



SUDAMÉRICA

REGLAMENTO

← Where →
↓ is That?

EL RINCÓN DEL CARTÓGRAFO

En el modo de juego, *El Rincón del Cartógrafo* pondrás a prueba tus conocimientos de geografía construyendo ronda a ronda un mapa frente a ti. Al final de la partida compara los puntos obtenidos con el resto de participantes para conocer al Capitán Coordenadas.




Este modo de juego es para grupos que prefieren una experiencia más calmada y desafiante. Tendrán que poner a prueba sus conocimientos de geografía intentando armar el mapa que más puntos otorgue al final de la partida.

ANATOMÍA DE LAS CARTAS

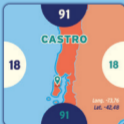
Cada carta tiene 2 caras diferentes:




→ CARA CON BANDERA



La cara con Bandera indica el nombre de la ciudad **A**, el país al que pertenece **B** y la bandera de ese país **C**. Hay cartas de ciudad  (borde azul) y de ciudad inicial  (borde blanco). Las cartas de monumento  no tienen bandera, si no que una ilustración.

→ CARA DE MAPA









En la cara de Mapa se indica con el símbolo  /  /  donde se ubica la ciudad o monumento en el mapa.





En esta cara además hay dos pares de semicírculos con números en su interior.

El semicírculo azul, en la parte superior e inferior de la carta, indica el orden de esa ciudad en el sentido norte-sur \updownarrow .

El semicírculo blanco, al lado izquierdo y derecho de la carta, indica el orden de esa ciudad en el sentido oeste-este \leftrightarrow .

PREPARACIÓN

- 1 Separa las cartas por su tipo (ciudades iniciales , ciudades  y monumentos .
- 2 Entrega a cada participante 1 carta de ciudad inicial  al azar. Cada participante la posiciona en frente suyo con la cara con Bandera bocarriba. Deja el resto de las cartas de ciudad inicial  en la caja, ya que no serán usadas durante la partida.
- 3 Baraja todas las cartas de ciudad  y forma una pila con 12 cartas por cada participante. El resto puedes devolverlas a la caja ya que no serán usadas en esta partida.
- 4 La persona que se pierde más habitualmente es el participante inicial. Esa persona toma la pila de cartas.

Nota: Si quieres agregar un desafío adicional a tu partida, toma 2 cartas de monumento  por participante y reemplaza con ellas la misma cantidad de cartas de ciudad  al formar la pila en el paso 3. Las cartas de monumento  funcionan de la misma manera que las cartas de ciudad , pero tienen la dificultad adicional de no ser ciudades!

DESARROLLO DE LA PARTIDA

Al comenzar una ronda, la persona que tiene la pila de cartas **1** pone en la mesa tantas cartas como el número de participantes, por la cara con Bandera bocarriba.



*Pila de
cartas*



*Con 3 personas se colo-
can 3 cartas en la mesa.*

Cada persona, en sentido horario y comenzando por el participante que posee la pila, toma una carta y la ubica en su zona de juego.

Buscas posicionar tu carta en la ubicación correcta. Es decir, que el lugar esté efectivamente al norte, sur, este u oeste de las cartas adyacentes.

Ejemplo: Marco selecciona Encarnación y lo posiciona a la izquierda de Brasilia, ya que cree que Encarnación se encuentra al oeste de Brasilia.



Al finalizar la ronda, la persona siguiente en sentido horario toma la pila de cartas, será el nuevo participante inicial.

Si al finalizar una ronda la pila de cartas se acaba, se pasa a la **fase de puntuación**, de lo contrario se repite el procedimiento.

REGLAS DE POSICIONAMIENTO

Siempre que se ubique una carta en el mapa, debe ser por la cara con **Bandera bocarriba**.

Puedes posicionar una carta de 2 formas diferentes:

- 1 Puedes ubicar la carta junto a una o varias cartas previamente ubicadas en tu mapa. **Debe ser de forma adyacente ortogonalmente, no diagonalmente.**



2 Puedes ubicar tu carta en el lugar que está ocupando una carta ubicada en turnos anteriores.

Para eso **debes** primero **empujar** la carta antigua un espacio en cualquier dirección (arriba, abajo, izquierda o derecha). Todas las cartas que se encuentran en la dirección que empujaste también deben moverse.

Cuando empujes cartas estas solo pueden ser movidas un espacio y todas deben moverse en la misma dirección.

Ejemplo: Marco quiere jugar Punta del Este en el espacio que ocupa Brasilia. Tiene 4 opciones:





→ Empujar Brasilia hacia la derecha, empujando a su vez a Cayena.

← Empujar Brasilia hacia la izquierda.



↑ Empujar Brasilia hacia arriba.



