOS TURNOS
PARA TIRAR

COGE UN CAMION O BARCO
Y ESPERA DOS TURNOS
PARA TIRAR

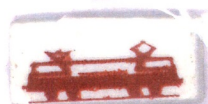
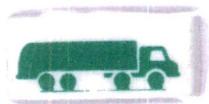
TU COMPAÑERO DE LA
IZQUIERDA ESPERARA DOS
TURNOS PARA TIRAR Y COGERA
UN CAMION O BARCO, TU
TIRARAS DOS VECES SEGUIDAS
TOMANDO UN TREN O BARCO.

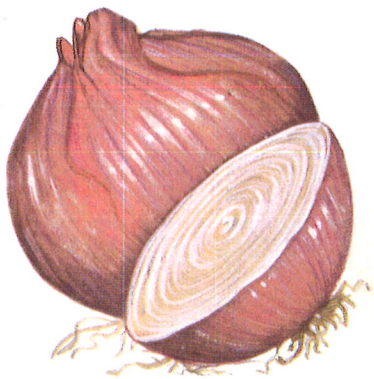
COGE UN CAMION O BARCO
Y ESPERA TRES TURNOS
PARA TIRAR

HAS TENIDO UN DESPISTE TE
HAS EQUIVOCADO DE
CARRETERA (O FERROCARRIL)
Y ESTAS EN TOLEDO, SI VAS
POR TIERRA, Y EN CADIZ SI
VAS POR MAR.

TU COMPAÑERO DE LA DERECHA
TIRARA DOS VECES SEGUIDAS Y
TOMARA UN TREN O BARCO, TU
ESPERARAS DOS TURNOS PARA
TIRAR Y COGERAS UN
CAMION O BARCO.

COGE UN CAMION O BARCO Y
TIRA DOS VECES SEGUIDAS

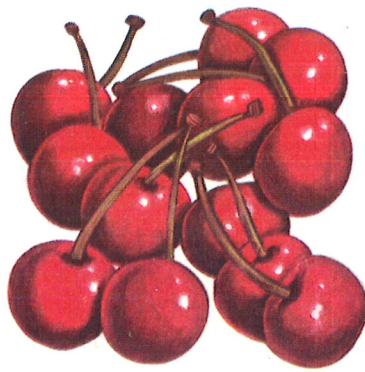




CEBOLLA

Hortaliza muy común de la familia de las liliáceas, de la que se comen crudos o cocidos sus bulbos, aromáticos y carnosos. Según la época en que el bulbo puede ser consumido, se dividen en cebollas de consumo estival y de consumo invernal. Además existen variedades tempranas que se conocen con el nombre de "cebolletas". Es originaria del Asia Central y Occidental (Persia y Palestina).

ZARAGOZA



CEREZA

Familia de las rosáceas, fruto propio de los territorios europeo-orientales o de Asia, madura en primavera-verano y es una excelente fruta. Todas las cerezas sirven para preparar mermeladas y confituras; algunas se conservan en almibar.

CACERES



CHAMPIÑÓN

Seta del género psaliota que se cultiva artificialmente en lugares umbríos y oscuros, generalmente subterráneos, en medios compuestos de estiércol y tierra húmeda. Estas setas son comestibles y se expenden frescas, desecadas o en lata.

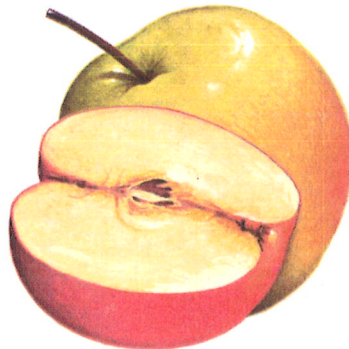
CUENCA



ESPARRAGO

Tallo subterráneo de la esparraguera, planta perteneciente a la familia de las liliáceas. Se cultiva desde la antigüedad en las regiones templadas. Es originario de Mesopotamia, desde donde se extendió a otras regiones adecuadas para su cultivo. Son de agradable sabor y dejándolos desarrollarse originan rígidos tallos hasta de un metro de altura.

