



8+



30m



2-5

✿ CAMI MUÑOZ VILLAR ✎ MAYA HANISCH

TRAMA

REGLAMENTO

El arte de la costura ha sido esencial para el desarrollo de muchas culturas. Sus colores, bordados y patrones tienen cientos de significados folclóricos que hacen de las prendas tejidas a mano piezas únicas. Te damos la bienvenida a Trama, un juego donde debes tejer tu propio telar.



OBJETIVO DEL JUEGO

En Trama debes tejer diferentes cordeles de colores en tu Telar con el fin de formar atractivos patrones.

Ronda a ronda vas a recolectar los cordeles que necesitas para realizar tu diseño, y también comprometerte con los patrones de colores que quieres expresar en tu telar.

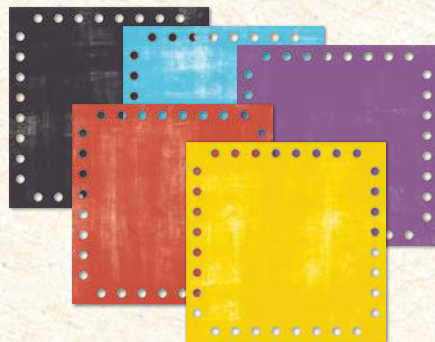
Podrás ganar Puntos de Victoria (PV) cumpliendo el Objetivo Compartido y tejiendo los patrones que has seleccionado. ¡Pero, cuidado! Si tejes muchos cordeles del mismo color sobre el mismo eje podrás perder PV. Luego de terminar la cuarta ronda, quien obtenga más PV será la persona ganadora.



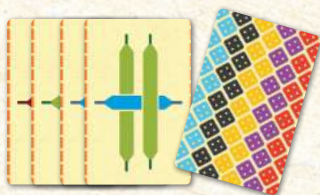
COMPONENTES



100 cordeles (20 de cada color)



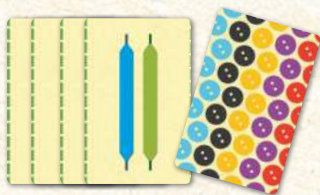
5 tableros de Telar



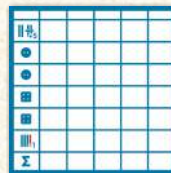
10 cartas de Patrón Entrelazado



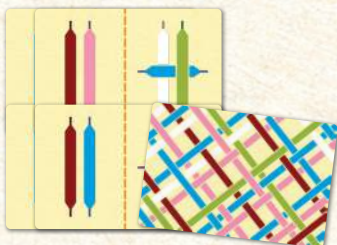
20 Botones (4 de cada color)



10 cartas de Patrón Adyacente



1 Libreta de Puntuación



10 cartas de Objetivo Compartido



1 Bolsa de Tela



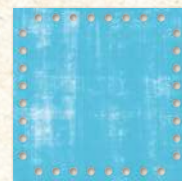
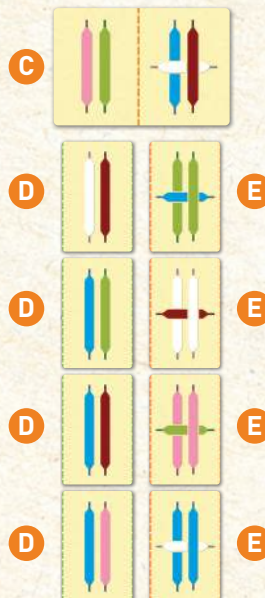
1 Reglamento

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA



- A** Cada participante recibe un tablero de Telar personal y 4 botones del color correspondiente a su tablero, que debe colocar en su zona de juego.
- B** Revuelve bien los 100 cordeles dentro de la Bolsa de Tela y déjala a un lado de la mesa.
- C** Toma al azar 1 carta de Objetivo Compartido, y colócala bocarriba en el centro de la mesa. Devuelve las cartas sobrantes a la caja, ya que no se usarán durante la partida.
- D** Toma al azar 4 cartas de Patrón Adyacente y colócalas bocarriba formando una columna de cartas junto a la de Objetivo Compartido. Devuelve las cartas sobrantes a la caja, ya que no se usarán durante la partida.
- E** Toma al azar 4 cartas de Patrón Entrelazado y colócalas bocarriba formando una columna de cartas junto a la de Objetivo Compartido. Devuelve las cartas sobrantes a la caja, ya que no se usarán durante la partida.

