

## Cómo jugar

Ars Domino es un juego para 2 a 4 jugadores, que busca acercar a sus jugadores al mundo del arte mediante las mecánicas de un juego popular: el dominó.

Las fichas en este juego representan 7 periodos del arte occidental.

Hay un total 7 fichas dobles (con una sola obra de un periodo), y 21 fichas con dos obras de diferentes periodos separadas por una línea blanca. En las dos hojas de referencia que se incluyen en el juego se encuentra el periodo correspondiente a cada obra, su nombre y su autor. Estas pueden ser consultadas durante la partida.

Cada periodo tiene asignado un valor:

- Antigüedad Clásica: 6 Puntos
- Medieval Cristiano: 5 Puntos
- Renacimiento: 4 Puntos
- Barroco: 3 Puntos
- Romanticismo: 2 Puntos
- Impresionismo: 1 Punto
- Vanguardias: 0 Puntos

Antes de comenzar la partida, debe buscarse papel y lápiz para poder anotar los puntajes de cada ronda. Al comenzar, se deben mezclar todas las fichas boca abajo y formar con ellas una pila. Cada jugador tomará una mano inicial de 7 fichas si fueran 2 jugadores, o de 5 fichas si fueran 3 o 4 jugadores. Las fichas que tiene en la mano cada jugador son información secreta y no deben mostrarse a los otros jugadores.

El jugador inicial será aquel que tenga la ficha doble de mayor valor, y deberá colocar esa ficha de su mano en el centro de la mesa, boca arriba.

El objetivo del juego es liberarse de jugar todas las fichas de la mano, de ser posible. Para jugar una ficha, esta debe tocar con uno de sus extremos una obra del mismo periodo. De no poder jugar ninguna ficha, se deben tomar fichas de la pila hasta encontrar una que pueda colocarse. De no quedar fichas en la pila, es posible pasar sin jugar.

La ronda terminará cuando un jugador haya jugado su última ficha, o cuando todos los jugadores pasen. Los jugadores entonces cuentan los valores de las obras que quedan en su mano y los suman como puntaje de la ronda.

Luego de esto se mezclan todas las fichas y se inicia una nueva ronda. Cuando al menos uno de los jugadores llegue o supere el límite de puntos (50 con 2 jugadores, 100 con 3 o 4), finaliza el juego. El jugador con menos puntos acumulados es el ganador.

## Agradecimientos

A la profesora Patricia Grau Dieckmann por su ayuda en la selección de las obras y periodos

A José María Varela por la ayuda con el diseño gráfico

A los miembros de Tribu por el apoyo.

Diseño de juego: Guido D. Cegarra

Diseño Gráfico: Santiago "Cyril" Rodríguez

Reglamento: Juan "Outsider" Domínguez