

Un juego de **Miguel Suárez O.**

El Tratado de Rodentia

BITE & WRITE



2 a 5
jugadores



Duración
20 minutos



Desde los
8 años



El Tratado de Rodentia

BITE & WRITE

Juego que forma parte del universo de Rodentia, el juego de tablero, donde los roedores se han unido y logrado expulsar a sus depredadores. En Bite & Write después de los tiempos de guerra contra lobos y zorros, el consejo de líderes está sosteniendo el tratado de Rodentia, mediante un juego de dados se distribuyen las tierras obtenidas después de triunfar.

Al pintar el mapa representamos las fuerzas de nuestros roedores posicionándose y controlando zonas del mapa, comandadas por sus líderes, mientras se enfrentan a los ataques furtivos de los pocos lobos que aún se adentran en Rodentia para causar terror.

OBJETIVO

Controlar los territorios más valiosos de Rodentia, mediante la elección de dados, mientras exploras con tu líder, y evitas los ataques furtivos de los lobos.

PARA JUGAR NECESITAS

-Hoja de juego (contiene mapa de 26 hexágonos: 5 bosques, 5 montañas, 5 Ríos, 5 pantanos, 5 praderas y 1 lobo; indicaciones de dado, marcador de objetivos, zona de bonificación, zona de captura de lobos, zona puntos de victoria).

-6 dados

-5 lápices de distinto color (se sugiere usar: ardillas-verde, marmotas-rojo, nutrias-azul, castores-marrón y topos-morado).

-7 peones (representan al líder de cada especie: Ardillas, marmotas, nutrias, castores, topos y dos de lobo).

-1 ficha de jugador inicial.



PREPARACIÓN

- Colocaremos en el centro de la mesa una hoja de jugadores (2-3 jugadores) o dos hojas (4-5 jugadores), según el número de jugadores, uniéndolas como se indica en la figura (*mapa 1 arriba* *mapa 2 abajo*)



Para el montaje, es necesario recortar el mapa 2, tal como indica la zona roja.

- Repartir un lápiz de distinto color a cada jugador.
- Elegir 2 de los 6 objetivos comunes a los jugadores. Para ello podemos lanzar 2 dados.
Nota: Al final de la partida, quién los logre consigue puntos de victoria adicionales.
- Entregar un peón a cada jugador, representa al líder de especie (del mismo color del lápiz idealmente).
- Ubicar en la mesa un número de dados igual a la cantidad de jugadores más 1.
- Cada jugador dibujará una madriguera en uno de los hexágonos del tipo de terreno del mapa correspondiente a su especie (*Ardillas-bosque, marmotas-montañas, nutrias-ríos, castores-pantanos y topos-praderas*). Éstas madrigueras, se ubican en orden inverso al turno, terminando el jugador inicial. Para diferenciarlas, pueden hacer una figura geométrica u otra forma usando el lápiz de su color.
Nota: Solo una madriguera de cada especie por juego.



En el ejemplo, quien controla los topos, dibuja su madriguera en la pradera

- Ubicar el peón de cada especie sobre su madriguera y el peón de lobo sobre su hexágono (dos lobos con 4-5 jugadores).



- Elegir jugador inicial: el último en haberse lavado los dientes, recibe la ficha de jugador inicial.

COMO JUGAR

El juego se desarrolla a lo largo de varias rondas, las que se componen de 4 fases:

1. Elegir territorios.
2. Tomar control de territorios.
3. Movimientos de líderes o lobo.
4. Bonificar terrenos.

1. Elegir Territorios

El jugador inicial lanza los dados y escoge un dado de los lanzados, a continuación el jugador de su izquierda escoge otro dado de los restantes, y así sucesivamente todos los jugadores escogen dados, quedando siempre un dado libre.

Los resultados de los dados significan:



BOSQUES



MONTAÑAS



RÍOS



PANTANOS



PRADERAS



LOBOS

2. Tomar Control de Territorios

Cada jugador, siguiendo el orden del turno, a partir del tipo de terreno en el dado escogido, posiciona de 1 a 3 roedores en uno o más hexágonos rellenando con su color los  que hay en cada hexágono.