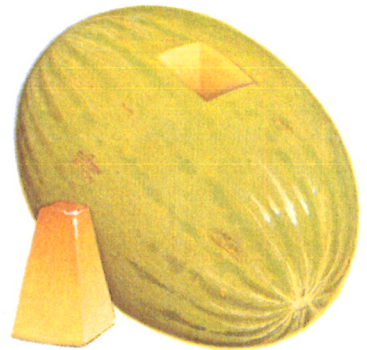
PAMPLONA-IRUÑA



MANZANA

Fruto que se cultiva en las regiones templadas. Son muy numerosas, más de un millar, las variedades que se conocen, así como la extensa gama de formas y razas, que dependen de la gradual adaptación al ambiente a través del tiempo. Las manzanas se utilizan también en la preparación industrial de bebidas poco alcohólicas (sidra) y de zumos.

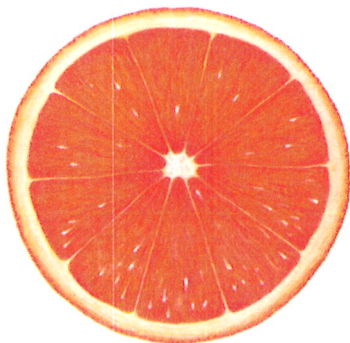
LERIDA



MELÓN

Planta anual perteneciente a la familia de las cucurbitáceas. Muy sensible a las heladas. Su cultivo ocupa en España una extensión de 42.000 Has. Este fruto denominado pepónide en botánica está formado por el ovario maduro y sus semillas, rodeado de un extenso desarrollo de los tejidos florales que forman su corteza.

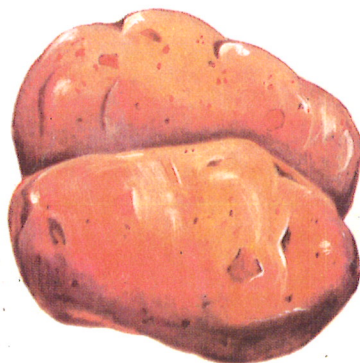
CIUDAD REAL



NARANJA

Fruto del naranjo. Arbol frutal de hoja perenne perteneciente a la familia de las rutáceas. Según las variedades pueden tener semillas o carecer de ellas, así como presentar ombligos o vetas rojas en la pulpa. Comprende más de cien variedades con amplios periodos de maduración, obteniéndose fruta fresca durante la mayor parte del año. Esta planta procede de China y actualmente se cultiva por sus apreciados frutos en las regiones templado-cálidas de todo el mundo.

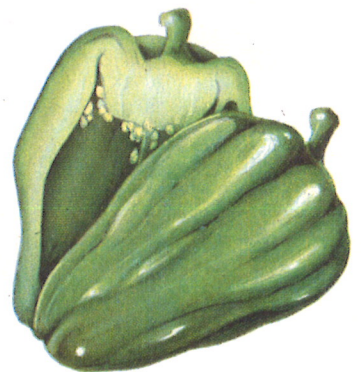
VALENCIA



PATATA

Planta herbácea perteneciente a la familia de las solanáceas. Originaria de un lugar indeterminado de la región andina, comprendida entre el N. de Chile y el S. del Perú. Fue introducida en Europa por los españoles como una rara planta de estudio en la segunda mitad del siglo XVI. Utilizados sus tubérculos en 1663 con fines alimenticios, fueron los franceses quienes incrementaron su cultivo y empleo. A partir de esta época la patata se cultiva en todos los continentes.

BURGOS



PIMIENTO

Planta herbácea anual, perteneciente a la familia de las solanáceas, originaria de América del Sur. Constituyen uno de los más sabrosos frutos hortícolas otoñales. Presenta diferentes formas y tamaños, según las razas o variedades, así como también gran diversidad de color, que puede ser verde, amarillo o rojo. Estos frutos se pueden comer frescos o en conserva y suelen tener sabor dulce, áspero o picante.

MURCIA



PLATANO

Fruto tropical que se obtiene de la musa paradisíaca, planta monocotiledónea perteneciente a la familia de las musáceas. Este fruto por lo general se consume fresco, pero también se dejan secar para extraer de ellos una harina que se utiliza en la fabricación de productos alimenticios.

