



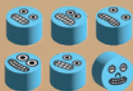
SALSACIA VS CONSERVIA

LA GUERRA ES UNA LATA

REGLAMENTO

⚙️ Simón Weinstein ✍️ Ignacio Mc Manus

COMPONENTES



6 tarros de Salsacia



6 tarros de Conservia



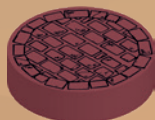
6 dados con valores 3, 2, 2, 2, 1 y ☉



3 bombas



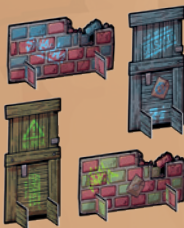
6 balas



1 torre



4 marcadores de madera



4 obstáculos



1 reglamento

INTRODUCCIÓN

El conflicto en el mar Despénsico entre las naciones de Salsacia y Conservia fue una guerra larga y estruendosa. Todo conflicto tiene una historia que lo explica y, afortunadamente, este termina con un final feliz.

Dentro de esta caja hay 3 juegos, que enseñan la historia del conflicto: La conquista de la torre, El campo de entrenamiento y El partido de la reconciliación.

En **La Conquista de la Torre** tendrás que luchar contra el equipo rival por la posesión de la torre. Usa tu habilidad y puntería para derribar a los tarros oponentes y lograr el objetivo.

En **El Campo de Entrenamiento** conocerás el origen del conflicto. Practica tu habilidad y precisión para posicionar tus tarros lo más cerca posible de la bocha. Pero ten cuidado de no dejarlos al descubierto, porque tu rival puede usar tus tarros como objetivo para sus prácticas de tiro.

En **El Partido de la Reconciliación** se revelará el final feliz de esta historia. Usa tu habilidad y estrategia para ganar el partido de fútbol más caótico del mar Despénsico. Logra anotar más goles que tu rival usando tus tarros como verdaderos deportistas.

REGLAS BÁSICAS

Salsacia vs Conservia incluye 3 juegos independientes, siendo **La conquista de la torre** el principal modo de juego. Se recomienda partir jugando este juego, luego continuar con **El campo de entrenamiento** y finalmente **El partido de la reconciliación**.

A continuación se detallan los elementos generales de **Salsacia vs Conservia**. De todas maneras, si las reglas específicas de un juego modifican alguna de estas reglas, las reglas particulares de cada juego prevalecen.



LA MESA

En **Salsacia vs Conservia** la mesa se usa como *tablero*. Sobre ella se llevarán a cabo todas las acciones, y los bordes de esta delimitará el espacio de juego. Para una buena experiencia es importante que la mesa sea lisa, ya que tanto el movimiento de los tarros como sus disparos se harán golpeando los componentes con los dedos.

Nota: Si tu mesa es demasiado grande, puedes usar los marcadores de madera (o cualquier otro objeto) para delimitar las esquinas del espacio de juego. Se recomienda como mínimo usar una superficie de 100 x 60 cm para un buen desarrollo de la partida.

LA ENFERMERÍA

El interior de la tapa de la caja del juego será *la enfermería*, en ella se dejarán los tarros derrotados. Antes de comenzar se debe dejar la enfermería cerca del del área de juego.



LOS DADOS

Los dados son utilizados para determinar la cantidad de acciones que tendrá disponible cada tarro. Tienen valores del 1 al 3, y cuentan con un símbolo especial 🌀. Luego de lanzar los dados, estos se asignan a cada tarro, de esta manera el valor del dado indicará cuantas acciones puede realizar cada tarro durante su turno. Las acciones pueden ser libremente distribuidas entre **Movimiento** y **Disparo**.

ACCIÓN DE MOVIMIENTO

Para mover un tarro debes golpearlo con el dedo de manera que este se deslice por la mesa. Puedes hacer esto tantas veces como acciones disponibles asignes a **Movimiento**. Si decides mover el tarro cuando el dado muestra un 🌀, posiciona el tarro de costado y luego golpéalo una vez para moverlo. Cuando detenga su movimiento vuelve a posicionarlo de manera normal.

