

CROP CIRCLES

Participantes: 1-12 | Edad: 8+ | Duración: 20 min

Reglamento



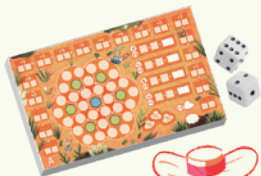
GANADOR
LLEVALO A LA MESA
ROLL & WRITE

INTRODUCCIÓN

En distintos campos de maíz han comenzado a aparecer extraños círculos. Mientras algunas comunidades los han atribuido a visitas de seres de otros planetas, la mayoría piensa que son una farsa de agricultores para ganar algunos pesos extra atrayendo a turistas despistados.

Sin duda es un buen negocio si el maíz que cultivan es de dudosa calidad...

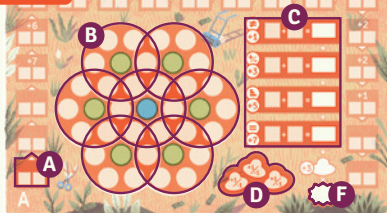
COMPONENTES



- 1 taco de 100 hojas de juego (impresas por ambos lados)
- 2 dados



Lado A



Lado B



- A** Marcadores de ronda
- B** Crop Circles x7
- C** Evaluación de criterios
- D** Casillas de Ovnis x3
- E** Enlaces x4
- F** Puntaje Final

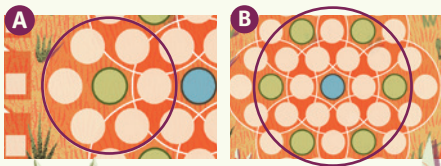


OBJETIVO DEL JUEGO

Realiza los “Crop Circles” más atractivos en tu plantación usando los números que indican los dados en cada ronda. Construye círculos intentando aprovechar de mejor manera los números en cada lanzamiento. Al final de la partida quien tenga más puntos ganará.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

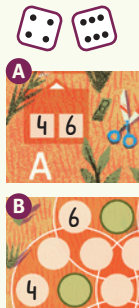
Cada participante recibe una hoja de juego y un lápiz. Deben ponerse de acuerdo para elegir qué lado de la hoja van a usar (se recomienda usar el lado A para las primeras partidas). Cada hoja de juego tiene 7 Crop Circles **A** normales y 1 macro Crop Circle **B**. La primera persona en jugar será la última que haya tenido un encuentro cercano del tercer tipo.



DESARROLLO DE LA PARTIDA

Una partida dura exactamente 19 rondas. En cada ronda, la persona de turno lanza ambos dados y anuncia en voz alta los números obtenidos.

Cada participante **debe** anotar ambos números en el marcador de ronda de la hoja de juego, y luego, cada número en alguna casilla vacía de sus Crop Circles. Finalmente, será la persona situada a la izquierda quien comience una nueva ronda lanzando ambos dados y anunciando el resultado.



Ejemplo 1: Germán lanza los dados, y dice en voz alta: “4 y 6”. Cada participante anota ambos números en el marcador de ronda correspondiente **A**. Finalmente, cada participante anota libremente un 4 y un 6 en cualquier casilla disponible de su hoja **B**.

CASILLAS DE OVNI





Después del lanzamiento de los dados, y antes de anotar los números en tu plantilla, puedes tachar uno o más de los 3 OVNIS de tu hoja para modificar un número. Cada OVNI tachado suma o resta 1 al valor de uno de los dados, permitiendo también pasar del 6 al 1 con un solo OVNI. Puedes usar más de un OVNI en un mismo turno. Al final de la partida cada OVNI no utilizado otorga 3 puntos.

COMPLETANDO CROP CIRCLES



Un Crop Circle es completado cuando tiene números en sus siete casillas. Si alguien completa uno o más Crop Circles durante una ronda, debe evaluarlos inmediatamente y anotar cada puntaje obtenido en la casilla de criterio correspondiente. Luego de que el grupo haya anotado ambos números, y evaluado Crop Circles si corresponde, la ronda finaliza. Los dados pasan a la persona ubicada a su izquierda, quien comienza la nueva ronda.

