

Fichas de origen **etomí**

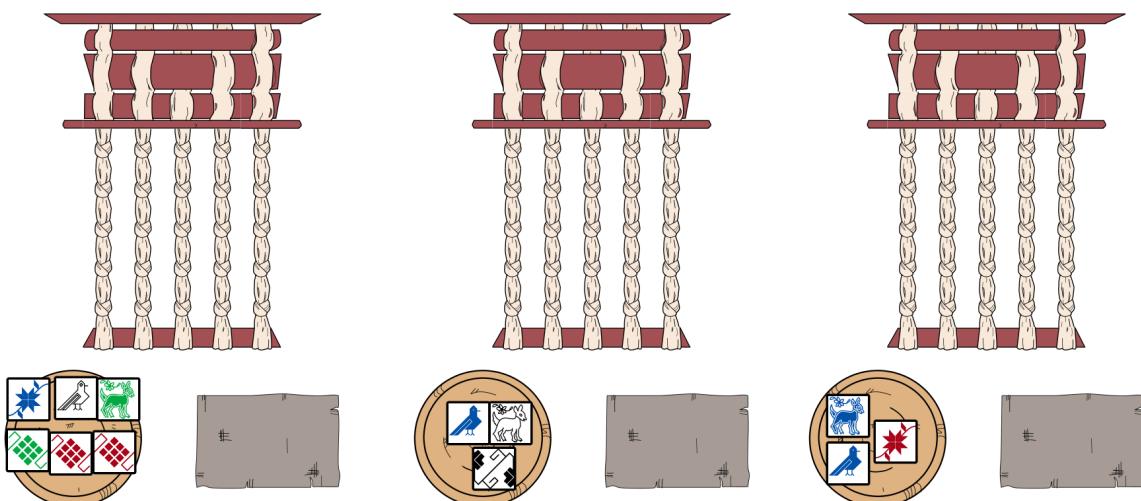
Telar es un juego de 2-4 jugadores, donde cada jugador coloca fichas con diseños de origen indígena sobre su tablero, con la meta de crear filas y columnas del mismo color o diseño.

Este paquete contiene:

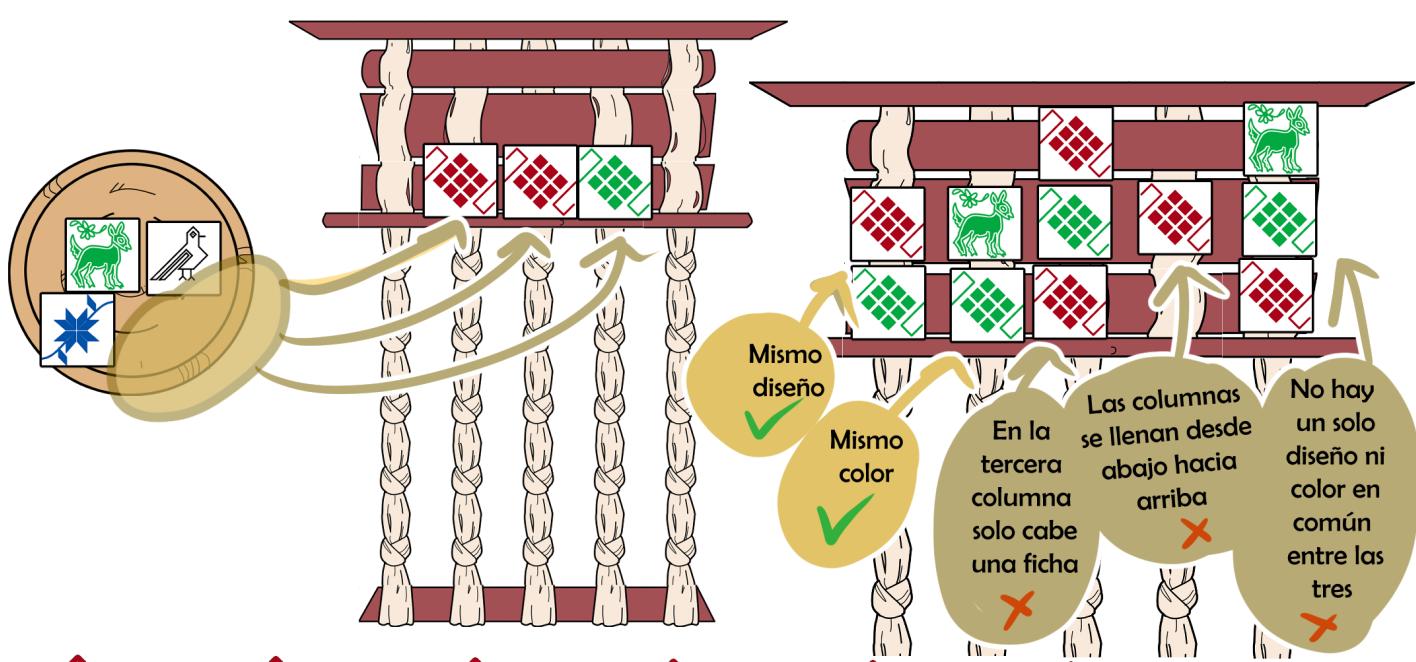
- » Instrucciones del juego
- » Ejemplo detallado de la puntuación
- » Descripción del origen de las fichas
- » 4 tableros (cada tablero consiste en un telar, una canasta, y un tejido desechado)
- » 100 fichas (veinte de cada diseño, veinte de cada color)