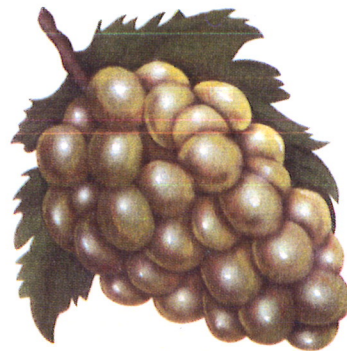
LAS PALMAS



TOMATE

Planta de la familia de las solanáceas. Es una hortaliza muy cultivada en los países de la cuenca del Mediterráneo que, como España o Italia por su clima templado-cálido reúnen las condiciones de América del Sur, de donde la planta parece ser originaria. Contiene una pulpa carnosos-acuosa muy rica en semillas y pueden consumirse frescos o en conservas, en forma de salsas, extractos, etc.

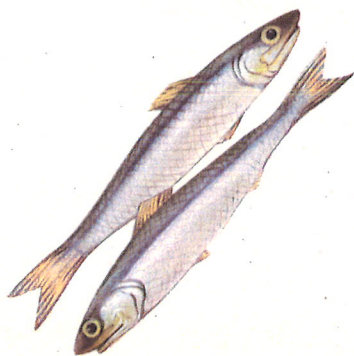
ALICANTE



UVA

De la familia de las vitáceas. Originaria según parece de Georgia y del Asia Menor, es una de las plantas más extendidas en las tierras en torno al Mediterráneo. La uva es uno de los frutos conocidos desde más antiguo. Las especies, variedades y razas son numerosas y tienen diferentes características, cuyo empleo es diverso (para consumo fresco, vino, pasas, mermeladas, confituras, etc.).

ALMERIA



BOQUERON

Es un clupeiforme parecido a la sardina, pero más delgado y la mandíbula superior saliente. Alcanza en el Atlántico 21 cm. de longitud y en el Mediterráneo 16. Vive en grandes bancos o manadas y sus huevos son ovales y flotantes, de los cuales salen pequeñas larvas llamadas comúnmente "chanquetes". Se consume en fresco y en salazón, a este último se le denomina "anchoa".

MALAGA



GAMBAS

Es un crustáceo del orden de los decápodos (llámanse así por tener diez patas) muy semejantes al langostino, aunque de menor tamaño, siendo muy apreciadas como marisco. Poseen todos los segmentos torácicos unidos a la cabeza por el caparazón. Los ojos son pedunculados y compuestos. Se sabe que como otros crustáceos para huir de sus enemigos pueden mutilarse voluntariamente, perdiendo cualquier apéndice que luego regenera.

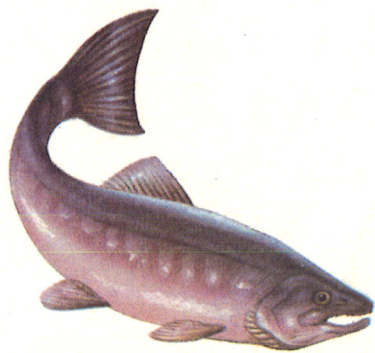
HUELVA



MEJILLON

Es un lamelibranquio que presenta la concha triangular u oval de dos valvas, con la línea cardinal curva y dientes muy reducidos. Viven fijos por el "biso", siendo muy abundantes en todas las costas. Su cultivo ha dado lugar a una industria llamada miticultura. Su carne es muy apreciada y también se utiliza en Galicia como abono para los campos. Se aloja en galerías excavadas en las rocas o en sitios más o menos descubiertos.

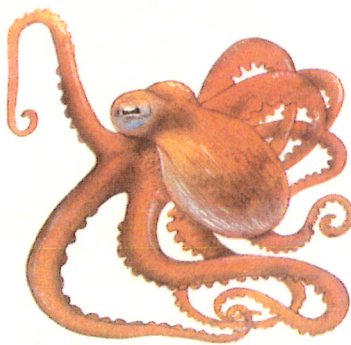
PONTEVEDRA



MERLUZA

Recibe de joven el nombre de "pescadilla" y tiene una carne excelente. Es de color gris plateado. Vive en fondo de 20 a 100 m., mientras que la "pescadilla" se captura a poca profundidad, a veces casi en la misma orilla. Cuando llega la época de la reproducción emigran en grupos a los lugares de puesta, situados en la plataforma continental y después del desove se dispersan.

