

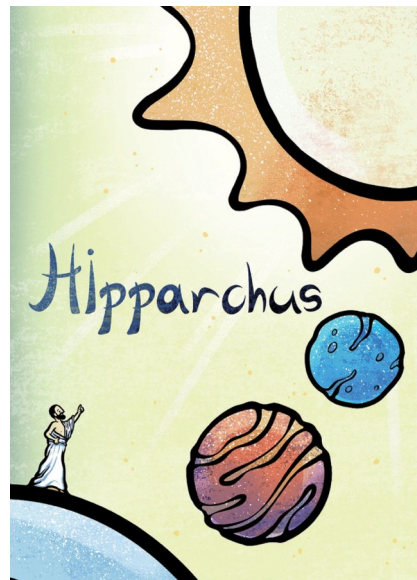
HIPARCO

2 jugadores - 20 minutos - A partir de 8 años

Diseño: Geonil
Ilustraciones: Bijou
Traducción al español: Javier Fernández

Hiparco de Nicea fue un astrónomo, geógrafo y matemático griego cuyos estudios astronómicos fueron de gran importancia. Entre sus aportes se destacan el primer catálogo de estrellas, la división del día en 24 horas de igual duración, el descubrimiento de la precesión de los equinoccios, la distinción entre año sidéreo y año trópico, mayor precisión en la medida de la distancia entre la Tierra y la Luna y de la oblicuidad de la eclíptica, la invención de la trigonometría y de los conceptos de longitud y latitud geográficas.

Hiparco es un juego de bazas para 2 personas en el que los jugadores se pondrán en la piel de dicho astrónomo griego y expondrán sus observaciones sobre la Tierra, la Luna y el Sol, tratando de validar las teorías de cada uno de estos cuerpos celestes pero al mismo tiempo teniendo cuidado de no monopolizar el debate.



COMPONENTES

30 cartas (10 de **Sol**, 10 de **Luna** y 10 de **Tierra**)



PREPARACIÓN

Mezclar todas las cartas y repartir 14 cartas a cada jugador. Cuando recibas tus 14 cartas, llévalas a tu mano en ese orden sin reordenarlas.

IMPORTANTE: En ningún momento del juego podrás ordenar las cartas de tu mano.



Deja las 2 cartas restantes en la mesa boca abajo. Estas cartas no se usarán en la partida.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

Para comenzar la primera ronda, elige un jugador inicial al azar. En las rondas siguientes, quien haya ganado la ronda anterior será el jugador inicial.

El jugador inicial (denominado "**líder**") deberá jugar una carta y luego el otro jugador (denominado "**seguidor**") deberá jugar una o más cartas del mismo palo pero de diferente valor. Si el seguidor no posee ninguna carta del mismo palo que jugó el líder, deberá jugar cartas de cualquier otro palo.

IMPORTANTE: Las cartas no tienen valor en sí mismas (ya que no tienen ningún número impreso) sino que su valor está dado por la cantidad de cartas de un mismo palo que se jueguen.

Al jugar cartas, debes jugar de **1 a 3 cartas contiguas** del mismo palo y debes jugar **todas las cartas contiguas del mismo palo**.

EXCEPCIÓN: Si tienes **más de 3 cartas contiguas**, puedes jugar de 1 a 3 cartas. Pero luego de jugarlas, si ese grupo disminuye a 3 o menos, no podrás volver a separarlo, como se explicó anteriormente.



Ejemplo:

*Si quieres jugar cartas de **Luna**, estas son tus dos opciones. Puedes jugar 1 o 3 cartas.*



Ejemplo:

*Si quieres jugar cartas de **Sol**, puedes jugar 1 carta (la tercera de la izquierda) o puedes jugar de 1 o 3 cartas del grupo de 5 (rompiendo ese grupo).*

Como se explicó anteriormente, el seguidor deberá jugar cartas del **mismo palo** que jugó el líder pero de una **cantidad diferente**. Si eso no es posible, el seguidor deberá jugar cartas de cualquier otro palo, en cualquier cantidad (1 a 3).



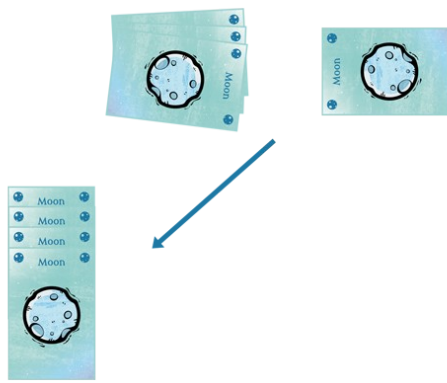
Ejemplo:

*Si el líder jugó 1 **Tierra** y esta es la mano del seguidor, el seguidor no podrá jugar **Tierra** y deberá jugar **Luna** o **Sol**.*

¿Quién gana la baza?

