

Moritz Dressler

# minino desastre



**FRACTAL  
JUEGOS**



2-6

5 min

8+

## PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Entrega 1 **hoja de juego a cada participante**. Deja en el centro de la mesa el lápiz y el dado. Lo ideal es que cuenten con un lápiz para cada persona. Cada hoja tiene dos lados; uno con una alfombra amarilla (**A**) y otro con una alfombra azul (**B**). Asegúrate de que el grupo completo use el mismo lado. Para la primera partida se recomienda usar el lado **A**.

Antes de comenzar la partida, **cada participante debe dibujar 6 círculos** alrededor de algunos de los puntos rodeados de **sombra**. Los círculos representan valiosas tazas de porcelana, que peligrosamente se encuentran en la alfombra.



*Ejemplo: tazas dibujadas*

**Ahora reúne todas las hojas, barájalas y vuelve a repartirlas al azar.**

## OBJETIVO DEL JUEGO

Desenrolla la madeja de lana y atrae al gato a la mayor cantidad

de objetos como sea posible, pero sin derribar las preciosas tazas de porcelana. **Mientras más objetos reúnas, más puntos conseguirás al final de la partida.**




## DESARROLLO DE LA PARTIDA

**Cada turno se lanza el dado.**

**El resultado es usado por el grupo completo.**

Ahora es el momento de desenrollar la madeja de lana en la hoja de juego. **Cada participante dibuja el hilo entre tantos puntos como el número que indica el dado. En el primer turno, el hilo comienza justo debajo de la madeja de lana; siempre debes continuar desde donde el hilo terminó en el turno anterior.**

### Notas:

- Las líneas se deben dibujar **en línea recta desde un punto a otro**. Cada turno puedes voltear en ángulo recto una vez.
- **Solo se puede usar una vez cada segmento entre dos puntos**. Puedes **cruzar** tu hilo, pero el cruce aún cuenta como un paso.
- Puedes dibujar a través de los objetos (  ,  ,  , y tazas de porcelana). **¡Los bloques de construcción son obstáculos** por los que no se puede pasar!

Siempre debes dibujar **la cantidad de segmentos que indica el dado**. Si no puedes o no quieres hacerlo, debes pasar.






*Ejemplo: el primer lanzamiento del dado indica un 6 y se dibuja el hilo cuatro segmentos a la derecha y dos segmentos hacia abajo (línea negra). El nuevo lanzamiento es un 4, las seis líneas de colores muestran las formas posibles de continuar el hilo.*



*Ejemplos: permitido*


*permitido*

*no permitido*

Si alcanzas un objeto (  ,  ,  ) debes marcarlo en la **base de la plantilla**. Rellena el siguiente espacio **disponible** de la fila correspondiente (se comienza desde la izquierda).




*Ejemplo: llegas a tu primer ratón y lo marcas en su fila.*

Si **dibujas sobre una taza**, debes **marcar una casilla** en la fila de tazas: 



*Ejemplo: tu hilo pasa sobre una taza, lo marcas en su fila.*




Si tu hilo pasa por una **pata de gato**, puedes **terminar tu recorrido ahí** (es la única forma en que puedes dibujar menos segmentos de los que debes). Si haces eso, marca la casilla correspondiente  . Al final de la partida obtendrás 5 puntos extra, pero no podrás seguir extendiendo tu hilo.




*Ejemplo: puedes terminar tu hilo en la pata de gato y marcar la casilla (línea negra). También puedes continuar tu turno de forma normal (líneas de colores).*

## SE ACTIVA EL TEMPORIZADOR



Cuando alguien consigue su primer set de objetos   , el grupo debe activar el temporizador.

¡Dan vuelta el reloj de arena !



Desde este momento y en todos los turnos que siguen, **el grupo completo** debe marcar el temporizador.

## MARCANDO EL TEMPORIZADOR





De ahora en adelante compara el número que indica el lanzamiento del dado con el número de la casilla que está sin marcar más arriba en el temporizador. Si el número del dado es igual o superior, debes **tachar el número** antes de dibujar el hilo.



## FIN DE LA PARTIDA Y PUNTUACIÓN

La partida termina luego de que acaba el turno en que se tacha la última casilla de temporizador. La partida también puede acabar si ninguna persona puede o desea continuar extendiendo su hilo.

## PUNTOS

- Ganas **1 punto por cada objeto reunido** .
- Por cada **set de objetos** (  ) ganas el número de puntos indicado debajo del set.
- Ganas **5 puntos si terminaste tu hilo en la pata de gato** .
- Pierdes **2 puntos por cada taza de porcelana que hayas golpeado** .

La persona con más puntos es la ganadora. En caso de empate, gana quien tenga más objetos.

## EJEMPLO DE PUNTUACIÓN



5 ratones, 6 calcetines, 2 aviones de papel, 2 sets, 2 tazas golpeadas y su hilo terminó en la pata de gato ( $5 + 6 + 2 + 2 + 3 - 4 + 5 = 19$  puntos).

## VARIANTE BÁSICA PARA LA PRIMERA PARTIDA

Para hacer el juego más sencillo, pueden jugar sin dibujar las tazas de porcelana. Otra opción es que se ignore el castigo de golpear tazas para quienes juegan por primera vez.

## VARIANTE SIN CRUCES

El juego funciona del mismo modo, pero con la restricción de que no puedes cruzar sobre tu hilo.

**Autor:** Moritz Dressler

**Desarrollo:** Steffen Benndorf

**Ilustración y diseño gráfico:** Christian Opperer

**Traducción al español:** Simón Weinstein



**FRACTAL  
JUEGOS**

**Edición en español: Fractal Juegos**  
**Hecho en Alemania © NSV 2021**

¡Y muchas gracias a quienes participaron en el testeo del juego!