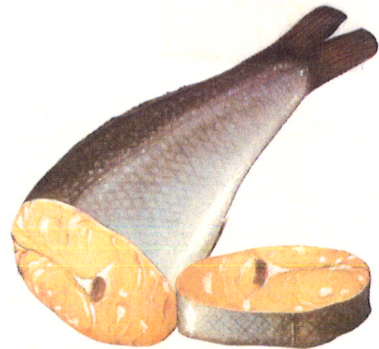
BILBAO



PULPO

Es un cefalópodo de la familia de los octópodos, provisto de ocho brazos con dos filas de ventosas cada uno, desprovisto de concha y sin aletas. Nada con suficiente rapidez e imita con el cambio de color de su piel al fondo marino que le rodea. Habita en las hendiduras de las rocas del litoral y se alimenta de cangrejos, moluscos y peces. Su carne es muy utilizada como alimento sobre todo en Galicia.

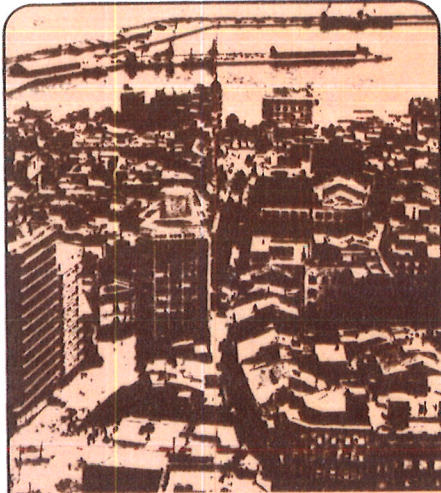
LA CORUÑA



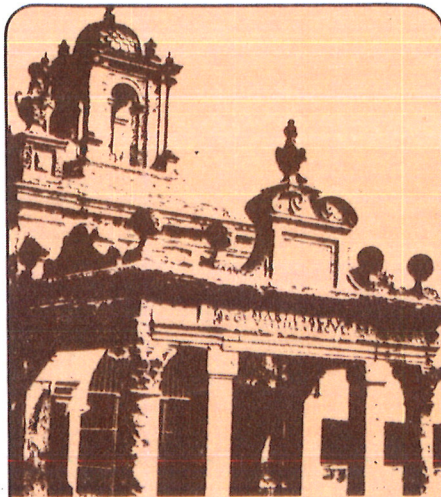
SALMON

La especie más conocida es el salmón europeo, que vive en el Océano Atlántico, desde donde se traslada hasta las aguas interiores de Europa y América del Norte para reproducirse. La piel que es gris azulada en el lomo, en la época de reproducción se cubre en los machos de manchas anaranjadas. Después de un año de permanencia en el mar, el salmón capaz ya de reproducirse remonta el curso de los ríos para que cada hembra pueda depositar sobre un fondo de grava, millares de huevos. Su carne es muy sabrosa y se puede consumir en fresco o en diversos tipos de conserva.

OVIEDO



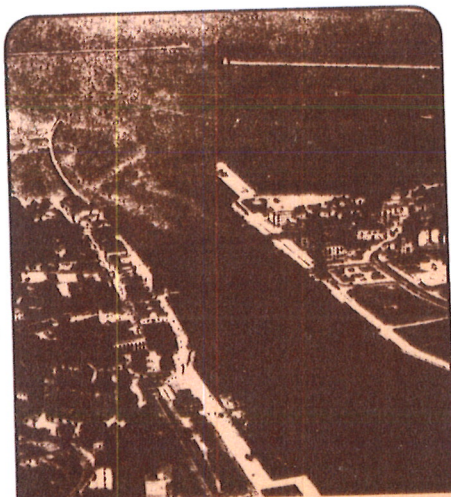
MERCA-ALICANTE
Apartado 562 - Carretera de Madrid, Km. 4
ALICANTE



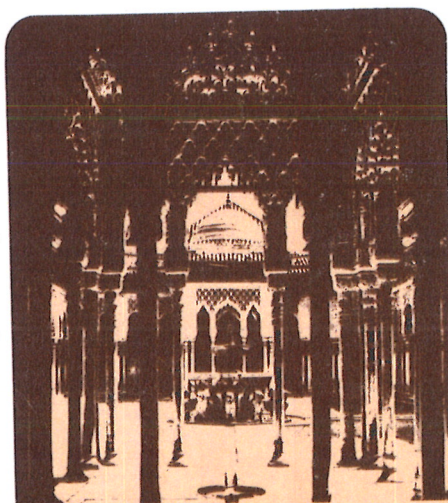
MERCABADAJOZ
Polígono "El Nevero"
BADAJOZ