Nota: Si un tarro quedase de costado accidentalmente debes volver a posicionarlo de manera normal.



ACCIÓN DE DISPARO

Para disparar posiciona una ficha de bala a una distancia máxima de una ficha de bala del tarro que va a disparar. Luego golpea la bala con el dedo para que se deslice por la mesa. Puedes disparar con cada tarro tantas veces como acciones de ese tarro asignes a **Disparar**. Si alguna bala golpea a cualquier tarro (sea de su equipo o del equipo rival), ese tarro es derrotado y debe ser llevado inmediatamente a la enfermería. La bala puede rebotar en cualquier objeto y tantas veces como sea posible hasta que se detenga. Cualquier tarro golpeado en el trayecto ha sido derrotado. Si decides disparar cuando el dado muestre un 🌀, debes disparar la bala como si fuera una moneda, posicionando la mano que lanza la bala lo más cerca posible del tarro.



Distancia máxima de la bala.



LA CONQUISTA DE LA TORRE

2-6 PARTICIPANTES

En la conquista de la torre seremos testigos del momento más álgido del conflicto en el mar Despénsico. La toma de la torre de Latón es recordada por ambos bandos como la gran victoria, pero en realidad nadie sabe muy bien si Salsacios o Conservios salieron victoriosos.



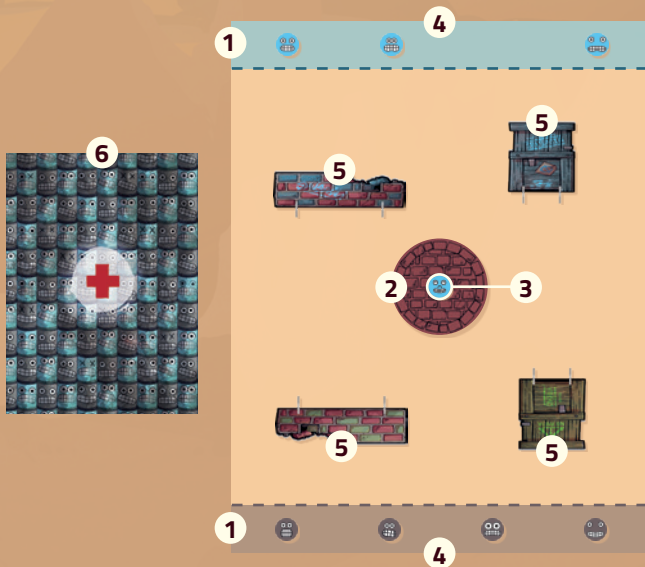
OBJETIVO

El primer equipo que logre terminar su turno controlando la torre y habiendo derrotado a todos los tarros oponentes gana.

PREPARACIÓN

- 1 Formen 2 equipos al azar, cada equipo representará un ejército. Si son una cantidad impar de participantes, está permitido que un equipo tenga más personas. En cualquier caso, cada equipo toma 4 tarros del color correspondiente a su ejército.
- 2 Ubiquen la torre en el centro de la mesa.
- 3 Determinen al azar cuál será el equipo inicial. El equipo que comienza ubica uno de sus tarros sobre la torre. Esto significa que la torre comienza controlada por ese equipo.

- 4 Los equipos se ubican en lados opuestos de la mesa y colocan sus tarros restantes al borde de esta. La posición inicial de cada tarro es libre, siempre y cuando estén junto al borde del equipo correspondiente.
- 5 De forma simultánea, cada equipo toma los 2 obstáculos correspondientes a su ejército y los ubican en su lado de la mesa. Se debe considerar como línea divisoria la línea imaginaria que se extiende desde la torre hasta los extremos de la mesa, paralela a los bordes de cada equipo y generando dos mitades similares.
- 6 Deja la caja del juego cerca del área de juego. Durante la partida esta será la enfermería.