Nota: De los 3 roedores que podemos colocar por turno, estaremos limitados a un máximo de 2 roedores en un mismo hexágono por turno.



Ejemplo: Si elegimos el dado 5 (praderas) podremos colocar 2 roedores en un hexágono de pradera y el restante en otro del mismo. O bien, colocar a los 3 roedores en 3 praderas diferentes. No podremos colocar a 3 roedores en una pradera en un solo turno.



Reglas para posicionar roedores

- **Adyacencia:** Posicionar hasta 3 roedores, coloreando, en hexágonos adyacentes a:

a) Nuestra madriguera



b) Hexágonos del mapa que contengan otros de nuestros roedores, incluido hexágonos donde estén nuestros roedores.

c) Al líder, incluido el hexágono en el que se encuentra el líder.



Nota: No podemos ubicar roedores en hexágonos que estén ocupados por otros líderes o por el lobo.



- Avanzada: Si según el terreno elegido (dado que hayamos cogido), no podemos ubicar roedores siguiendo la regla de adyacencia, podremos escoger cualquier otro hexágono del mapa del tipo de terreno escogido en el dado para ubicar 1 roedor. Adicionalmente, podremos mover el peón de nuestro líder al espacio donde acabamos de posicionaron al nuevo roedor.



**En cada uno de los hexágonos es posible posicionar un máximo de 5 roedores entre todos los jugadores. Quién tenga más roedores posicionados controla el hexágono, y para ello, basta con tener 3 de un solo color. Para diferenciar un terreno controlado de uno que no lo está, se debe pintar el borde con el color de quien lo domina.*



3. Mover al Líder y Lobos

Líder

Por orden de turno los jugadores pueden, opcionalmente, mover a sus líderes a un hexágono adyacente.

El terreno al que nos movemos puede estar controlado por otro jugador (mayoría), puede ser la madriguera de otro jugador, incluso podría estar ocupado por otro líder, pero no por el lobo.



Los líderes permitirán a los jugadores:

- Reservar hexágonos NO controlados. Ningún jugador puede pintar roedores, mientras el líder esté ahí.
- Contar con más zonas del mapa donde poder dibujar.
- Añadir 3 puntos de victoria a un hexágono controlado al final de la partida, si tu líder está posicionado sobre él.

Lobos

El peón de lobo, se moverá por hexágonos adyacentes a su ubicación actual. Cuando se lanzan los dados y hay uno o más resultados de "6", habrá las siguientes condiciones:

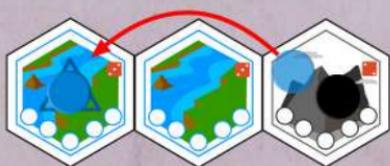
-Si un jugador escoge un dado que representa a los lobos (cara 6), podrá mover al lobo 1-2 hexágonos adyacentes a su ubicación.



-Si ningún jugador escoge el dado de lobos, el jugador inicial moverá el lobo 1-2 hexágonos, adyacentes a su ubicación.

-En la misma ronda, más de un jugador podrá mover al(los) lobo(s) si se cumplen las condiciones previas, por orden de turno.

Si el lobo llega a un hexágonos ocupado por un líder, lo atrapa y lo envía a su madriguera, marcando una captura (un círculo) de lobo en la hoja de juego: ésto dará puntos negativos al jugador atrapado. Por cada captura los puntos negativos aumentan.



CAPTURAS DEL LOBO

ARDILLAS	3	5	7
MARMOTAS	3	5	7
NUTRIAS	③	5	7
CASTORES	3	5	7
TOPOS	3	5	7



Si el lobo aún cuenta con movimiento puede continuar desplazándose, pudiendo atrapar de este modo a más de un líder a la vez.

Los líderes se consideran a salvo estando en cualquiera de las madrigueras.