MERCABARNA
Zona Franca-Sector C
BARCELONA-4



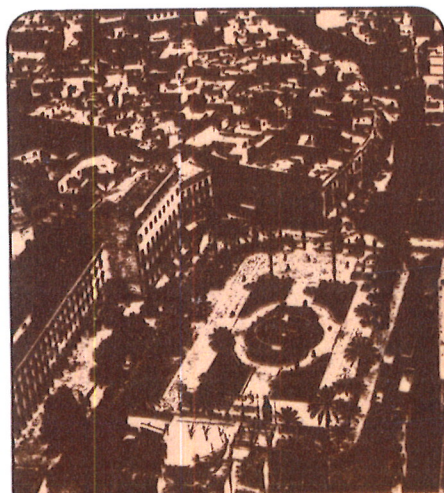
MERCABILBAO
Artunduaga
BASAURI (Vizcaya)



MERCAGRANADA
Carretera de Badajoz a Granada, Km. 436
Apartado 445
GRANADA



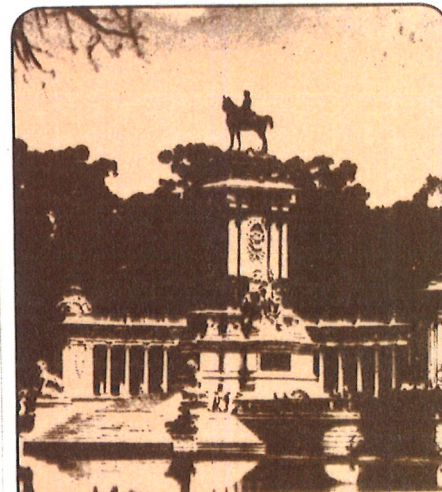
MERCA-IRUÑA
Plaza Consistorial, s/n
PAMPLONA



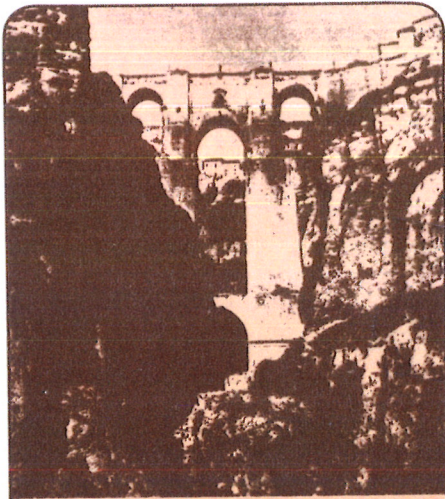
MERCAJEREZ
Polígono Industrial "El Portal"
JEREZ DE LA FRONTERA



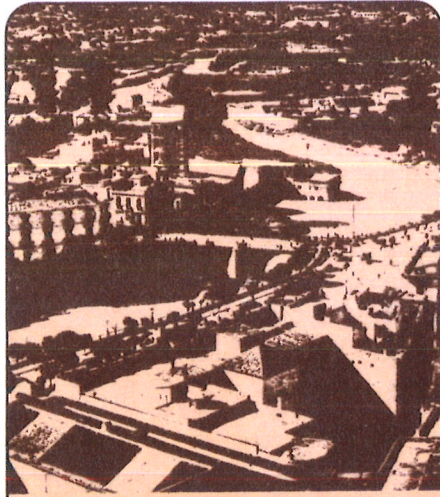
MERCALASPALMAS
Cuesta del Lomo de Ramón, s/n.
MARZAGAN
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA



MERCAMADRID
Carretera Villaverde-Vallecas, Km. 3,800
MADRID



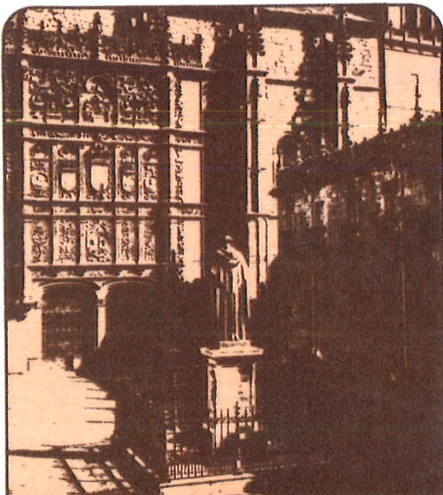
MERCAMALAGA
Carretera de Alora, Km. 7
MALAGA-6