DESARROLLO

Salvo el primer turno de cada equipo, todos los **turnos** tienen la siguiente estructura y se alternan entre cada ejército hasta que alguno logra la condición de victoria.

- I. RETORNO DE UN TARRO DE LA ENFERMERÍA O LANZAMIENTO DE UNA BOMBA (SI CORRESPONDE)**
- II. LANZAMIENTO Y DISTRIBUCIÓN DE LOS DADOS**
- III. ACCIONES DE LOS TARROS EN EL CAMPO DE BATALLA**
- IV. COMPROBACIÓN DE CONDICIÓN DE VICTORIA**

- I. RETORNO DE UN TARRO DE LA ENFERMERÍA O LANZAMIENTO DE UNA BOMBA (SI CORRESPONDE)**

Si al comienzo de su turno un equipo controla la torre, puede obtener uno de los siguientes beneficios:

- 1 Recuperar uno de sus tarros de la enfermería y devolverlo al campo de batalla,** ubicándolo en el borde de la mesa correspondiente al equipo (es necesario tener al menos 1 tarro en enfermería para elegir esta opción).
- 2 Lanzar una bomba** desde el borde de la mesa correspondiente al equipo (ver más adelante "Lanzar una bomba").

Este beneficio no tiene efecto en el primer turno del juego.

- II. LANZAMIENTO Y DISTRIBUCIÓN DE DADOS**

Una persona del equipo que está de turno lanza tantos dados como el número de tarros de su equipo en el campo de batalla en ese momento (**si controlan la torre, no se considera el tarro que**

está sobre esta). Luego, en equipo, deben distribuir los dados, asignando uno a cada tarro presente en el campo de batalla. El rol de lanzar los dados debe ir cambiando en cada turno dentro del equipo.

¡Importante! En el primer turno de la partida, el equipo inicial SÓLO lanza 2 dados, luego el otro equipo lanza como máximo 3 dados. Desde el siguiente turno del equipo inicial la partida continúa de manera normal.

En el caso de que un equipo sólo tenga un tarro en el campo de batalla, ese equipo no lanza los dados. El tarro contará con 3 acciones durante su turno.

III. ACCIONES DE LOS TARROS EN EL CAMPO DE BATALLA

Las personas del equipo llevan a cabo las acciones de cada tarro. Si es posible, cada participante debe controlar al menos un tarro.

Las acciones posibles son **Movimiento** y **Disparo**, siguiendo las indicaciones y restricciones explicadas en las **Reglas básicas**.

En este modo de juego, siempre que un tarro salga de la superficie de juego (se caiga de la mesa o sobrepase los límites), ese tarro se considera derrotado y debe ser llevado a la enfermería inmediatamente. Un tarro puede terminar fuera de la superficie de juego por un movimiento propio, por rebotar con un obstáculo o por ser empujado por otro tarro (de su equipo o del equipo rival).

CONQUISTAR LA TORRE

Si durante tu turno algún tarro de tu equipo toca la torre, aunque haya rebotado y se haya alejado de la torre, ese tarro pasa a controlar la torre inmediatamente (siempre y cuando esté bajo control enemigo). Toma al heroico tarro del campo de batalla y posicónalo sobre la torre, indicando que el ejército de ese color la controla ahora. El equipo oponente debe posicionar inmediatamente el tarro recién expulsado de la torre en su borde de la mesa. El tarro que acaba de salir de la torre se considera en el campo de batalla.

Antes de continuar con su turno de manera normal, el equipo que conquistó la torre puede realizar uno de los siguientes beneficios:

- a Recuperar uno de sus tarros de la enfermería:** El equipo toma un tarro de su ejército de la enfermería y lo ubica en el borde de la mesa. El tarro que vuelve de esta manera al campo de batalla no puede realizar ningún tipo de acción durante ese turno. Este beneficio se puede realizar sólo si el equipo tiene al menos un tarro en la enfermería.
- b Lanzar una bomba:** El equipo toma una bomba y la ubica en su borde de la mesa. Luego la golpea (como si fuera un disparo). Cualquier tarro que sea tocado por la bomba es derrotado y debe ser llevado inmediatamente a la enfermería.