↓ Empujar Brasilia hacia abajo, empujando a su vez a Piura.

PUNTUACIÓN

Cuando se acabe la pila de cartas, se pasa a la fase de puntuación. Para contar los puntos primero debes dar vuelta todas las cartas que estén en frente tuyo a la cara de Mapa. Es importante que se debe mantener el orden de estas.

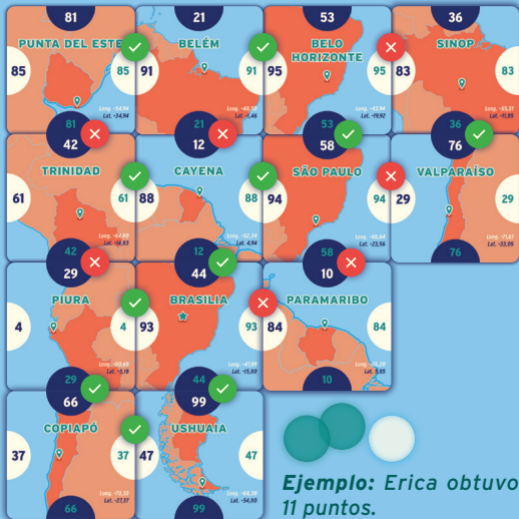


Nota que al voltear las cartas, siempre que hayan 2 cartas adyacentes se formará un círculo con 2 números.

Por cada círculo completo obtienes 1 punto si el número menor es de color verde.

Ejemplo: Punta del Este tiene 2 círculos completos, el ubicado a la derecha tiene un check verde ya que el número menor es el verde (85 es menor a 91), y otorga un punto. El de abajo tiene una cruz ya que el número menor no es el verde (81 es mayor a 42).





Ejemplo: Erica obtuvo 11 puntos.

10

La persona con más puntos obtiene la victoria.

En caso de empate, las personas empatadas deben buscar el círculo con la pareja de números más cercana. Gana quien tenga la pareja con menor diferencia siempre y cuando esa pareja esté bien puntuada (semicírculo con número menor verde).

En el ejemplo ganaría la persona de la izquierda, ya que 63 y 64 tienen una diferencia menor que 3 y 5.



En caso de que el empate continúe, se comparte la victoria.

CRÉDITOS:

Diseño del juego: Erik Andersson Sundén
y Magnus Karlsson

Edición y desarrollo: Manuel Warner y Simón Weinstein

Diseño gráfico: Paulina Vasconcelo

Redacción del reglamento: Manuel Warner
y Simón Weinstein

Revisión del reglamento: Ketty Galleguillos





SUDAMÉRICA

REGLAMENTO

← Where →
↑
↓ is That?

SACUDIDA CONTINENTAL

En el modo de juego, ***Sacudida Continental*** el grupo completo irá construyendo un mapa en el centro. ¡Pero cuidado! Sólo quedarán en la mesa las cartas que hayan sido ubicadas correctamente. Además, las apuestas más arriesgadas darán premios mayores. Reúne la mayor cantidad de puntos durante la partida para alcanzar la victoria.




Este modo de juego está pensado para grupos que prefieren una experiencia más emocionante y estratégica. Tendrán que escoger cuidadosamente sus opciones ya que cada turno podrá otorgar varios puntos que permitan obtener la victoria.

ANATOMÍA DE LAS CARTAS

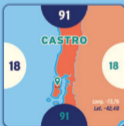
Cada carta tiene 2 caras diferentes:




→ CARA CON BANDERA



La cara con Bandera indica el nombre de la ciudad **A**, el país al que pertenece **B** y la bandera de ese país **C**. Hay cartas de ciudad  (borde azul) y de ciudad inicial  (borde blanco). Las cartas de monumento  no tienen bandera, si no que una ilustración.

→ CARA CON MAPA









En la cara de Mapa se indica con el símbolo // donde se ubica la ciudad o monumento en el mapa.





En esta cara además hay dos pares de semicírculos con números en su interior:

El semicírculo azul en la parte superior e inferior de la carta indica el orden de esa ciudad en el sentido norte-sur \updownarrow .

El semicírculo blanco al lado izquierdo y derecho de la carta indica el orden de esa ciudad en el sentido oeste-este \leftrightarrow .

PREPARACIÓN

- 1** Separa las cartas por tipo (ciudades iniciales , ciudades  y monumentos ).
- 2** Toma 4 cartas de ciudad inicial  y ubícalas en el centro de la zona de juego con la cara de Mapa bocarriba. Deja el resto de cartas de ciudad inicial  en la caja, ya que no serán usadas durante la partida. Ordena las 4 cartas seleccionadas de tal modo que estén correctamente ubicadas. Revisa la página 5 para un detalle del posicionamiento correcto.
- 3** Baraja todas las cartas de ciudad  y forma una pila que contenga 5 cartas por cada participante. Todas las cartas deben tener la cara de Bandera bocarriba.
- 4** Deja cerca las fichas, ya que se van a usar para contar los puntos.