EVALUACIÓN DE CROP CIRCLES


Para calcular el puntaje que entrega cada Crop Circle, debes considerar 1 punto base por el número del centro, agregar los puntos que otorga el criterio seleccionado y, si corresponde, sumar los bonus de ronda y de perfección.

Existen cuatro criterios para evaluar los Crop Circles. Cada criterio funciona en base al **número colocado en el centro del Crop Circle** (casilla verde  o celeste ) y evaluando si se cumple en cada uno de los números alrededor. Cada criterio solo puede utilizarse en dos Crop Circles durante la partida.

Los criterios de evaluación son:

-  **Distintos** : cada número distinto al número central otorga 1 punto.
-  **Vecinos** : cada número vecino al número central otorga 1 punto. Es decir, que sean exactamente un número mayor o menor.

Nota: los números 6 y 1 se consideran vecinos.

-  **Escalera** : se cuentan cuántos números consecutivos permiten realizar una

escalera ascendente desde el número del centro. Se considera que luego del 6 le sigue el 1. Cada número que cumpla el requisito entrega 1 punto.

Nota: no es necesario que estén ordenados los números dentro del Crop Circle. En una escalera perfecta se repite el número del centro.

- **⊖ Iguales :** cada número igual al número central otorga 1 punto.

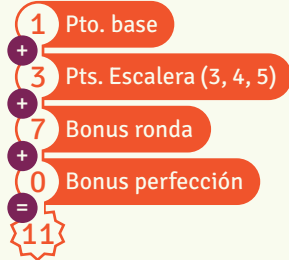
Bonus de ronda y perfección

Si cumples los siguientes requisitos puedes obtener más puntos:

- **Bonus de ronda:** puedes obtener puntos extra si completas Crop Circles en las primeras rondas. El puntaje extra obtenido es el indicado en el marcador de ronda.
- **Bonus de perfección:** si el Crop Circle es perfecto, es decir, todos los números cumplen el criterio elegido, obtienes tantos puntos extra como indica el criterio. Si logras obtener este bonus en un Crop Circle, remarca su casilla de puntaje (será necesario para contar los puntos del macro Crop Circles al final de la partida).



Ejemplo 2: Vanessa completa un Crop Circle en la **ronda 4**. Decide evaluarlo con el criterio **⊖ Escalera**. Vanessa recibe por ese Crop Circle:



Vanessa registra **11 puntos** en su primera casilla para el criterio **Escalera**.



Ejemplo 3: Vanessa completa un Crop Circle en la **ronda 18**. Decide evaluarlo con el criterio **≠ Distintos**. Vanessa recibe por ese Crop Circle:

- 1 Pto. base
- + 6 Pts. Distintos (1,3,4,4,2,6)
- + 0 Bonus ronda
- + 1 Bonus perfección
- = 8



En esa ronda ya no hay bonus de ronda, pero sí logró obtener el bonus de perfección ya que todos los números son distintos al central. Vanessa registra 8 puntos en su última casilla del criterio Distintos y la remarca por ser un Crop Circle perfecto.

ÚLTIMA RONDA Y MACRO CROP CIRCLE

En la última ronda, la número 19, cada participante solo tendrá espacio para anotar uno de los 2 números. Luego cada participante debe evaluar cada Crop Circle completado, como es habitual.



Antes del cálculo del puntaje final, debes evaluar el macro Crop Circle. Este es un Crop Circle especial, formado por las 6 casillas verdes y la casilla celeste de la hoja de juego. Se debe evaluar bajo el único criterio disponible al final de la partida, considerando el número de la casilla celeste.


Para el caso del macro Crop Circle, los puntos obtenidos deben **multiplicarse** por la cantidad de **Crop Circles normales perfectos** conseguidos en la partida (casillas de puntaje remarcadas). Ese puntaje final se anotará en la octava casilla de evaluación.



Ejemplo 4: Martín evalúa su macro Crop Circle bajo el criterio de **Vecinos** (≠), ya que es la única casilla de evaluación disponible al final de la partida.



$$\begin{array}{r}
 1 \text{ Pto. base} \\
 + \\
 6 \text{ Pts. Vecinos (1,3,1,3,3,3)} \\
 + \\
 3 \text{ Bonus perfección} \\
 \times \\
 2 \text{ Crop Circles perfectos} \\
 = \\
 20
 \end{array}$$

Los seis números de las casillas verdes  son vecinos, por lo que Martín obtiene 6 puntos y el bonus de perfección. Previamente él completó 2 Crop Circles perfectos por lo que multiplica el puntaje por 2 (no se considera el mismo macro Crop Circle perfecto para efectos de la multiplicación). Martín obtiene 20 puntos.