IV. COMPROBACIÓN DE LA CONDICIÓN DE VICTORIA

Si al terminar el turno, el equipo controla la torre y todos los tarros del equipo rival están en la enfermería, ese equipo gana la partida. De no cumplirse la condición, continua el siguiente equipo con la misma estructura de turno.

Ejemplo 1:

Es el turno del equipo de Gael 🧙. Como controlan la torre, él opta por el beneficio de **devolver un tarro de la enfermería A**. Luego, Gael lanza 3 dados ya que hay 3 tarros de su equipo en el campo de batalla, obteniendo **2, 2** y 🌀. Asigna cada uno de los resultados a cada tarro y luego ejecuta las acciones. **Mueve 2 veces al primer tarro B**, mientras que al **segundo tarro lo mueve y luego dispara, logrando golpear a un tarro enemigo C**. Como al **tercer tarro se le asigna un 🌀**, lo mueve de costado y luego lo endereza **D**. El turno ha finalizado y como no se ha logrado la victoria, es el turno del equipo contrario.



EL CAMPO DE ENTRENAMIENTO

INSPIRADO EN EL INCREÍBLE JUEGO DE LAS BOCHAS

2-4 PARTICIPANTES

En este juego conoceremos los momentos previos a la guerra, cuando Salsacios y Conservios compartían el entrenamiento en camaradería. Nadie sabe muy bien que gatilló el conflicto, pero algunos rumores cuentan que un romance prohibido pudo haber condimentado demasiado las cosas entre ambas naciones.



OBJETIVO

El primer equipo que al finalizar una ronda haya conseguido al menos 10 puntos gana.

PREPARACIÓN

- 1 Tomen de la caja los 6 tarros de cada color, 2 bombas, las 6 balas y 4 dados.
- 2 Formen 2 equipos al azar, cada equipo representará un ejército. Si son una cantidad impar de participantes, está permitido que un equipo tenga más personas.
- 3 Los 2 equipos se deben posicionar en el mismo lado de la mesa.
- 4 Comienza el equipo que haya hecho el acto de camaradería más memorable ese día.

DESARROLLO

Cada **ronda** se juega siguiendo las mismas fases. Si al final de una ronda algún equipo acumuló 10 puntos o más, ese equipo gana la partida.

I. PREPARACIÓN DEL CAMPO DE ENTRENAMIENTO

II. EJERCICIOS DE ENTRENAMIENTO

III. RESOLUCIÓN Y CONTEO DE PUNTOS

I. PREPARACIÓN DEL CAMPO DE ENTRENAMIENTO

El equipo inicial comienza con la preparación del campo. Para eso, lo primero que debe hacer es tomar una de las bombas y **lanzarla** en la mesa. El lugar en donde cae la bomba será el punto de referencia y toda la ronda girará en torno a esta. De ahora en adelante esa bomba se denominará la **bocha**.



1

Luego de que la **bocha** esté en su lugar, el mismo equipo toma uno de los dados y lo ubica sobre la mesa mostrando un 🎲. Luego lanza los 3 dados restantes y los ordena de menor a mayor, considerando 🎲 como el menor resultado posible.

2

2

II. EJERCICIOS DE ENTRENAMIENTO


Partiendo por el equipo inicial y de manera alternada entre cada equipo, los equipos deben tomar uno de sus tarros y ubicarlo al costado de uno de los dados que aún esté disponible. Una vez los 4 dados hayan sido escogidos por los equipos (2 cada equipo), comenzará el entrenamiento.

1 PRÁCTICA DE MOVIMIENTO

El equipo que escogió el primer dado (el de menor valor) comenzará ubicando 2 de sus tarros en el borde de la mesa y luego los moverá, de a uno y con un sólo movimiento, intentado que queden los más cerca posible de la bocha.

Siempre que un tarro salga de la superficie de juego (se caiga de la mesa o sobrepase los límites), ese tarro se considera derrotado y debe ser llevado a la enfermería inmediatamente.

