LUIS FERNANDO MARCANTONI

CONEJOS en el huerto

REGLAS DE JUEGO

I - GENERALIDADES

En **Conejos en el huerto** los jugadores se ponen en la piel de una pareja de traviesos conejos, en una competencia frenética por juntar las hortalizas que se cultivan en el huerto de una granja.

Sin embargo, no es fácil la vida de un conejo: vive allí un perro guardián que hará todo lo posible para evitar que estos simpáticos animalitos arrasen con los cultivos.

Solo aquel jugador que planifique sus cosechas de hortalizas obtendrá los puntos de victoria necesarios para triunfar.

II - CONTENIDO

- 1 centro de huerto
- 7 baldosas de huerto
- 15 fichas de números
- 8 figuras de conejo: 2 de cada color
- 1 figura de perro
- 12 tarjetas de puntos de victoria: 4 A, 4 B y 4 C
- 4 biombos
- 120 fichas de hortaliza: 24 de cada variedad
- 1 libro de reglas de juego

III - DEFINICIONES

Región de cultivo: Es el área donde se cultiva una variedad de hortaliza en particular. El tablero cuenta con 13 regiones donde se cultivan 5 variedades de hortalizas.

Región del perro: Es el área donde se encuentra la casa del perro guardián.

Madrigueras: El tablero tiene 4 madrigueras ubicadas en algunas baldosas del huerto. Indican la región de cultivo en la que se posiciona cada pareja de conejos al inicio de la partida.

Región de cultivo de zanahorias.

Región del perro.

Madrigueras de los jugadores celeste y rosa.

IV - PREPARACIÓN

1 - Cada jugador toma una pareja de conejos y el biombo del color correspondiente.

2 - Se coloca el centro del huerto en la mesa. Se mezclan las baldosas de huerto y luego se disponen formando el tablero de forma circular.

3 - Los jugadores ubican sus 2 conejos sobre la región de cultivo en la que se halla la madriguera del color correspondiente.

4 - Se mezclan al azar las 15 fichas de números y se colocan encima de los túneles de madrigueras que presentan las regiones de cultivo de hortalizas. Las 2 fichas sobrantes se devuelven a la caja.

5 - En la región del perro se coloca el perro.

6 - En el centro del huerto se disponen las fichas de hortalizas apiladas por variedad. El tamaño de las pilas depende de la cantidad de jugadores:

- Partida de 2 jugadores: 12 fichas de cada variedad.
- Partida de 3 jugadores: 18 fichas de cada variedad.
- Partida de 4 jugadores: 24 fichas de cada variedad.

Las fichas de hortalizas sobrantes se devuelven a la caja.

IMPORTANTE
En todos los casos las 3 fichas de cada variedad de hortalizas marcadas se deben colocar en la base de las respectivas pilas.

7 - Los jugadores eligen o sortean el sistema de puntuación que se utilizará durante la partida: A, B o C. Cada uno de ellos toma una tarjeta correspondiente a dicho sistema.

Preparativos para una mesa de 4 jugadores.

V - OBJETIVO

Consiste en recolectar las hortalizas del huerto que al final de la partida sumen el mayor puntaje.

VI - DESARROLLO

La partida se desarrolla por turnos. El jugador que recuerde haber comido zanahorias más recientemente, juega primero y el resto lo sigue en sentido de las agujas del reloj.

El turno se compone de 2 etapas: mover 1 conejo y recolectar hortalizas. Luego juega su turno el jugador de la izquierda y así sucesivamente.

1) Mover 1 conejo

Durante su turno cada jugador mueve 1 de sus 2 conejos, por las regiones de cultivo del huerto, en sentido horario. Para mover existen 2 alternativas:

- Movimiento por suma

El jugador debe identificar el o los números (ficha de número) que contienen las regiones de cultivo sobre las que están parados sus conejos. La suma de ambos números indica la cantidad de saltos que puede realizar con 1 de sus conejos durante su turno.

IMPORTANTE
Cuando ambos conejos están sobre la misma región de cultivo, se suma 2 veces dicho número.

