

Kurruf: El mapa de huilo huilo/ DE 1 A 5 JUGADORES /20-30 MIN/ 8 AÑOS /formato PNP free

KURRUF: EL MAPA DE HUILO HUILO

HISTORIA

Somos amantes de la naturaleza y estamos intentando fotografiar al Gran Kurruf, el Huemul de La reserva nacional chilena Huilo Huilo. Ponemos nuestros campamentos en una de las orillas de la reserva biológica y nos adentramos explorando cámara en mano intentando fotografiar al paso la mayor cantidad de flora y fauna: Árboles, arbustos, mariposas, pájaros, lagartos y felinos del sur chileno.

OBJETIVO

Explorar la reserva biológica Huilo Huilo avistando su biodiversidad, para ello conseguiremos partes de su mapa mediante el lanzamiento dados. Las especies están divididas según su nivel en la escala trófica entre 1 productores, 2 herbívoros 3 depredadores, 4 descomponedores.

COMPONENTES.

Hoja de guía parques/hoja de exploración/ 2 dados / 1 lápiz para cada jugador.

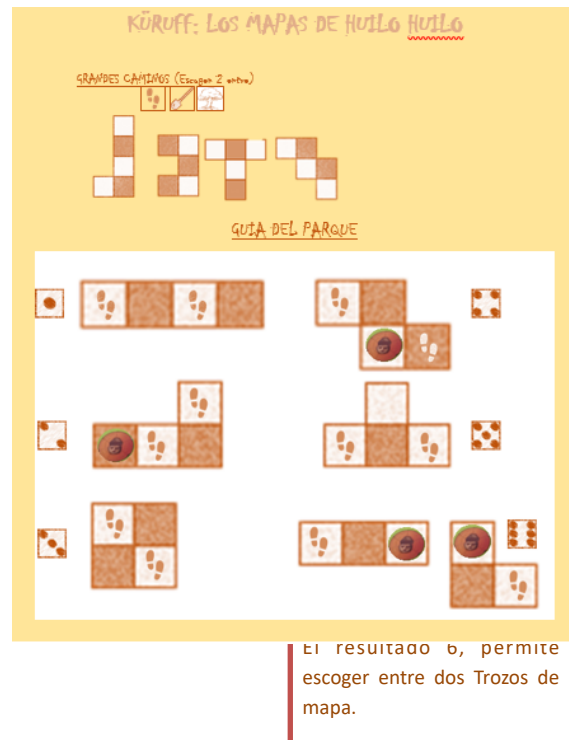
PREPARACIÓN

- Cada jugador toma un lápiz y una hoja de exploración.
- Se ubica en el centro de la mesa una hoja de Guía del parque (trozo de mapa) y dos dados.
- Cada jugador dibuja fuera del mapa en una de las líneas centrales su puerta de entrada al parque.
- Cada jugador pasa su mapa al jugador de su derecha quien dibuja una X, que simboliza la ubicación del gran KÚRRUF, en una de las áreas del mapa, evitando las filas y columnas exteriores del mapa

Hoja de exploración



Guía del parque



COMO JUGAR

Kürruf: El mapa de huilo huilo/ DE 1 A 5 JUGADORES /20-30 MIN/ 8 AÑOS /formato PNP free

-Lancen los dados. Todos juegan con los mismos resultados.

-Escoge el resultado que quieras para *dibujar un trozo de mapa* (figura de tetris) y el otro anótalo en *los desechos*.

-**Dibujar el trozo del mapa** que indica el dado que escogiste, según la guía del parque, en cualquiera de las diversas áreas de la reserva de tu hoja de mapa. Seguido registras el avistamiento de una especie nativa correspondiente a el área en que dibujaste en el libro de exploración.

Si juegas en solitario debes iniciar con el primer trozo de mapa contiguo a la puerta de entrada y ubicar cada nuevo trozo de mapa adyacente a trozos dibujado previamente.

A continuación:

-Si escogiste entre los resultados de dado 1-2-3-4, podrás intentar avistar especies nativas adicionales en el mini mapa hexagonal de tu hoja de exploración, registrando el número en alta montaña, bosque, rio o pampa (según el área donde ubicaste la figura de tetris en mapa).

-ATENCIÓN: Al conseguir un trío (adyacente) o una escala de números (adyacente) serás capaz de avistar un animal. Con un Trío avistas una especie asociada del trío (1 productores, 2 herbívoros 3 depredadores, 4 degradadores). Con una escala avistas dos especies a tu elección. Los avistamientos se marcan en el libro de exploración.

-Si escogiste un resultado 5 o 6 obtendrás adicionalmente un consejo mapuche que anotarás en tu hoja de exploración.

-**Los desechos:** Anotas el resultado que no escogiste en la cuadrícula.

-Cuando tres números iguales han sido registrados debes marcar una basura en la zona del mapa correspondiente al color del cuadrante del último número registrado, siguiendo el borde del mapa en la dirección indicada por la flecha, terminas marcando con una X los tres números.

Dos basuras contiguas generan una tercera en cualquiera de sus caras el jugador escoge

-Cuando cuatro números distintos han sido registrados debes marcar un incendio en la zona del mapa correspondiente al color del cuadrante del último número registrado, siguiendo el borde del mapa en la dirección indicada por la flecha, terminas marcando con una X los cuatro números.