2 PRÁCTICA DE TIROS

Luego de mover sus 2 tarros, el mismo equipo podrá disparar tantas veces como el número que indica el dado utilizado ese turno. Si el dado es un , no podrá disparar. Los Disparos deben seguir las reglas explicadas en **Reglas Básicas**, a excepción de que en este caso no se dispara desde un tarro sino que se ubica la bala en el borde de la mesa.

Cada tarro que es golpeado por una bala debe ser llevado a la enfermería. Al final de la ronda el equipo recibirá un punto por cada tarro del equipo contrario en enfermería.

Finalizada la práctica de tiros, el turno pasa al equipo que se posicionó sobre el siguiente dado en la fase anterior. Este equipo tendrá su práctica de movimiento y de tiros, luego el turno continúa con el siguiente dado hasta que se hayan utilizado los 4.

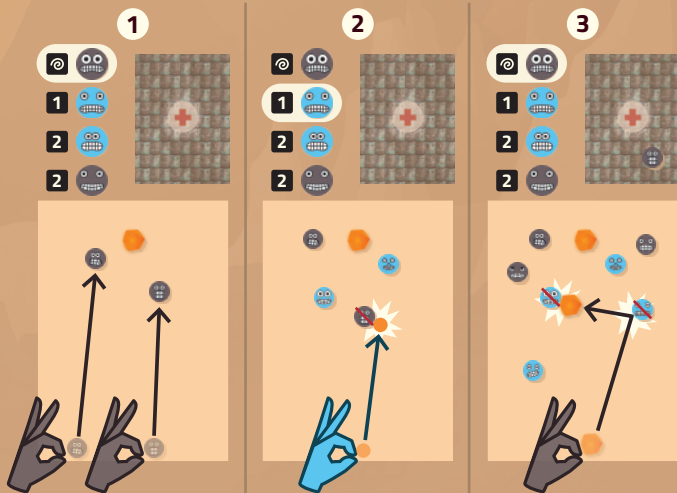
Nota: Es posible que un equipo realice la práctica de movimiento y de tiros 2 veces seguidas.

3 PRÁCTICA DE BOMBARDEO

Los bombardeos los pueden usar sólo los equipos que escogieron un dado con un 🌀. Siguiendo el orden de los dados (el equipo que escogió el primer 🌀 juega antes que el que escogió el segundo, etc.) El equipo debe posicionar una bomba en el borde de la mesa y golpearla hacia la zona de juego. Todos los tarros que son tocados por una bomba antes de que se detenga son derrotados, y deben ser llevados a la enfermería.

Cuando se hayan lanzado todas las bombas que corresponda se avanza al paso III.

Ejemplo 2:



III. RESOLUCIÓN Y CONTEO DE PUNTOS

Luego de los 4 turnos, cada equipo recibirá 1 punto por cada tarro enemigo que esté en la enfermería.

Además, el equipo del tarro que quedó más cerca de la **bocha** recibirá puntos extra. Si hay 2 o más tarros a distancias similares, puedes usar el borde del reglamento de esta página como regla para determinar cuál es el que está más cerca de la **bocha** (ver Ejemplo 3).

Luego, el equipo del tarro que quedó más cerca obtendrá tantos puntos extra como los tarros de su equipo que estén más cerca de la **bocha** que el tarro más cercano a la **bocha** del equipo rival (ver Ejemplo 4). Anota los puntos en un papel.







Luego de que se hayan repartido todos los puntos, si algún equipo alcanzó 10 puntos o más, la partida termina y gana el equipo con más puntos. En el caso de empate o que ninguno de los equipos alcance los 10 puntos, se juega una nueva ronda partiendo desde la Fase I y alternando el equipo que comienza.

