

CLIC

EL JUEGO DE FOTOS

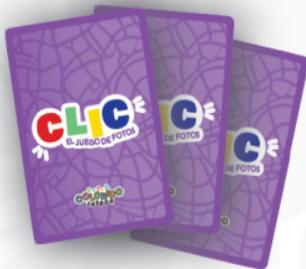


COLORIDO
JUEGOS

REGLAMENTO

CONTENIDO

50 CARTAS DE MAPA



24 CARTAS DE OBJETIVO



4 FICHAS DE ESTUDIANTES DE FOTOGRAFÍA



REGLAMENTO



RESUMEN Y OBJETIVO DEL JUEGO

EL OBJETIVO DEL JUEGO ES TOMAR LAS MEJORES FOTOS DE LA CIUDAD. EN CADA TURNO, LOS JUGADORES SE MUEVEN POR EL MAPA Y RECORREN LA CIUDAD.

CONVIÉRTETE EN UN FOTÓGRAFO EXPERTO, PASEA POR LA CIUDAD TOMANDO FOTOGRAFÍAS A LOS LUGARES MÁS LINDOS. EL "PROFE" TE DARÁ LOS MEJORES CONSEJOS PARA QUE HAGAS CLIC.

EL JUGADOR QUE SAQUE LAS MEJORES FOTOS SERÁ EL GANADOR DE LA PARTIDA.



ELEMENTOS DEL JUEGO



CARTAS DE MAPA: ESTAS CARTAS SIRVEN PARA CONFORMAR UN MAPA DE 10 X 5. CADA UNA DE ELLAS REPRESENTA UNA CASILLA, POR LO QUE EL MAPA TENDRÁ 50 CASILLAS. LAS MISMAS SE DIFERENCIAN EN LOS SIGUIENTES TIPOS:

CARTAS DE LUGARES: SON AQUELLAS QUE REPRESENTAN LOS LUGARES MÁS BELLOS DE LA CIUDAD QUE DEBEN SER FOTOGRAFIADOS.



CARTAS DE PERSONAJES: SIRVEN PARA INTERACTUAR ENTRE LOS JUGADORES



CARTA DE INICIO: ES LA CARTA DONDE TODOS LOS JUGADORES INICIAN LA PARTIDA COLOCANDO EN ELLA SU FICHA REPRESENTATIVA.



CARTAS NEUTRAS: SIRVEN PARA QUE LOS PERSONAJES SE MOVILICEN SIN CAUSAR EFECTO.



FICHAS: CADA FICHA REPRESENTA A UN JUGADOR/ESTUDIANTE EN EL MAPA



 **CARTAS OBJETIVOS:** SON AQUELLAS QUE INDICAN LOS OBJETIVOS A LOS CUALES DEBEN IR CUALQUIERA DE LOS JUGADORES A SACAR LAS FOTOGRAFÍAS Y GANAR PUNTOS. EL JUGADOR QUE PRIMERO LLEGUE, HARÁ CLIC Y OBTENDRÁ EL OBJETIVO. INDICAN EN SU PARTE SUPERIOR IZQUIERDA LOS PUNTOS DE VICTORIA GENERALES, EN LA PARTE SUPERIOR DERECHA LOS PUNTOS DE VICTORIA ESPECÍFICOS Y EN LA PARTE INFERIOR EL NOMBRE DEL LUGAR. CADA UNA DE ESTAS CARTAS SE CORRESPONDEN CON LAS CARTAS DE LUGAR DEL MAPA.



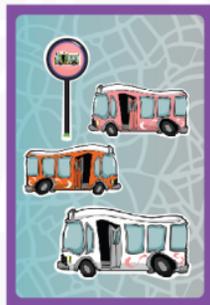
CARTAS DE ESTUDIANTES: SON AQUELLAS QUE ILUSTRAN A CADA ESTUDIANTE Y SIRVEN PARA ENVIAR AL JUGADOR A LA CARTA DE INICIO. EN LAS PARTIDAS DE DOS Y TRES JUGADORES, LAS CARTAS DE LOS ESTUDIANTES NO UTILIZADAS EQUIVALEN A CARTAS NEUTRAS.