El jugador rosa decide realizar el movimiento por suma, entonces debe mover 3 (1 + 2) espacios alguno de sus conejos. Elige mover el conejo de la derecha y accede a la región de cultivo de brócoli.

- Movimiento por consumo de hortalizas

Para realizar este movimiento el jugador debe entregar una de las hortalizas que ha recolectado anteriormente. Muestra la ficha elegida al resto de los jugadores y después la coloca boca abajo en el centro del tablero, formando la pila de descarte. Entonces puede mover uno de sus conejos tantos saltos como lo indica la tabla de movimientos, de acuerdo a la hortaliza consumida.

Tabla de movimientos.

El jugador amarillo, decide realizar el movimiento por consumo y para ello descarta una de sus papas en la pila del centro del huerto. Elige mover el conejo de la izquierda, 2 espacios, hasta la región de cultivo de nabo.

2) Recolectar hortalizas del huerto

Cuando el conejo activo termina su recorrido, siempre queda ubicado sobre una región de cultivo, en ese momento el jugador recolecta hortalizas. Existen 3 situaciones posibles:

a. Ambos conejos sobre regiones de cultivo de hortalizas diferentes:
El jugador toma 1 ficha de hortaliza de la variedad en la que se detuvo el conejo activo y la guarda detrás de su biombo.

El jugador rosa ha movido un conejo hasta la región de brócoli. Dado que dicho cultivo es diferente al de la región (nabo) sobre la que se encuentra su otro conejo, debe tomar 1 brócoli del centro del huerto.

b. Ambos conejos sobre regiones de cultivo diferentes, de la misma hortaliza.

El jugador toma 2 hortalizas de la variedad que ocupan ambos conejos y las guarda detrás de su biombo (ver la REGLA DE INICIO).

El jugador amarillo durante su turno ha movido un conejo hasta la región de cultivo de nabo. Dado que ambos conejos están sobre regiones de cultivo de una misma variedad de hortaliza, debe tomar 2 nabos.

c. Ambos conejos sobre la misma región del huerto.

El jugador toma 3 hortalizas de la variedad que ocupan ambos conejos y las guarda detrás de su biombo (ver la REGLA DE INICIO).

El jugador violeta durante su turno ha movido su conejo hasta la región de remolacha, que es misma región de cultivo en donde se encuentra ubicado su otro conejo, entonces debe tomar 3 remolachas.

Hortalizas insuficientes

Cuando un conejo activo termina su movimiento sobre una región de cultivo cuyas fichas de hortalizas son insuficientes, el jugador recolecta solo las hortalizas existentes. En el caso de que la pila esté agotada, no recolecta nada.

LA REGIÓN DEL PERRO

Cuando un conejo activo termina su movimiento sobre la región del perro, no se detiene: debe repetir el movimiento realizado, ahora partiendo desde la región del perro. Cuando el conejo termina su movimiento sobre una región de cultivo, el jugador recolecta las hortalizas tal como se explicó antes.

El jugador violeta decide realizar el movimiento por suma, elige mover el conejo de la izquierda, 4 (1+3) espacios, cae sobre la región del perro y nuevamente realiza 4 movimientos. El conejo activo cae en la región de remolacha donde se encuentra ubicado su otro conejo.

Finalmente el jugador debe tomar el perro y colocarlo sobre alguna de las pilas de hortalizas del centro del huerto, a fin de bloquearla e impedir su recolección, según su conveniencia.

Cuando un jugador detiene su conejo activo sobre una región de cultivo cuya hortaliza está bloqueada por el perro, no recolecta nada.

Dicha hortaliza permanece bloqueada hasta que otro conejo caiga sobre la región del perro, solo entonces el perro debe reubicarse para bloquear otra hortaliza.

El jugador violeta, decide colocar al perro sobre las papas, bloqueando la recolección de dicho cultivo.

¡MUY IMPORTANTE!
REGLA DE INICIO: Durante las 2 primeras rondas de la partida y cualquiera sea el caso, los jugadores no podrán recolectar más de 1 ficha de hortaliza por turno, ni tampoco mover el perro de su región.