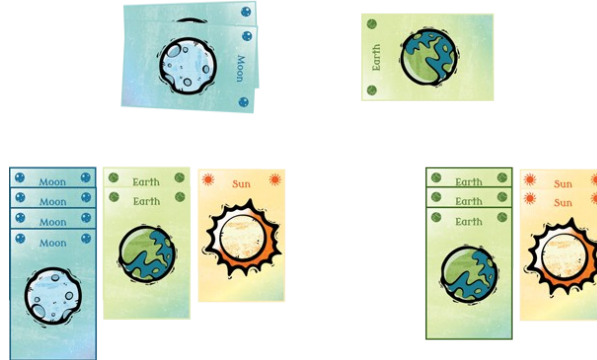
- (a) Si **ambos jugadores** jugaron cartas del **mismo palo**, quien haya jugado las cartas de **mayor valor** ganará la baza.
- (b) Si los jugadores jugaron cartas de **palos diferentes**, se comparará la **cantidad de cartas adquiridas previamente en dichos palos**, sin importar la cantidad de cartas que se hayan jugado en la baza actual, y quien tenga **menos cartas adquiridas previamente** será quien gane la baza. Si la cantidad de cartas adquiridas previamente es la misma, el seguidor ganará la baza.

Tras ganar la baza, se toman todas las cartas de dicha baza y se colocan frente al ganador (separadas por palo para facilitar el conteo), quien se convertirá en el nuevo líder.



Ejemplo (a):

El jugador de la izquierda jugó 3 **Lunas** y el jugador de la derecha jugó 1 **Luna**. Como son del mismo palo, el jugador de la izquierda gana la baza. Se toman todas las cartas de la baza (en este caso 4 **Lunas**) y se colocan frente al jugador de la izquierda.



Ejemplo (b):

El jugador de la izquierda jugó 2 **Lunas** (y ya había ganado 4 **Lunas**).
El jugador de la derecha jugó 1 **Tierra** (y ya había ganado 3 **Tierras**).
El jugador de la derecha gana la baza porque la cantidad de cartas que ya había ganado es menor.

Fin de la ronda

Si un jugador se queda sin cartas, la baza se dará por terminada.

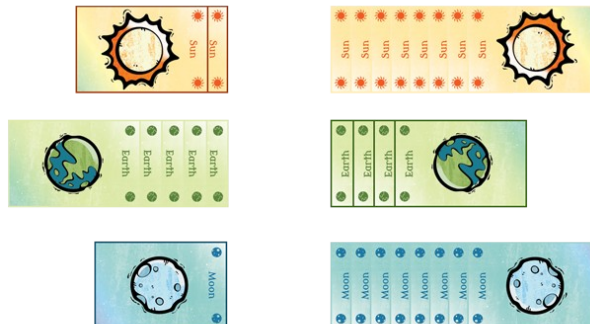
Si el seguidor no puede jugar ninguna carta de acuerdo a las condiciones mencionadas anteriormente, la baza se terminará de inmediato.

El ganador de la ronda anterior será el líder de la próxima ronda.

PUNTUACIÓN

Al final de la ronda, se compararán las cartas adquiridas de cada palo. Quien haya ganado **más cartas de cada palo** ganará **tantos puntos como cantidad de cartas de ese palo haya ganado el rival**. Si la cantidad de cartas ganadas es la misma que el rival o si el rival no ganó ninguna carta, serán 0 puntos.

Finalmente, se sumará la puntuación de cada uno de los tres palos y el jugador con mayor puntuación ganará la ronda. Si la puntuación total es la misma, ganará el seguidor de la última baza.



Ejemplo:

El jugador de la **derecha** ganó más **Soles** que su rival, lo que le otorga **2 puntos**.
El jugador de la **izquierda** ganó más **Tierras** que su rival, lo que le otorga **4 puntos**.
El jugador de la **derecha** ganó más **Lunas** que su rival, lo que le otorga **1 punto**.
Puntuación total del jugador de la **derecha**: **3**
Puntuación total del jugador de la **izquierda**: **4**
El jugador de la **izquierda** ganó la ronda.

GANADOR

La partida completa consistirá de un máximo de 3 rondas y ganará la partida quien haya ganado 2 rondas.