Dos incendios contiguos producen dos nuevos focos de incendio contiguos hacia la zona izquierda superior del mapa.

-**El libro de exploración:** Marcas con un círculo las especies avistadas. En cualquier momento se puede encerrar una escala de especies nativas. Al momento de contar PV se obtendrán puntos por cada animal y por cada escala encerrada.

DIBUJAR LAS SECCIONES DEL MAPA.





Kürruf: El mapa de huilo huilo/ DE 1 A 5 JUGADORES /20-30 MIN/ 8 AÑOS /formato PNP free

-Puedes dibujar un trozo de mapa donde te guste, mientras no lo sobrepongas a otro dibujado previamente, además, lo puedes girar y voltear, más no cambiar la distribución de su icono. Al dibujar realizas en paralelo: a) Exploras el parque y b) avistar animales.

-A) Explorar el parque: los símbolos de  pisada interconectados te permiten adentrarte en el parque huilo huilo en busca de avistar su  biodiversidad, conectando las pisadas desde la entrada al parque con su riqueza natural. Dibujas pisadas en el cuadrado correspondiente del trozo del mapa.


-B) Avistar animales: Cada vez que dibujas en un área del parque registras en el libro de exploración, el avistamiento de una especie nativa correspondiente a el área explorada.


LOS ICONOS EN EL MAPA SIGNIFICAN:

-  : incendio  basura: De no ser combatidos al final del juego rotaran 5 puntos de victoria. Se combaten al sobreponer un símbolo el símbolo de consejo mapuche .
- **X** : Ubicación del gran Kürruf- Huemul, se consigue al explorar el parque, conectando con pisadas la tienda de campaña con la X permite recibir puntos de victoria, adicionales, al final de la partida.
-  : Consejo mapuche, sobreponer un icono de consejo en un trozo de mapa sobre el mapa, obtienes 2 consejos mapuches que marcas en la hoja de exploración.

ACCIONES DE EXPLORACIÓN

Adicionalmente, antes o después de dibujar las secciones del mapa, los jugadores pueden realizar una acción de exploración, entre:

-  : Expedición guiada. Tacha en la sección de la hoja de exploración una de las 2 marcas expedición guiada y tacha 2 consejos mapuches que hayas conseguido, te permite dibujar un cuadrado con pisadas de exploración en un espacio en blanco del mapa.

-  .consejo mapuches obtenidos:

2 consejos = 1 expedición guiada.

3 consejos = 1 pasos de los ancestros, te Permite ubicar pisadas en zonas del mapa ya dibujadas que no contengan un icono.

4 consejos= selecciona un trozo de mapa (figura de tetris) y dibújala. En el mismo turno es posible ubicar dos trozos de mapa, considerando el trozo de mapa mediante selección de dado

5 consejos = Selecciona, dibuja y marca con una X de 1 gran camino de los disponibles en la guía del parque, el resto de exploradores no podrá dibujarlo. Cada jugador solo puede dibujar 1 gran camino, en el mismo turno es posible ubicar un gran camino, además, de un trozo de mapa mediante selección de dado.

Kürruf: El mapa de huilo huilo/ DE 1 A 5 JUGADORES /20-30 MIN/ 8 AÑOS /formato PNP free

PUNTOS DE VICTORIA (PV)

-Cada vez que un jugador logra terminar una de las 4 zonas del mapa (1/4 del mapa), gana 2 consejos mapuches. Si más de un jugador en la misma ronda logran completar la misma zona del mapa ganan los consejos, el resto no lograra consejos por de dicho cuadrante.

Al final de la ronda todos los jugadores cuentan Puntos de victoria (PV), Solo en la zona/s del mapa terminada/s, contando PV. Es posible completar y contar PV por más de una zona en una misma ronda. Obtenemos PV por:

-Consejos mapuches obtenidos sin gastar 1PV.

-1 PV por cada animal marcado en el libro de exploración. 3 PV extra por cada escala de animales marcada en el libro de exploración.

- 1pv negativo, por cada cara libre de cada incendios o basural no combatidos.



FIN DE LA PARTIDA

-Cuando un jugador complete su tercera zona del mapa es el fin del juego.

Luego de terminada la Ronda, cada uno de los jugadores que lograron completar la tercera zona de juego (e inclusive una cuarta) en dicha ronda, ganan consejos de ser posible (ver sección anterior).

Cuentan PV en todo el mapa, contabilizando por:

-1 PV por caminos enlazados al gran huemul: por cada cuadrado de extensión del camino de expedición desde la entrada al parque hasta la X.

-2 PV por incendios extinguidos y basuras limpiadas y consejo mapuche encontrado.

-2 PV Cada CONSEJO OBTENIDO –sin gastar-.

-1 PV por cada animal marcado en el libro de exploración.

-5 PV por cada escala de animales marcada en el libro de exploración.

- 5PV negativos, por cada basural o incendio no combatido.

- 1PV negativos, por cada cara libre de cada incendios o basural no combatidos, y

- 1PV negativos, por cada cuadrante no explorado (en blanco).

KÜRUFF: THE MAP OF HUILO HUILO

EXPLORATION SHEET

WHITE

EXPLORATION BOOK

1	3	4	3	2	4
2	4	5	6	1	3
3	2	1	2	4	1

KÜRUFF: THE MAP OF HUILO HUILO

GREYS PATHS (Claves 2)

PARKS GUIDE