4. Bonificar el Tipo de Terrenos

Cuando todos los jugadores han posicionado a sus roedores en territorios y han movido a sus líderes/lobos, se anotará en la hoja de jugadores una X en el tipo de terreno del dado libre, bonificando de este modo todos los hexágonos de ese tipo de terreno para el conteo de puntos de victoria al final de la partida.

BONIFICAR TERRENOS

BOSQUES X

MONTAÑAS X

RÍOS

Cada tipo de terreno puede ser bonificado más de una vez. Cada X que tenga cada tipo de terreno proporcionará 1 punto extra a cada hexágono de ese tipo.

Finalmente, el jugador a la izquierda del actual jugador inicial toma la ficha de jugador inicial y los dados. A continuación comienza una nueva ronda.

FIN DEL JUEGO

El juego termina cuando se da una de las siguientes situaciones:

-Un jugador no puede elegir un dado que le permita posicionar roedores en hexágonos, ya que están completos u otro jugador tomo antes el dado que lo permitía. Ésta ronda concluye en la fase 1.



*Si el jugador elige un dado-tipo de terreno, de manera intencionada, que no le permite posicionar roedores en un hexágono, habiendo dados disponibles que lo permiten, ese jugador acepta no colocar roedores en dicho turno, esto quiere decir que **no posicionará roedores (el resto de jugadores si)**. En este caso, no finaliza la partida.

- El lobo ha atrapado a todos los líderes al menos una vez. A dos jugadores al menos dos veces. A un jugador tres veces. En este caso se termina la ronda de juego, concluyendo en la fase 4.

CÁLCULO DE PUNTUACIÓN

Sumar Puntos de Victoria (PV), considerando quien tiene mayoría de roedores en cada hexágono. Hay que tener en cuenta cuantas veces hemos bonificado cada terreno:

- 2 PV+bonificaciones por hexágonos del terreno correspondiente a la especie.

Ejemplo: las ardillas recibirán 2 PV por cada hexágono de bosque que controle (más las bonificaciones que tengan los bosques)

- 1 PV+bonificaciones por hexágonos que no sean del terreno de tu especie.

- PV por logro de objetivos.

- Se restan los Puntos negativos por capturas del Lobo (1 captura: -3, 2 capturas: -5 y 3 capturas: -7.)

- 3 PV Puntos por Líder en hexágono controlado.

- En caso de empate en el control de un hexágono por dos o más jugadores el hexágono se considera no controlado, para todos los fines.



Al final de la partida si tienes mayoría de roedores en un hexágono, también cuenta como dominio del territorio, por lo tanto puntúa.

El jugador con más puntos de victoria es el ganador, en caso de empate el que controla más hexágonos de su especie. Si se sostiene, el ganador es quien obtuvo mayor cantidad de puntos sin objetivos, por último, quien fue menos capturados por los lobos.

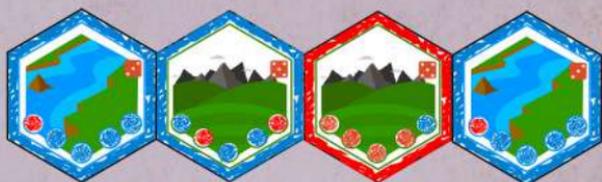
PUNTUACIÓN OBJETIVOS

Se seleccionan dos al comienzo del juego, y añaden puntos de victoria al final de la partida. Éstos se obtienen controlando la mayor cantidad de hexágonos según las condiciones del objetivo, en caso de igualdad en el número hexágonos controlados todos los jugadores obtienen los Puntos de Victoria.

1) Dominar una fila. Controlar mayoría de terrenos de la fila, se consideran todas las filas, 2 PV cada fila dominada.



2) Zonas separadas del mapa. Cada jugado obtiene 3 PV por cada zona controlada separada, considerando que una zona está compuesta por al menos dos hexágonos contiguos controlados. *Nota: Objetivo no recomendado a 2 jugadores.*



3) Zona más grande del mapa. Controlar la zona con mayor cantidad de hexágonos.