## Instrucciones del juego

1. Se recortan las cien fichas. Las fichas se ponen en una bolsa al centro del área de juego, de tal manera que los jugadores no puedan ver el contenido de las fichas.
2. Se decide quién será el primer, el segundo, el tercer, y el cuarto jugador, como quieran los jugadores. El primer jugador elige seis fichas del centro al azar, y los coloca en su canasta. Los demás eligen tres fichas de la misma manera.



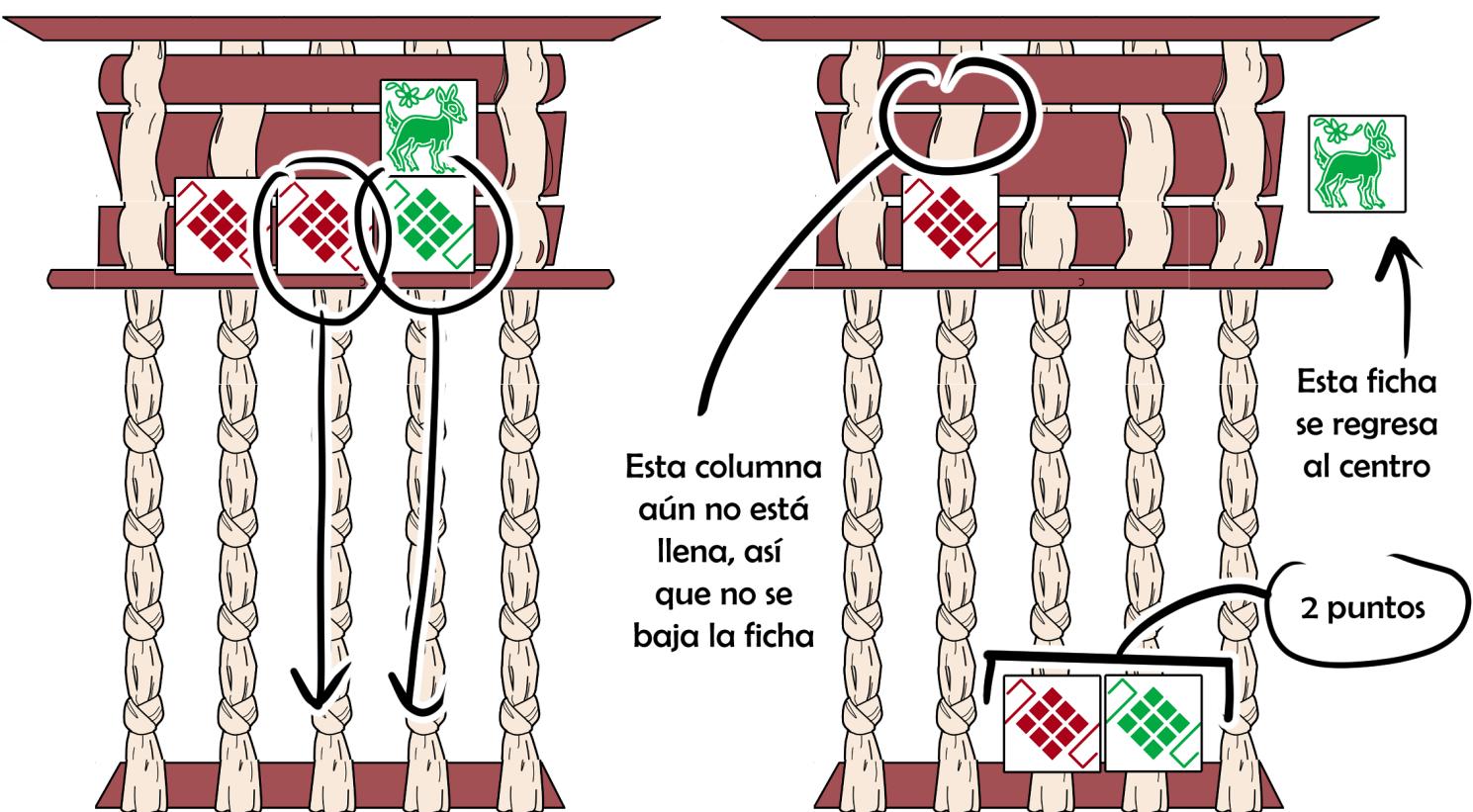
3. El primer jugador elige un color o diseño, o una combinación de las dos cosas, y coloca **todas** las fichas de dicho color/diseño en las columnas por arriba de su telar. En el ejemplo que sigue, el jugador seleccionó tres fichas con el mismo diseño. El jugador puede colocar las fichas en las columnas de arriba de su tablero como le de el gusto, siempre y cuando todas las fichas dentro de una columna tengan un color o diseño en común.