VII - FIN DEL JUEGO

La partida se desarrolla turno a turno como se explicó antes hasta que se cumple alguna de estas 2 condiciones:

- Se agotan 3 pilas de hortalizas.
- Ninguna pila supera las 3 fichas. Las fichas de hortalizas marcadas, ubicadas en la base de cada pila, facilitan la visualización de esta situación.

En ambos casos la partida finaliza inmediatamente.

VIII - RECUENTO DE PUNTOS DE VICTORIA

Para realizar el recuento de PV los jugadores deben revelar las hortalizas que lograron recolectar durante el juego y convertirlas en PV, de acuerdo a la tarjeta utilizada para la partida (A, B o C).

Las tarjetas se interpretan del siguiente modo:

- Las variedades de hortalizas, que no se han agotado, producen los PV indicados del lado izquierdo.
- Las hortalizas que se han agotado, producen los PV indicados a la derecha.

Ejemplo:
En una partida de 3 jugadores participan Pedro, Isabella y Galo. El juego finaliza cuando solo quedan remolachas y papas en el huerto.

	Pedro	Isabella	Galo
• Nabo	x7 = 0 PV	x2 = 0 PV	x8 = 0 PV
• Papa	x2 = 4 PV	x6 =12 PV	x6 =12 PV
• Remolacha	x4 =12 PV	x6 =18 PV	x5 =15 PV
• Brócoli	x8 = 8 PV	x2 = 2 PV	x7 = 7 PV
• Zanahoria	x5 = 5 PV	x9 = 9 PV	x3 = 3 PV
TOTAL:	**29 PV**	**41 PV**	**37 PV**

Del recuento de puntos surge que Isabella se alza con la victoria. En caso de empate, quien tenga más hortalizas gana la partida y de persistir el empate se recomienda jugar una nueva partida.

IX - VARIANTES DE JUEGO

Partida breve

Para configurar esta variante, se debe reemplazar la tabla indicada en el punto 6 del título IV - PREPARACIÓN de este libro de reglas, por la siguiente:

- Partida de 2 jugadores: 10 fichas de cada variedad.
- Partida de 3 jugadores: 15 fichas de cada variedad.
- Partida de 4 jugadores: 20 fichas de cada variedad.

Partida en equipos

Esta variante se puede configurar solo con 4 jugadores, armando 2 equipos de 2 jugadores cada uno. Estos deben posicionarse en la mesa de modo que ambos bandos jueguen sus turnos de forma intercalada.

Esta variante de juego se rige con las mismas reglas que la partida individual, excepto que al momento del recuento de puntos, los jugadores de un mismo equipo deben sumar los PV obtenidos. La pareja que obtiene el mayor puntaje se declara ganadora.

Autor: **Luis Fernando Marcantoni**
Arte y diseño: **María Celeste Barone**
laboratoriodejuegos@gmail.com

Agradecimientos a:

Federico Roldán, Ariel Futoransky, Gabriel Kudric, Héctor Godoy, Daniel Bergamini, Andrés Alderete, Nicolás Hussey, Josefina Patino, Gabriela Otarán, Ramiro Pinto, Gianluca Lombardo, Majo Toriggia, Mila Futoransky, Mirta González, Victoria Marcantoni, Milagros Poratto, Catalina Poratto, Rafael Poratto, Fernando Poratto, Martín Miño, Lucía Venturino, Ana Pissano, Claudia Barone, Diego Pissano, Ana Venturino, Gabriela Brentassi, Néstor Cepa, Julieta Cepa, Dante Pinto, Federico Sciutto, Martín Sciutto, Andrea Abraham, Hernán Sansone, Franco Toffoli, Piero Toffoli, Gustavo Sibona, Sebastián Real, Ariel Mennucci, Mariano Firpo, Milena Villar, Juan Ignacio Brentassi, Juan Andrés Brentassi, Luciana Quintiliano, Adrián Ratto, Pablo Seconi, Gastón Cantelmi y –finalmente– un muy especial agradecimiento a Isabella Marcantoni y a María Celeste Barone.

Luis Fernando Marcantoni

www.ruibalgames.com
@RuibalJuegos
Ruibal Juegos