1ro. 8 PV y 2do. 4 PV. Si hay empate en 1er lugar ambos obtienen 8 PV, y no hay puntaje para el 3ro. Si hay empate en 2do lugar ambos obtienen 4 PV.

4) Dominar una diagonal (al comienzo de cada juego se define si las diagonales del mapa serán ascendentes o descendentes). Se consideran las diagonales sobre 3 hexágonos, 2 PV por cada diagonal.



*Recuerda que al inicio de la partida, debe quedar definida la diagonal que será puntuada al final.

5) Conectar madrigueras: Mediante los terrenos controlados vincular en una zona 2 o más madrigueras. 4 PV por cada madriguera conectada. Se consideran madrigueras conectadas sí un jugador vincula mediante el control de hexágonos continuos los hexágonos colindantes de dos o más madrigueras.



6) Dominar los bordes. 2 PV por controlar la mayoría de hexágonos una de las zonas exteriores del mapa. Considerando 4 zonas: borde superior, inferior, izquierdo y derecho. Considerando para cada borde los hexágonos de las esquinas del mapa.



El Tratado de Rodentia

BITE & WRITE

Un juego de **Miguel Suárez O.**

Ilustración Portada **Pluulp**

Diseño Gráfico e Ilustraciones **Eitel Saavedra D.**

Edición **Cacahuete Games**

Encuétranos en Instagram

@masogames

@pluulp

@juegacaracol

@cacahuategames



RODENTIA

LA GUERRA DE LOS ROEDORES

Vencieron a sus depredadores, pero no sus diferencias.

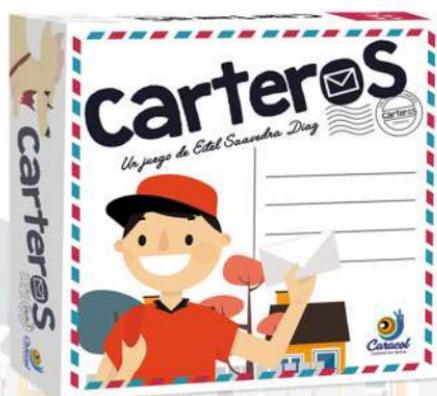
5 especies, 5 líderes, un continente.

RODENTIA, un juego de control de mapa, mediante puntos de acción.

Reprodúcese, construye tu madriguera, avanza y conquista territorios, tomando ventaja de las habilidades propias de tu especie.



Encuétralo en @masogames



Carteros

Un juego de Etel Saavedra Diag

Estudia bien las calles para lograr entregar primero todas tus cartas. No parece difícil, pero ¡ten cuidado con los perros!



Encuétralo en @juegacaracol



Cat Café

Roll & write ligero y divertido.

Haz que tu lugar en Cat Café ¡sea el mejor! Dibuja juguetes colocándolos de la manera más favorable y gana atrayendo la mayor cantidad de gatos.

