



Sucesos Argentinos es un juego de cartas donde se pone a prueba tu conocimiento, organizando una línea de tiempo con varios hitos de la historia de nuestro país. Cada partida permite de 2 a 4 jugadores y tiene una duración de 10 a 20 minutos.

CONTENIDOS

En la caja del juego encontrarán:

- Este manual
- 75 cartas únicas de doble cara que representan sucesos notables de la historia argentina
- 1 carta / mate ilustrada para indicar el primer jugador de cada ronda

En el frente de cada carta se encuentra el nombre por el cual se conoce al hecho histórico y una imagen orientativa, y al dorso una descripción del suceso y el año en que ocurrió. CUIDADO, las cartas deben mezclarse y verse del lado del frente, manteniendo el dorso oculto hasta que el reglamento lo indique.

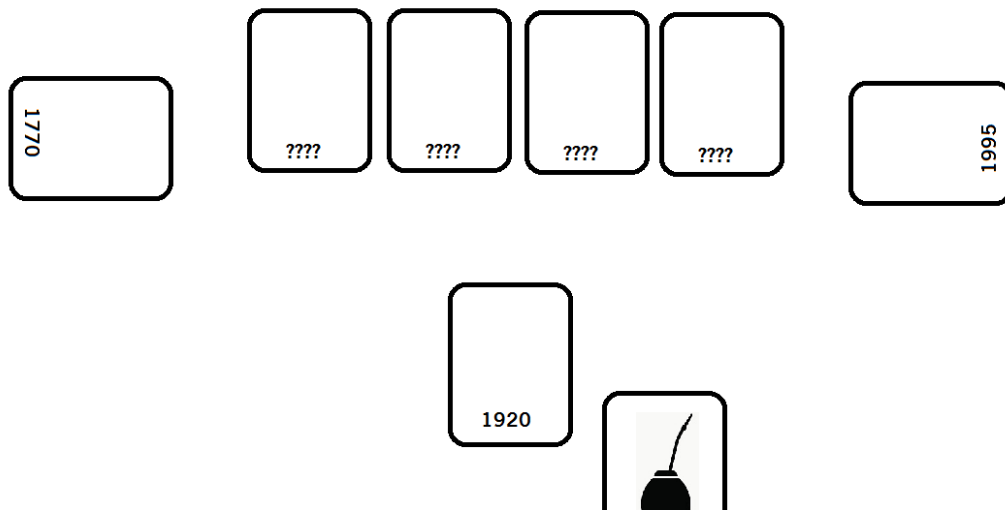
Existen 4 mazos diferentes de Sucesos Argentinos: “I: Política y Conflictos”, “II: Economía y Sociedad”, “III: Ciencia y Cultura” y “IV: Cambalache”.

Dos o tres mazos diferentes pueden combinarse para crear un juego con mayor variedad y permitir que hasta 6 personas participen en una partida. Las cartas de cada mazo tienen un ícono que las distingue en caso de que se quieran volver a separar, aunque es posible jugar perfectamente con los mazos combinados.

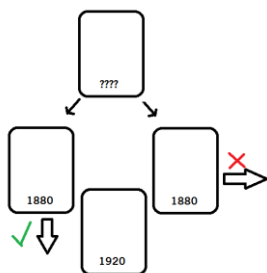
CÓMO JUGAR

Al comienzo de la partida, el jugador de mayor edad será el encargado de mezclar el mazo de cartas (manteniendo siempre el mazo con el frente hacia arriba), repartir una carta a cada jugador, y poner en el centro de la mesa una cantidad de cartas igual a la cantidad de jugadores más uno.

Cada jugador deberá dar vuelta la carta que recibió, leer su nombre y año, y colocarla con el dorso hacia arriba frente a él, de manera que sea visible el año de su suceso. Esta será su carta inicial, alrededor de la que deberá ubicar las nuevas cartas que obtenga. Una vez que todos hayan dispuesto su carta inicial, el jugador a la izquierda de quien repartió deberá la carta mate, colocarla en frente suyo para indicar que es el primer jugador de la ronda y comenzar su turno.