Si a partir del **lanzamiento inicial de la bocha, un Movimiento, Disparo o Bombardeo** de un equipo la bocha se cae fuera de la mesa, la ronda termina automáticamente de forma anticipada. Cada equipo obtendrá tantos puntos como tarros del equipo contrario haya en la enfermería. **Además, el equipo contrario al que dejó caer la bocha gana 4 puntos extra de bonificación.**





Ejemplo 3:

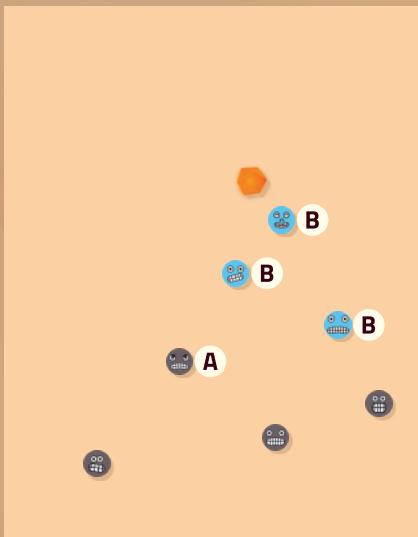
Al comprobar con la regla del borde del reglamento, se definió que el tarro del equipo de Gael  **A** está más cerca de la bocha que el tarro más cercano del equipo rival  **B**. Esto le entrega 1 punto al equipo de Gael , ya que no tiene más tarros de su color entre su tarro más cercano y el más cercano del otro equipo. Además, logró mandar a la enfermería 1 tarro del equipo rival  **C**, lo que le otorga otro punto, dándole un total de 2 puntos. El equipo rival  no ganó puntos por estar cerca de la bocha, pero ganó 2 puntos porque mandó 2 tarros del equipo de Gael  a la enfermería **D**. **En esta ronda, cada equipo ganó 2 puntos.**



Ejemplo 4:

Un tarro del equipo de Gael 🧊 es el que está mas cerca de la bocha, asi es que ese equipo obtendrá puntos esta ronda por ese concepto. Entre la bocha y el primer tarro del equipo rival 🧊

A hay 3 tarros del equipo de Gael 🧊 **B** por lo que el equipo de Gael obtendrá 3 puntos. El equipo rival 🧊 logró enviar a un tarro del equipo de Gael 🧊 **C** a la enfermería, por lo que obtiene 1 punto en esta ronda.





EL PARTIDO DE LA RECONCILIACIÓN

2-6 PARTICIPANTES

El final feliz de esta historia cuenta que en pleno conflicto, con ambos ejércitos preparados para el combate, los tarros se dieron cuenta de que todo había sido un gran mal entendido. Como estaban listos para la acción, decidieron marcar una cancha y jugar un partido de fútbol.



OBJETIVO

El primer equipo que logre anotar 2 goles ganará la partida.

PREPARACIÓN

- 1 Tomen de la caja 4 tarros de cada ejército, 4 dados, 3 bombas y los 4 marcadores de madera,
- 2 Formen 2 equipos al azar, cada equipo representará un ejército. Si son una cantidad impar de participantes, está permitido que un equipo tenga más personas.
- 3 Ubiquen 2 marcadores en cada borde de la mesa de modo que se formen unos arcos de fútbol. Estos deben quedar uno frente al otro y tener el ancho de la tapa de la caja.
- 4 Cada equipo ubica sus 4 tarros en su borde de la mesa en la disposición que deseen.


- Ubiquen las 3 bombas en la mitad de la mesa, separadas entre ellas, de modo que formen una línea imaginaria que separa la mesa en 2 mitades.
- Comienza el equipo con las personas a las que más les guste el fútbol.



DESARROLLO

El equipo inicial lanzará los 4 dados y asignará uno a cada uno de sus tarros. Luego, tarro por tarro, llevará a cabo tantas acciones de **Movimiento** como indica el número en el dado. Deben seguir las reglas de movimiento descritas en **Reglas Básicas**.

Nota: en este juego no se usa la acción de **Disparo**.

En este juego la única diferencia es que si algún dado muestra un , el tarro se puede mover de costado (como es usual) o se puede optar por hacerlo retroceder al borde de la mesa de su equipo.