5. Se siguen pasando las fichas hasta que se acaben las fichas de todos los jugadores. Entonces, se bajan las fichas de **más abajo** de todas las **columnas llenas** del telar.

De izquierda a derecha, la primera columna se llena con tres fichas, la segunda con dos, la tercera con una, la cuarta con dos, y la quinta con tres. Todas las fichas que no se bajaron en las columnas llenas se regresan a la bolsa al centro del área de juego. Las fichas dentro de las columnas no completas se quedan en su lugar para la siguiente ronda.

Por cada ficha que concuerde con el color o diseño de otra ficha justo al lado o debajo de ella, se cuentan el numero de fichas sucesivas del mismo color/diseño, incluyendo la que se acaba de bajar, y ese número se suma a la puntuación del jugador. Si un jugador se quedó con fichas que no pudo colocar, la cantidad de estas se resta de su puntuación.

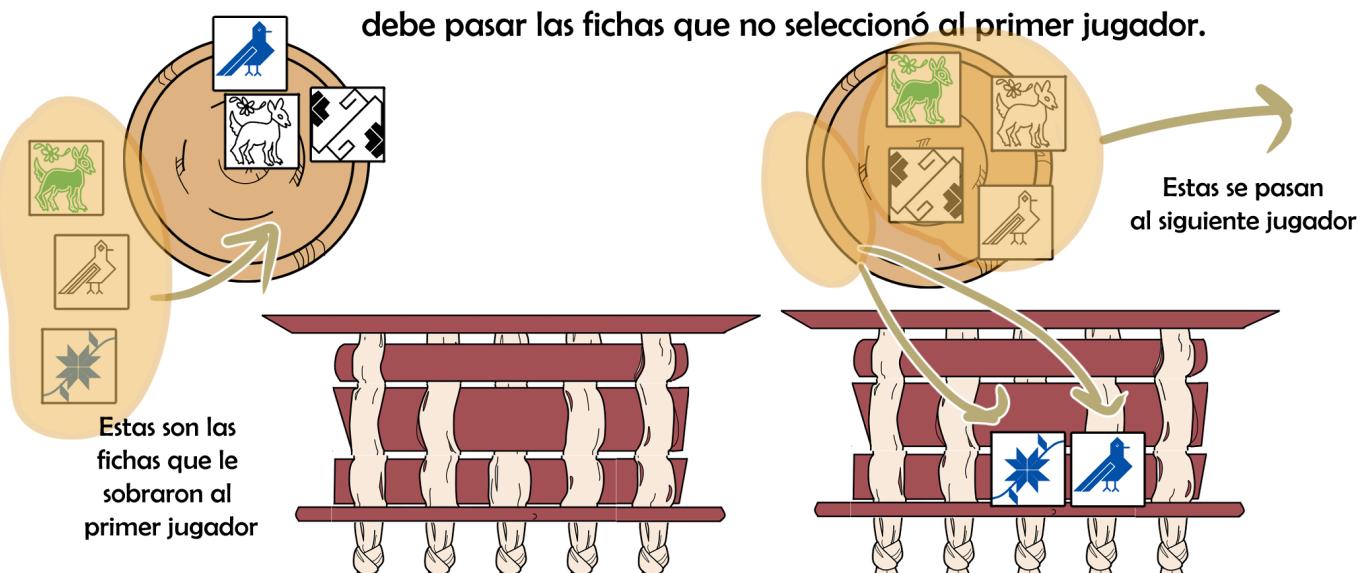


Ahora, el **segundo** jugador comienza la siguiente ronda, eligiendo al azar seis fichas. Todos los demás jugadores eligen tres, y se sigue jugando. En suceso, el tercer jugador comenzará la tercera ronda.