Preparación de partida para 3 participantes





DESARROLLO DE LA PARTIDA

Una partida de Trama se desarrolla en 4 rondas. En cada ronda se ejecutarán las siguientes fases, en orden:

Fase I. Preparación de la ronda

Fase II. Selección de cordeles

Fase III. Tejer

Fase IV. Selección de Patrón

Una vez concluida la cuarta ronda es el fin de la partida y deben contarse los Puntos de Victoria.

Fase I. Preparación de la ronda

Cada participante debe tomar 5 cordeles al azar de la Bolsa de Tela. Lleva a tu mano los cordeles que tomaste, de manera que queden visibles para el resto de participantes.

Fase II. Selección de cordeles

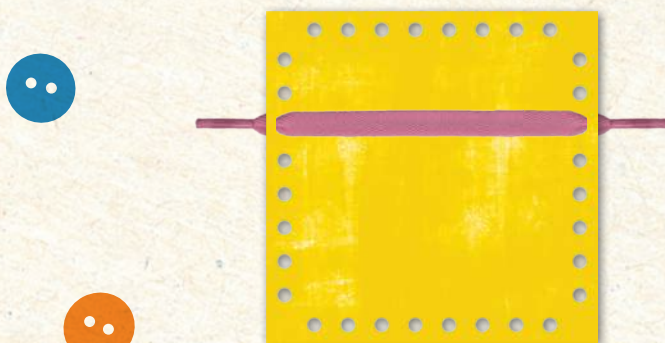
Cada participante debe, de manera simultánea, seleccionar en secreto un cordel de su mano y colocarlo en la mesa frente suyo. Cuando el grupo completo haya escogido su cordel, deben pasar el resto de cordeles no seleccionados a la persona ubicada a su izquierda de forma simultánea. Este proceso se debe repetir hasta que cada persona haya recolectado 4 cordeles. El último cordel se debe devolver a la caja, ya que no se usará en el resto de la partida.



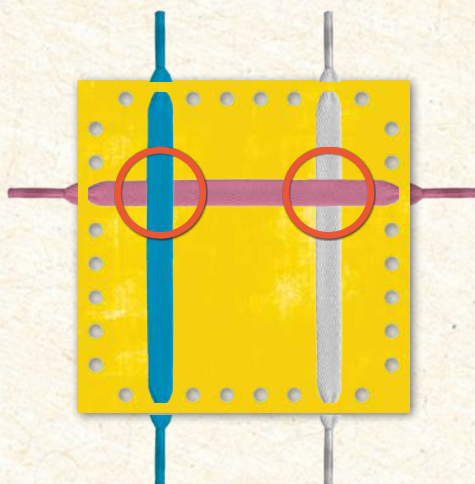
Fase III. Tejer

Al mismo tiempo, cada participante teje los 4 cordeles recolectados en su Tablero de Telar en el orden que prefiera. Para eso debe seguir las siguientes reglas de tejido:

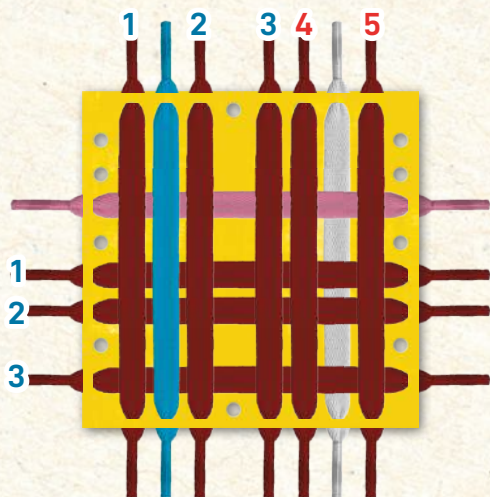
A Un cordel puede tejerse en una línea recta vertical u horizontal, de un extremo a otro del tablero, enganándose en sus orificios opuestos. Nunca un cordel puede tejerse de manera diagonal.



B Un cordel puede tejerse pasando por arriba o por debajo de otros cordeles puestos previamente.



C No hay límite de cuantos cordeles del mismo color pueden estar presentes en un eje (horizontal o vertical). Pero si tejes más de 3 cordeles del mismo color en un mismo eje, cada cordel extra te va a restar 1 PV al final de la partida.

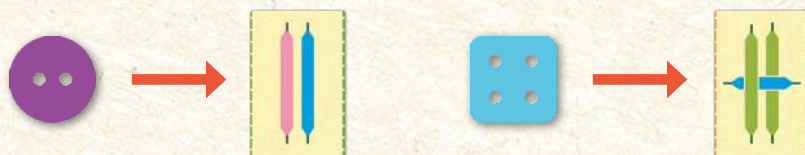


Ejemplo: en este caso, este Telar posee 5 cordeles rojos en el eje vertical, y 3 en el eje horizontal. Por el momento está restando 2 PV por los 2 cordeles extras en el eje vertical.

D Una vez tejido un cordel, este no se puede volver a mover o acomodar.

Fase IV. Selección de Patrón

Luego de tejer los 4 cordeles en su Telar, cada participante debe posicionar uno de sus botones en una carta de Patrón del centro de la mesa. Este proceso puede realizarse de forma simultánea. La única restricción es que no pueden haber 2 botones del mismo color sobre la misma carta.



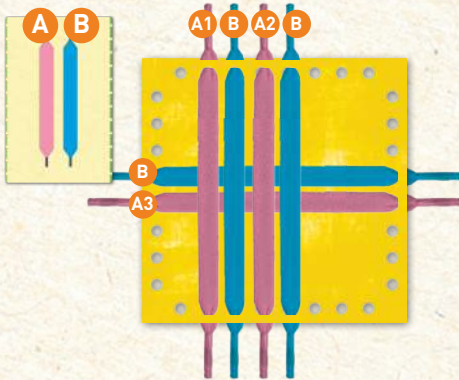
Si es un botón circular, este se debe posicionar sobre una carta de Patrón Adyacente.

Si es un botón cuadrado, este se debe posicionar en una carta de Patrón Entrelazado.

Esta fase es muy importante, ya que va a determinar cuáles patrones van a entregarte PV al final de la partida. Intenta elegir aquellos patrones que puedas formar más veces en tu Telar. Las cartas de Patrón que no tengan botones de tu color no te van a entregar PV al final de la partida.

Patrón Adyacente

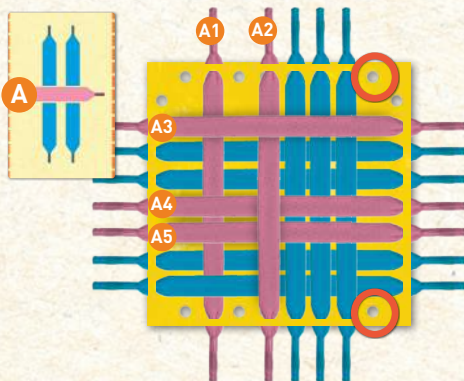
Cada cordel del color A te otorgará 1 PV al final de la partida por cada cordel del color B que esté tejido adyacente (y en la misma orientación). Es posible que un mismo cordel B puntúe para 2 cordeles de color A diferentes.



Ejemplo: en este caso, hay 3 cordeles de color A (Rosado) que tienen adyacente cordeles de color B (Celeste). El cordel A1 tiene adyacente 1 cordel de color B (1 PV). El cordel A2 tiene adyacente 2 cordeles de color B (2 PV), y el cordel A3 tiene adyacente 1 cordel de color B (1 PV). En total este telar suma 4PV por este patrón.

Patrón Entrelazado

Te otorgará 1 PV al final de la partida por cada vez que un cordel del color A se entrelaza con 2 cordeles del color B en tu Telar. El patrón formado debe estar presente de la manera exacta que aparece en la carta, respetando cuales cordeles están tejidos por arriba y cuales por debajo. Es posible que un mismo cordel del color A pueda ser usado para formar el mismo patrón más de una vez.



Ejemplo: en este caso, este Telar posee 6 veces el Patrón de la carta. Por un lado el cordel A1 sólo lo cumple una vez (1PV), ya que en la parte inferior está pasando por debajo, y no por encima del azul. El cordel A2 cumple correctamente el patrón dos veces (2 PV). Los cordeles A3, A4 y A5 cumplen el patrón una sola vez cada uno (1PV), haría falta un cordel azul extra puesto en los orificios indicados en rojo para que puntúen una segunda vez. En total este telar suma 6 PV por este patrón.

Luego de completar esta fase, comienza una nueva ronda repitiendo las 4 fases. Al final de la cuarta ronda habrá finalizado la partida.

FIN DE LA PARTIDA

Una vez que ha concluido la cuarta ronda, luego de que el Telar de cada participante esté completo y cada participante ha seleccionado 4 patrones, se procede al recuento final de PV con la ayuda de la Libreta de Puntuación:

A Primero se evalúa la carta de Objetivo Compartido. Si los 2 patrones están al menos una vez en el Telar, obtienes 5 Puntos de Victoria.

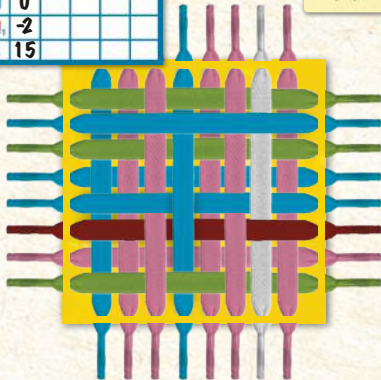
B Se evalúan los Patrones de los 4 botones de cada participante. 1 Punto de Victoria por cada vez que aparezca el Patrón correspondiente en el Telar (según las reglas descritas en la página anterior).

Nota: un mismo cordel puede ser parte del Objetivo Compartido como de un Patrón Adyacente o Entrelazado.

C Pierdes 1 Punto de Victoria por cada Cordel del mismo color en un mismo eje (horizontal o vertical) a partir del cuarto cordel.

La persona que haya obtenido más Puntos de Victoria será la ganadora de la partida. En caso de empate, las personas empatadas comparten la victoria.

	Fran
	5
●	3
■	3
■	6
■	0
	-2
Σ	15



Ejemplo: Fran cumplió el Objetivo Compartido, por lo que obtiene 5 PV. Por su primer botón redondo obtiene 3 PV, mismo puntaje que obtiene por su segundo botón redondo. Por su primer botón cuadrado obtiene 6 PV, mientras que no obtiene ningún PV por su segundo botón cuadrado. Además, pierde 2 PV por el cuarto y quinto cordel morado en el eje vertical. En total Fran ha obtenido 15 PV.



Diseño del juego
Cami Muñoz Villar
Ilustración
Maya Hanisch

Edición y desarrollo
José Manuel Álvarez, Jorge Larrain y Simón Weinstein
Diseño Gráfico
Laura Mena

Redacción del reglamento
José Manuel Álvarez
Revisión del reglamento
Jorge Larrain y Simón Weinstein