Nota: Si quieres agregar un desafío adicional a tu partida, toma 2 cartas de monumento  por participante y reemplaza con ellas la misma cantidad de cartas de ciudad  al formar la pila en el paso 3. Las cartas de monumento  funcionan de la misma manera que las cartas de ciudad , pero tienen la dificultad adicional de no ser ciudades!

DESARROLLO DE LA PARTIDA

La última persona que se perdió comienza la partida. Esa persona debe ubicar en la mesa tantas cartas de la pila como participantes, por la cara con Bandera hacia arriba.

Pila de cartas



Con 3 personas se colocan 3 cartas en la mesa.

Cada turno funciona de la siguiente manera:

- 1 El participante de turno toma una carta de las disponibles y la ubica en el mapa común siguiendo las reglas de posicionamiento (ver más adelante). Buscas posicionar la carta en una ubicación correcta, es decir, que esté efectivamente al norte, sur, este u oeste de las cartas adyacentes.
- 2 Una vez ubicada la carta se da vuelta hacia la cara de Mapa y se puntúa inmediatamente.



Cuando se acaban las cartas disponibles, habrá finalizado la ronda. Vuelve a tomar tantas cartas como participantes y déjalas al alcance del grupo completo. Ahora comienza escogiendo la persona a la izquierda de la que jugó en primer lugar el turno anterior. Cuando se acabe la pila de cartas el juego termina.

REGLAS DE POSICIONAMIENTO

En **Sacudida Continental** siempre se deben ubicar las cartas con la cara con Bandera hacia arriba. Una vez que el posicionamiento esté listo, la carta se voltea para puntuarla.

Hay 2 formas de ubicar las cartas:

- 1 Puedes ubicar la carta junto a otra u otras cartas previamente ubicadas en el mapa. Debe ser de forma adyacente ortogonalmente, no diagonalmente.



2 Puedes ubicar tu carta en el lugar que está ocupando una carta ubicada en turnos anteriores.

Para eso **debes** primero empujar la carta antigua un espacio en cualquier dirección (arriba, abajo, izquierda o derecha). Todas las cartas que se encuentran en la dirección que empujaste también deben moverse.

Cuando empujes cartas estas solo pueden ser movidas un espacio y todas deben moverse en la misma dirección.

Esta forma de ubicar cartas es válida sólo si todos los círculos formados por las cartas que ya estaban en el mapa luego del desplazamiento tienen el número menor de color verde. Si alguna carta fuese a romper esta regla, no puedes realizar ese desplazamiento.

Ejemplo: Marco quiere jugar Cobija en el espacio que ocupa Caracas. Tiene 4 opciones:



→ Empujar Caracas a la derecha.



↑ Empujar Caracas hacia arriba.



← Empujar Caracas a la izquierda, empujando a su vez a Bogotá. Nota que esto está permitido por que el 4 de Caracas es menor al 37 de Lima.



↓ Empujar Caracas hacia abajo, empujando a su vez a Sucre. Nota que esto está permitido por que el 8 de Lima es menor al 54 de Caracas.

PUNTUACIÓN

Luego da la vuelta a la carta recién ubicada. Habrá 2 opciones:

- 1 La carta está ubicada correctamente: todos los círculos formados con las cartas adyacentes tienen el número menor de color verde. En este caso, obtienes un punto por cada círculo completo. Toma tantas fichas como la cantidad de puntos que conseguiste.

Ejemplo: al ubicar Cobija se forman 3 círculos, todos tienen el número menor de color verde por lo que ese participante obtiene 3 puntos y recibe 3 fichas.



2 La carta está ubicada incorrectamente: uno o más de los círculos formados no posee el número menor de color verde. En este caso, la carta recién ubicada es descartada y el participante no obtiene ningún punto. Cualquier carta que haya sido desplazada para ubicar la carta **no vuelve a su posición inicial**.

Ejemplo: al ubicar Cobija se forma un círculo que no posee el número menor de color verde.

La carta de Cobija es descartada y las cartas desplazadas no vuelven a su posición anterior.





FINAL DE LA PARTIDA

Una vez que la pila de cartas se agote (cada persona ubicó correcta o incorrectamente 5 cartas en el mapa común) el juego termina. Gana quien haya acumulado más puntos. En caso de empate, las personas empatadas comparten la victoria.

Al final de la partida, Jane obtuvo 12 puntos y Marco 9 puntos.

Jane



Marco