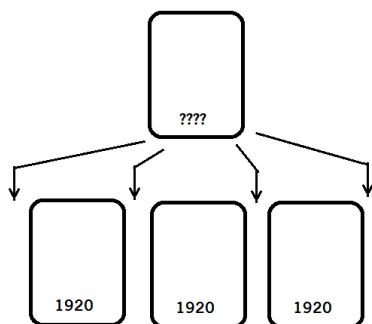
En su turno, cada jugador tendrá que escoger una de las cartas del centro de la mesa y elegir si quiere ubicarla a la derecha (después) o a la izquierda (antes) de su carta inicial de acuerdo con el año en que cree que ocurrió el suceso. Luego de ubicar la carta, ésta se da vuelta. Si su posición es correcta, la carta se mantiene en su lugar; si es incorrecta, el jugador debe leer en voz alta el texto que describe el suceso y poner la carta con el dorso hacia arriba en una pila de descarte junto al mazo. El jugador a la izquierda del jugador inicial repite el mismo procedimiento, continuando hasta que todos hayan completado su turno.



NOTA: En caso de que dos sucesos hayan ocurrido en el mismo año, cualquier posición se considera válida entre ellos.

Al finalizar cada ronda, quedará una carta sobrante en el centro de la mesa. El primer jugador deberá colocarla en el fondo del mazo, volver a poner tantas cartas del mazo como jugadores más uno en el centro de la mesa, y pasar la carta-mate al jugador de su izquierda. Se comienza así una nueva ronda.

A medida que se acumulen más sucesos en sus líneas de tiempo personales, los jugadores deberán ubicar las nuevas cartas que elijan en la posición que crean correcta entre todas sus cartas, por lo que el año revelado deberá ser posterior o igual al de la carta a su izquierda y anterior o igual al de la carta a su derecha.



Al comienzo de cada partida se debe elegir una cantidad de cartas que debe tener la línea de tiempo a armar. Recomendamos que para empezar esta sea de 5, pero pueden utilizarse 6 o 7 cartas como objetivo. Cuando un jugador llegue a armar una secuencia de esa cantidad de cartas ordenadas correctamente, se continuará con la ronda hasta que todos los jugadores hayan tenido su turno. Si al final de la ronda hay un jugador que tenga una línea con más cartas que el resto de los jugadores, ¡Este será el ganador!

En caso de empate entre dos o más jugadores, comienza la fase de Eliminación: La carta-mate pasa al jugador de la izquierda por última vez y no se volverá a mover. En esta fase, los jugadores ya no tendrán cartas para elegir, sino que, siguiendo el orden de turnos, cada uno deberá tomar la primera carta del mazo y ubicarla en su línea de tiempo. En caso de que la haya ubicado incorrectamente, ese jugador quedará eliminado (a menos que todos los otros jugadores tampoco hayan podido ubicar correctamente su Suceso en esta ronda). Se continuará hasta que todos los jugadores sean eliminados excepto el último, que será, ahora sí, el definitivo ganador.

VARIANTES

Variación sin descarte: para aumentar la dificultad del juego, se puede acordar no descartar la carta sobrante de cada ronda y sumarla a la nueva ronda (por lo que solo habrá tantas cartas nuevas como jugadores, sumadas a la carta no elegida).

NOTA PARA PADRES Y DOCENTES

Sucesos Argentinos está ideado como juego educativo para chicos desde los 10 años. Sin embargo, algunos sucesos pueden resultar inapropiados para algunas edades. Queda a criterio del docente o adulto a cargo remover las cartas que no crea adecuadas para el grupo.

Diseño del juego: Guido D. Cegarra.

Diseño gráfico: Santiago "Cyric" Rodríguez.

Diseño del reglamento: Juan "Outsider" Domínguez.

Ilustración del marcador de primer jugador: Esteban Calvi

Agradecemos especialmente a JMV por la ayuda con el diseño, a los miembros del club Amanecer Asiático por prestarse para el testeo y a los miembros de Tribu por el apoyo.

Sucesos Argentinos - Tercera Edición

Editado por AA Lúdica. www.aaludica.com.ar

Buenos Aires, Argentina 2018 - Industria Argentina