EJEMPLO: JUAN Y PEDRO JUEGAN UNA PARTIDA. JUAN SELECCIONA EL ESTUDIANTE VERDE Y PEDRO EL ROJO. LAS CARTAS DE LOS ESTUDIANTES AZUL Y AMARILLO NO CAUSAN EFECTOS, POR TANTO, SON NEUTRAS.

CARTAS DE PROFE: AL LLEGAR EL JUGADOR A ESTA CARTA, PUEDE INTERCAMBIAR DOS CARTAS DE LUGARES A SU ELECCIÓN.

EJEMPLO: ANA Y JUAN JUEGAN UNA PARTIDA. JUAN LLEGA A LA CARTA DEL PROFE, Y DECIDE CAMBIAR DE LUGAR LA CARTA OBELISCO DEL MAPA POR LA CARTA CABILDO, PASANDO LA PRIMERA A OCUPAR EL LUGAR DE LA SEGUNDA Y VICEVERSA.

CARTAS DE COLECTIVOS: SIRVEN PARA TRASLADAR A LOS PERSONAJES A OTRA CARTA DE UN COLECTIVO DEL MISMO COLOR. LA CARTA CON LOS TRES COLECTIVOS ES UNA PARADA PARA TODOS LOS COLORES.



EJEMPLO: ANA Y JUAN JUEGAN UNA PARTIDA. ANA LLEGA A LA CARTA DEL COLECTIVO DE COLOR BLANCO Y SE TRASLADA A OTRA CARTA CON UN COLECTIVO BLANCO.

2 CADA JUGADOR ELIGE UN **ESTUDIANTE** Y COLOCA LA FICHA EN LA CARTA DE "INICIO".



3 **DETERMINACIÓN DEL JUGADOR INICIAL:** COMENZARÁ AQUEL JUGADOR QUE HAYA SIDO EL ÚLTIMO EN SACAR UNA FOTOGRAFÍA

4 MEZCLÁ LAS CARTAS DE OBJETIVOS Y SEPARÁ DE ACUERDO A LA CANTIDAD DE JUGADORES:

-14 CARTAS PARA DOS JUGADORES.

-18 CARTAS PARA TRES JUGADORES.

-22 CARTAS PARA CUATRO JUGADORES.

LUEGO, DEJA EL MAZO BOCA ABAJO AL COSTADO DEL MAPA. LAS CARTAS SOBRAINTES SON DESCARTADAS

5 DA VUELTA UNA CARTA OBJETIVO POR CADA UNO DE LOS JUGADORES PARTICIPANTES.

EJEMPLO: LUCAS, PEDRO Y CARLOS JUEGAN UNA PARTIDA, ENTONCES DAN VUELTA TRES CARTAS OBJETIVOS.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

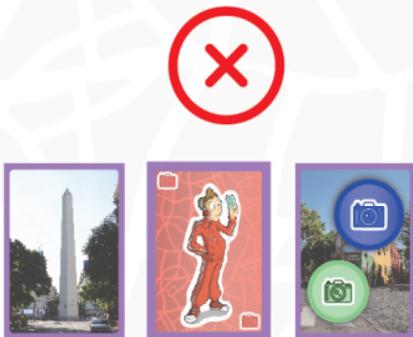
POR TURNO, SIGUIENDO EL SENTIDO DE LAS AGUJAS DEL RELOJ, CADA JUGADOR SE MUEVE POR EL MAPA, Y PUEDE CUMPLIR UN OBJETIVO O REALIZAR LAS ACCIONES DE LAS CARTAS DEL ESTUDIANTE, DEL PROFE, DE LOS COLECTIVOS, O CAER EN UNA CARTA NEUTRA. LUEGO CORRESPONDE JUGAR AL SIGUIENTE JUGADOR.

MOVIMIENTO DE LAS FICHAS EN LAS CARTAS DE MAPA

EN CADA TURNO, CADA JUGADOR PUEDE MOVER UNA O DOS CASILLAS A ELECCIÓN, SIEMPRE EN FORMA RECTA Y EN UNA MISMA DIRECCIÓN, NO PUDIÉNDOLO HACER EN FORMA DIAGONAL.



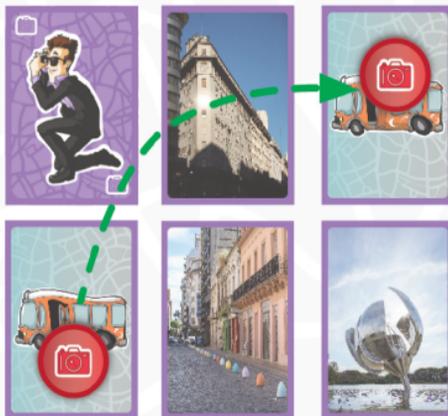
NO PUEDE HABER MÁS DE UNA FICHA EN UNA CASILLA, SALVO EN LA CARTA DE INICIO.



NO SE PUEDE PASAR POR ENCIMA DE OTRA FICHA NI POR UN ESPACIO VACÍO. EN TODO CASO DEBERÁ DAR LA VUELTA.



LAS FICHAS PUEDEN MOVERSE MEDIANTE LAS CARTAS DE **COLECTIVOS** DE LA SIGUIENTE FORMA: DESDE UNA CARTA DE COLECTIVO SE PUEDE IR A LA OTRA DEL MISMO COLOR. CUANDO UN JUGADOR MUEVE UNA O DOS CASILLAS Y LLEGA A UNA CARTA DE COLECTIVO, PUEDE CONTINUAR EL MOVIMIENTO HACIA LA OTRA CARTA DE COLECTIVO DEL MISMO COLOR.



CUMPLIMIENTO DE OBJETIVOS

CUANDO UN JUGADOR LOGRA UN OBJETIVO, ES DECIR, LLEGA A LA CARTA DE LUGARES QUE SE CORRESPONDE CON LA DE OBJETIVO (UNA DE LAS CARTAS DE OBJETIVOS PREVIAMENTE DESCUBIERTAS) DEBE HACER LO SIGUIENTE:

1

DECIR A VIVA VOZ ¡CLIC!.

2

SE LLEVA LA CARTA DE OBJETIVO, UBICADA AL COSTADO DEL TABLERO QUE SE CORRESPONDE CON LA CARTA DE LUGAR ALCANZADA Y LA GUARDA PARA CONTAR LOS PUNTOS DE VICTORIA AL FINAL DE LA PARTIDA.

3

DESCARTA LA CARTA DE LUGAR EXTRAYÉNDOLA DEL MAPA.

4

REACOMODA EL MAPA.

5

SE DA VUELTA UN NUEVO OBJETIVO. SIEMPRE DEBE HABER UN OBJETIVO A LA VISTA POR CADA JUGADOR.

REACOMODAR EL MAPA

SITUACIONES:



CUMPLIR UN OBJETIVO



LLEGAR A LA CARTA DE UN ESTUDIANTE Y ENVIAR AL JUGADOR A INICIO.



LLEGAR A LA CARTA DEL PROFE E INTERCAMBIAR CARTAS DE LUGARES.

EN ESTOS TRES SUPUESTOS, LA CARTA (LUGAR, ESTUDIANTE, PROFE) DEBE SER ELIMINADA DEL MAPA Y DEBE REORDENARSE DE LA SIGUIENTE FORMA Y A ELECCIÓN DEL JUGADOR DE TURNO:

LAS FICHAS DE LOS DEMÁS JUGADORES SON MOVILIZADAS CONJUNTAMENTE CON LAS CARTAS, PERMANECIENDO SIEMPRE EN LA MISMA CARTA EN QUE SE ENCUENTRAN.

¡ADVERTENCIA! CASOS DE EXCEPCIÓN

1 SI MEDIANTE EL REACOMODAMIENTO DEL MAPA, DOS FICHAS QUEDARAN EN LA MISMA CASILLA, AMBAS DEBEN SER TRASLADADAS INMEDIATAMENTE A LA CARTA DE INICIO.

2 EN EL SUPUESTO EN QUE SE REORDENE EL MAPA Y QUEDARAN CARTAS AISLADAS, ESTAS PERMANECERÁN ASÍ, O BIEN HASTA QUE SEAN MOVIDAS POR OTRO REORDENAMIENTO, O BIEN HASTA EL FINAL DEL JUEGO. SI DENTRO DE LAS CARTAS QUE QUEDAN AISLADAS HAY UN OBJETIVO, ÉSTE SE ELIMINA AL CONCLUIR LA PARTIDA.

3 SI UN JUGADOR QUEDARA SOBRE UNA CARTA AISLADA AL REACOMODARSE EL TABLERO, DEBE IR A LA CASILLA DE INICIO. SI ESTA CARTA TAMBIÉN QUEDARA AISLADA, EL JUGADOR TAMBIÉN PERMANECERÁ AISLADO.

REORDENADO



CARTA AISLADA



MARIA LLEGA A LA CARTA DE LUNA PARK,
Y COMPLETA EL OBJETIVO. ELIMINA LA
CARTA DEL MAPA Y REACOMODA.

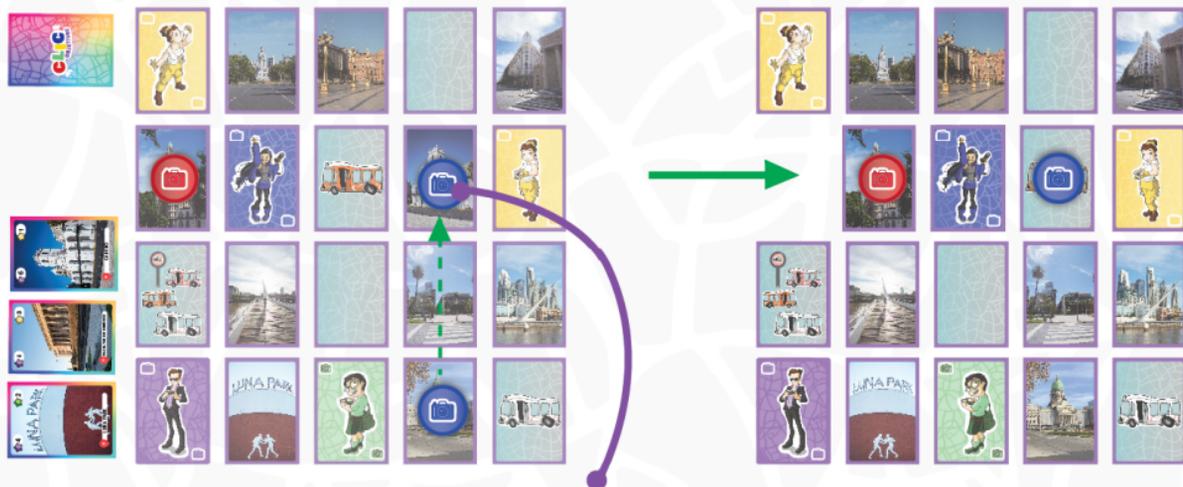
ELIGE MOVER LA COLUMNA HACIA
ABAJO, QUEDANDO AISLADA LA CARTA
DEL ESTUDIANTE AMARILLA.



EL LUGAR DE LA CARTA ELIMINADA DEBE SER OCUPADO POR LA CARTA ADYACENTE QUE ELIJA EL JUGADOR DE TURNO, YA SEA SITUADA A LA DERECHA, IZQUIERDA, ARRIBA O ABAJO. DICHA CARTA DEBE MOVERSE HACIA EL LUGAR VACÍO CONJUNTAMENTE CON LAS DEMÁS CARTAS DE LA FILA O COLUMNA ELEGIDAS, DE TAL MODO QUE NO QUEDEN ESPACIOS VACÍOS ENTRE LAS MISMAS.

LA FICHA DEL JUGADOR QUEDARÁ EN EL MISMO LUGAR DONDE SE HALLABA LA CARTA ELIMINADA, PERO AHORA SOBRE LA CARTA QUE OCUPA ESE LUGAR, FINALIZANDO SU TURNO.

REORDENADO



EJEMPLO: MARIA LLEGA A LA CARTA DE CABILDO Y CUMPLE EL OBJETIVO. DEBE ELEGIR CÓMO REACOMODAR EL MAPA. ELIMINA LA CARTA CABILDO DEL MAPA.

DECIDIÓ MOVER LA FILA HACIA LA DERECHA. ASÍ TERMINA SU TURNO

RECORDAR QUE AL REORDENAR LAS CARTAS, DEBEN MOVERSE TODAS LAS CARTAS DE LA FILA O COLUMNA ELEGIDA, SIN DEJAR ESPACIOS



SI UN JUGADOR, AL REORDENAR EL MAPA, QUEDARA SOBRE OTRA CARTA DE LUGAR INDICADA POR UN OBJETIVO, O SOBRE UN COLECTIVO, O SOBRE UNA CARTA DE PERSONAJE (ESTUDIANTE, PROFE), RECIÉN PODRÁ EFECTUAR LA ACCIÓN EN EL TURNO SIGUIENTE.



PUNTOS DE VICTORIA

LAS CARTAS DE OBJETIVOS TIENEN UN PUNTAJE GENERAL (COLOR VIOLETA) QUE ES OTORGADO AL JUGADOR QUE CUMPLE EL MISMO Y UN PUNTAJE ESPECIAL QUE SE OTORGA SÓLO SI EL JUGADOR QUE CUMPLIÓ EL OBJETIVO ES DEL MISMO COLOR QUE LA ESTRELLA

EJEMPLO: LAURA JUGÓ CON LA ESTUDIANTE AMARILLA Y LOGRÓ ESTE OBJETIVO:

PUNTAJE GENERAL



PUNTAJE ESPECIFICO

ENTONCES, LAURA SUMA 5 PUNTOS GENERALES MÁS 2 PUNTOS ESPECÍFICOS. SINO HUBIERA SIDO EL ESTUDIANTE AMARILLO, SOLO HUBIESE OBTENIDO 5 PUNTOS.

EL JUGADOR QUE SUME MÁS PUNTOS DE VICTORIA SERÁ EL GANADOR. EN CASO DE EMPATE, LOS JUGADORES COMPARTEN LA VICTORIA.

FINAL DE LA PARTIDA

EL JUEGO TERMINA CUANDO NO QUEDEN MÁS OBJETIVOS PARA DAR VUELTA Y SE HAYAN CUMPLIDO LOS MISMOS, O RESULTE INACCESIBLE UNA CARTA DEL **LUGAR CON OBJETIVO**.

UNA VEZ TERMINADA LA PARTIDA, LOS JUGADORES CUENTAN LOS PUNTOS DE VICTORIA QUE OTORGAN LOS OBJETIVOS. EL QUE MÁS PUNTOS SUME, ES EL GANADOR.



PASEA POR LA CIUDAD SACANDO FOTOS, ASUME EL ROL DE UN ESTUDIANTE DE FOTOGRAFÍA ACOMPAÑADO DEL PROFE, ASÍ LOGRARÁS TUS MEJORES FOTOS Y DESCUBRIRÁS LOS MISTERIOS DE LA CIUDAD. DISFRUTA DE PARTIDAS ÚNICAS, YA QUE JUGARÁS SIEMPRE SOBRE UN MAPA DIFERENTE. TUS EXPERIENCIAS SERÁN DISTINTAS Y LA ESTRATEGIA DEPENDERÁ DE TU IMAGINACIÓN.

¿ESTÁS LISTO PARA CONVERTIRTE EN UN FOTÓGRAFO EXPERTO? QUIEN LOGRE LOS MEJORES CLICS, SERÁ EL GANADOR DE LA PARTIDA.



ADVERTENCIA: NO RECOMENDABLE PARA NIÑOS MENORES DE 3 AÑOS. CONTIENE PIEZAS PEQUEÑAS, QUE INGERIDAS PUEDEN OCASIONAR RIESGO DE ASFIXIA.

TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. FABRICADO EN ARGENTINA POR:

COLORIDO
JUEGOS



¡ESTEMOS EN CONTACTO!



@COLORIDAJUEGOS

WWW.COLORIDAJUEGOS.COM.AR

UN JUEGO DE MICAELA KONCURAT Y PABLO KONCURAT
FOTOGRAFÍA: WALTER CARRERA
ILUSTRACIÓN: CAITO ONNAINY