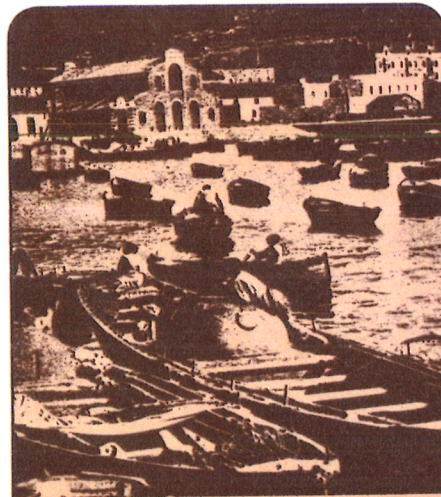
MERCAMURCIA
Carretera de Mazarrón, Km. 2
EL PALMAR (MURCIA)



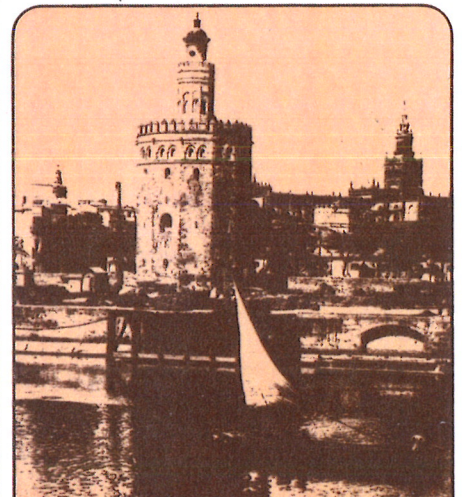
MERCAPALMA
Cardenal Rossell, s/n. - Coll C'an Rabassa
PALMA DE MALLORCA



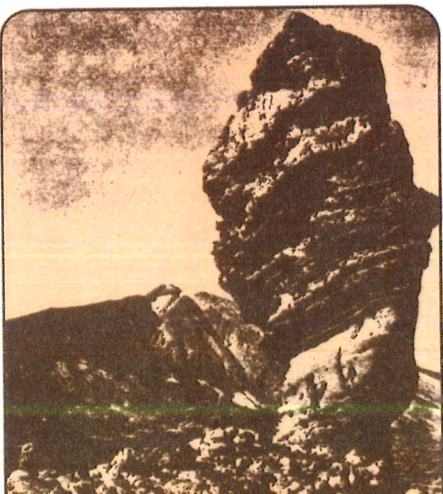
MERCASALAMANCA
Calzada de Medina, s/n.
SALAMANCA



MERCASANTANDER
Peña Castilla-Barrio de San Martín
SANTANDER



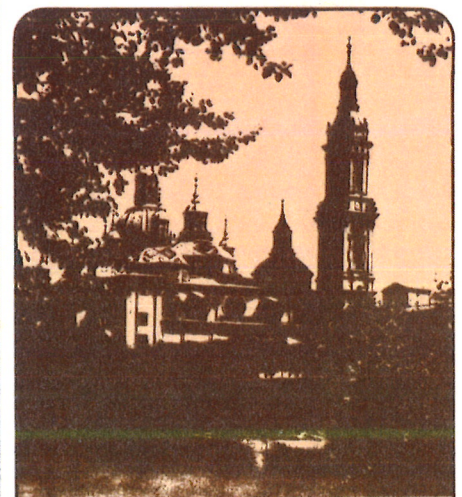
MERCASEVILLA
Carretera Sevilla-Málaga, Km. 4,900
Edif. Administrativo Pol. de Subsistencias
SEVILLA-7



MERCATENERIFE
Polígono "El Mayorazgo"-Sector 2
SANTA CRUZ DE TENERIFE



MERCAVALENCIA
Final Carrera en Corts, s/n.
VALENCIA



MERCAZARAGOZA
Camino de Cogullada, s/n.
ZARAGOZA