Si por razón de una acción de movimiento (sea propio, del equipo rival o de una bomba) un tarro sale de la zona de juego, el equipo debe devolver el tarro inmediatamente a su borde de la mesa. Ese tarro no podrá seguir realizando acciones durante ese turno.

Las bombas en este juego representan las pelotas con las que se juega el partido. En este modo **las pelotas de fútbol no derrotan a los tarros de ningún equipo** cuando los tocan. El objetivo es poder empujar las pelotas de fútbol a través del arco rival mediante el movimiento de los tarros. Si, por resultado de una acción de movimiento, una pelota de fútbol es empujada fuera de la zona de juego, permanecerá fuera de juego hasta el principio del turno del equipo rival al que la sacó. Entonces ese equipo podrá posicionarla en cualquier parte de la línea que marca la mitad de la cancha.

Cuando un equipo ha completado las acciones de sus tarros es el turno del equipo rival, repitiendo el proceso.

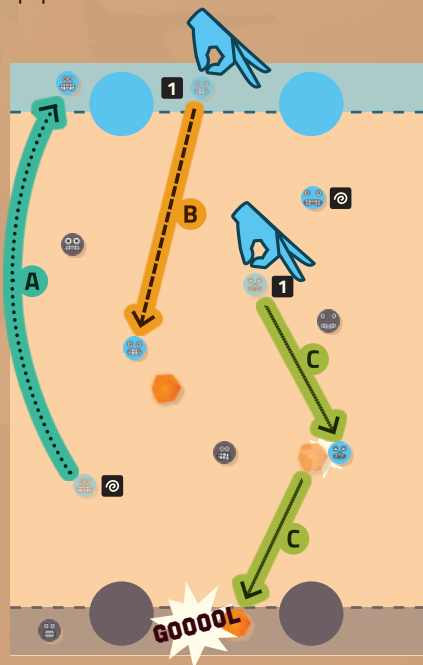
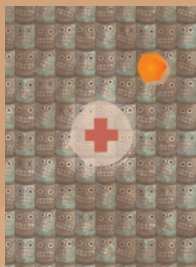
EL GOL

Si con una acción de movimiento un equipo logra empujar una pelota de fútbol a través del arco rival se considera que ha anotado un gol. La pelota de fútbol se debe devolver a la caja ya que no volverá a la partida. Luego el equipo que anotó termina **inmediatamente** su turno. No puede seguir realizando acciones y los dados pasan al equipo contrario.

Cuando un equipo logre anotar 2 goles, gana automáticamente la partida.

Ejemplo 5:

Es el turno del equipo de Gael 🧊. Lanza los 4 dados, obteniendo **1**, **1**, 🌀 y 🌀. Asignan un resultado a cada tarro y luego ejecutan las acciones. Como al primer tarro se le asignó un 🌀, deciden retrocederlo al borde de la mesa **A**. Al segundo tarro lo mueven una vez **B**. Al tercer tarro lo mueven una vez y logra pegarle a la pelota, la cual atraviesa el arco enemigo haciendo un gol **C**. Como el equipo de Gael metió un gol, el turno del equipo termina inmediatamente, sin poder llevar a cabo la acción del último tarro. Ahora es el turno del equipo rival.



CRÉDITOS

Diseño del juego: Simón Weinstein

Ilustraciones: Ignacio Mc Manus

Edición y desarrollo: Laura Mena, Manuel Warner y Simón Weinstein

Diseño Gráfico: Paulina Vasconcelo

Redacción del reglamento: Manuel Warner

Revisión del reglamento: Ketty Galleguillos, Laura Mena y Simón Weinstein

Diseño de personajes y mundo de 31 Minutos: Álvaro Díaz y Pedro Peirano

Primera edición en español.

Enero 2025.

Fabricado en China por Whatz Games

© 31 Minutos y sus personajes son marcas registradas de Producciones Aplaplac Spa. Todos los derechos reservados.

Publicado por Fractal Juegos bajo licencia de Producciones Aplaplac Spa