FIN DE LA PARTIDA Y PUNTUACIÓN

Para conocer el puntaje obtenido, cada participante debe sumar:

- Los puntos de las 8 casillas de criterios
- 3 puntos por cada OVNI no usado

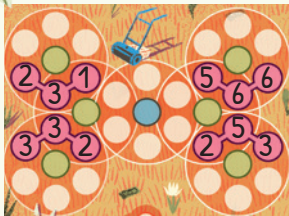
Quien haya obtenido más puntos se llevará la victoria. En caso de empate, quien haya logrado más Crop Circles perfectos ganará. Si el empate aún persiste, quien haya usado menos OVNIS será la persona ganadora. Si el empate continúa, se comparte la victoria.

LADO B: ENLACES

El lado B de la hoja de juego funciona exactamente igual. La única diferencia es la presencia de 4 enlaces  (secciones de tres casillas conectadas de color rosado), que pueden entregar puntos extra si son construidos exitosamente.

Para construir un enlace los tres números anotados deben sumar 6 o menos, ó sumar 15 o más. Cada enlace construido exitosamente entrega 3 puntos al final de la partida.





Ejemplo 5: Martín evalúa al final de la partida cuantos enlaces construyó exitosamente. El primer enlace a la izquierda contiene un 2, un 3 y un 1,

sumando 6, por lo que se considera exitoso. El primer enlace de la derecha contiene un 5, un 6 y un 6, sumando 17, por lo que también se considera exitoso. Los otros dos enlaces restantes suman 8 y 10, por lo que no se consideran exitosos. Martín obtiene 6 puntos por sus enlaces.

MODO SOLITARIO

Para partidas en solitario el juego funciona igual. Intenta conseguir el mejor puntaje posible. En la siguiente tabla puedes conocer tu desempeño al finalizar la partida:

Puntaje

Desempeño

<60

¡Ni siquiera pudiste cortar bien el maíz! ¡Vuelve a intentarlo!

61-80

Los pocos turistas que llegan a tu granja reconocen que pasó por ahí una civilización extraterrestre... una que deja mucho que desear...

81-100

Si bien la mayoría duda que pertenezcan a aliens, tus campos llegan a varios foros en Internet. ¡Estás muy cerca de lograrlo!

101-120


Tus Crop Circles acaparan varios titulares y son la nueva sensación. ¡Buen trabajo!

121-140

Miles de ufólogos visitan tu granja. ¡La consideran la prueba definitiva! Trabajo cumplido.

+141

¡Wow! ¡Tu puntaje parece de otro planeta! Tu granja es considerada patrimonio intergaláctico.



Crop Circles fue el ganador de la primera versión del concurso **Llévalo a la Mesa** organizado por **Fractal Juegos** y **Neptuno**, en Chile y Argentina.

Para esta edición del concurso, colaboraron los medios lúdicos **El Entretorno**, **La Ruta del Meeple**, **Tirada de Riesgo** y **Latin Ludens**, así como las tiendas **Enroque**, **Planeta Loz**, **Abracadabra** y **Aquí Hay Dragones**.

El jurado de esta edición del concurso estuvo compuesto por: Francesco Arce (Latin Ludens), Pablo Cazorla (Tirada de Riesgo), Axel Christiansen (El Entretorno), Gloria Cárdenas (El Entretorno), Gianina Della Gaspera (Tiempo de Rondas), Daniel Guzmán (Diluvio Lúdico), Ketty Galleguillos (JcK), Julian Mena (Tirada de Riesgo) y Sandra Vissani (Casa Homo Ludens).

Autor: Sebastian Martinez

Ilustrador: Gianfranco Giordano

Desarrollo: José Manuel Alvarez, Fernando Coria, Manuel Warner y Simón Weinstein.

Diseño: Paulina Vasconcelo

Redacción reglamento: José Manuel Álvarez

Revisión reglamento: Fernando Coria, Laura Mena y Manuel Warner.