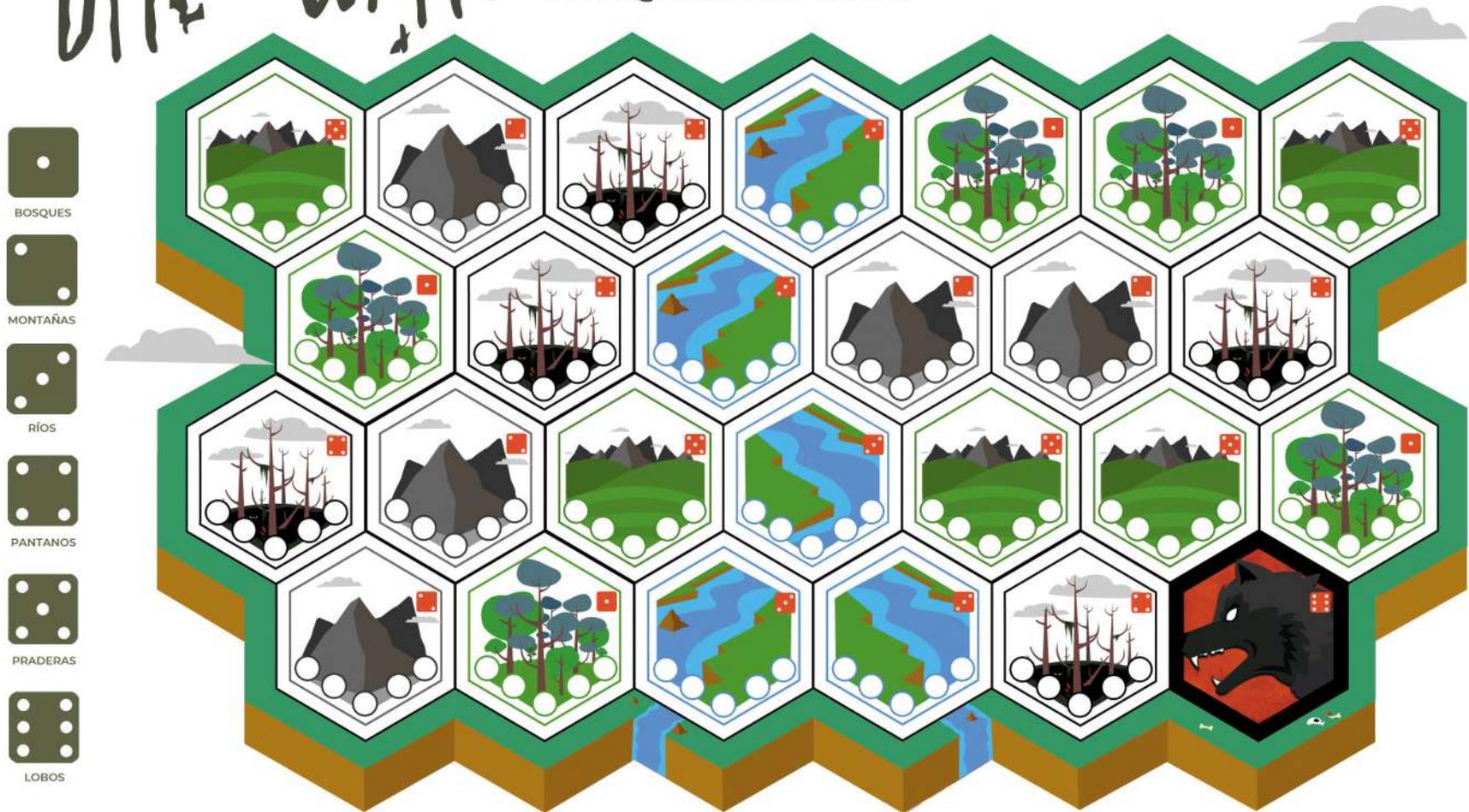


Encuétralo en @cacahuategames

BITE & WRITE

“El Tratado de Rodentia”

Un juego de @MASOGAMES | Diseño gráfico e ilustraciones @JUEGACARACOL
Edición @CACAHUATEGAMES



OBJETIVOS

- FILA HORIZONTAL
- ZONAS SEPARADAS
- ZONAS MAS GRANDES
- DIAGONAL
- CONECTAR MADRIGUERAS
- DOMINA LA FRONTERA

BONIFICAR TERRENOS

- BOSQUES
- MONTAÑAS
- RÍOS
- PANTANOS
- PRADERAS

CAPTURAS DEL LOBO

ARDILLAS	3	5	7
MARMOTAS	3	5	7
NUTRIAS	3	5	7
CASTORES	3	5	7
TOPOS	3	5	7

PUNTOS DE VICTORIA

	J1	J2	J3	J4
BOSQUES				
MONTAÑAS				
RÍOS				
PANTANOS				
PRADERAS				
LOBOS				
OBJETIVOS				