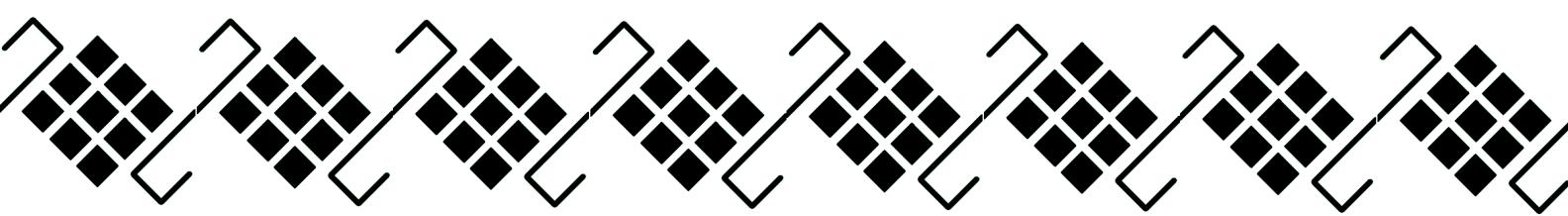
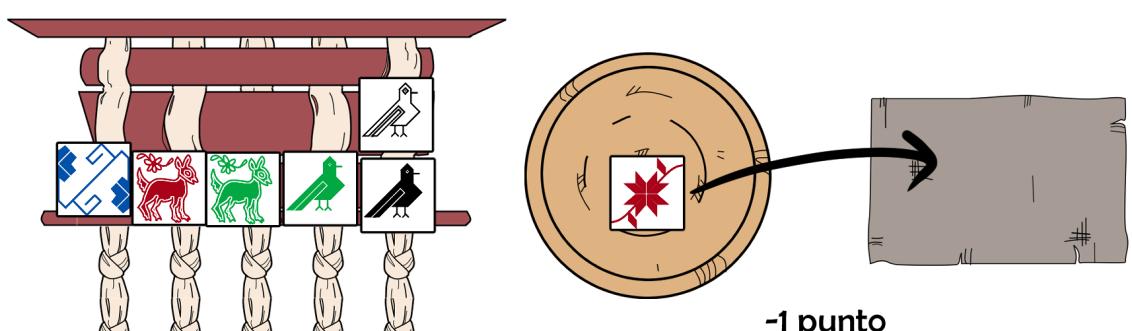
El juego acaba cuando un jugador logre llenar una columna de su telar, de cualquier combinación de diseños y colores.

¡El jugador con la puntuación más alta es el ganador!

4. Después de haber colocado las fichas sobre el telar, se pasan las fichas que no fueron seleccionadas al siguiente jugador. Ahora el siguiente jugador hace lo mismo, colocando fichas del mismo color o diseño sobre su telar (en este caso, el jugador eligió las fichas de color azul). El último jugador debe pasar las fichas que no seleccionó al primer jugador.



Si en algún punto no se puede hacer una jugada, siendo cuando no hayan columnas que concuerden con el color o diseño de una ficha en la canasta de un jugador, el jugador debe desechar la ficha, y se resta la cantidad de fichas desecharadas de la puntuación del jugador.



Para mejor demostrar la puntuación, aquí se incluye un ejemplo del mismo jugador al terminar tres rondas sucesivas del juego:

