

Ofrendados es un juego de mesa de tira y dibuja (roll & write) donde buscaremos crear la ofrenda más bella para nuestro ser querido y guiarlo desde el Mictlán para que pueda disfrutarla.

Una aventura llena de vida y color donde no faltará el pan de muerto ni la creatividad para compartir cultura.

### Componentes

- 1 tablero central (Camino)
- 100 hojas de ofrenda
- 4- Dados amarillos
- 4- Dados naranjas
- 4- Dados morados
- 30 - Cartas de mercado
- 84 tokens de flores (21 flores por jugador) 4 lápices
- 1 marcador de ronda
- 4 - hojas de referencia



### Objetivo:

Armar la ofrenda más bella y desplegar un camino de flores desde el Mictán hacia ella para conectarla con nuestro ser querido y ganar la mayor cantidad de puntos.

### Preparación del juego:

- 1) Coloca al centro de la mesa el Camino (tablero central) y los dados, de acuerdo al número de jugadores:
  - 2-3 jugadores: 3 dados de cada color
  - 4 jugadores: 4 dados de cada color
- 2) Cada jugador tomará una hoja de ofrenda, los tokens de flor del color de su elección, 1 lápiz y 1 carta de referencias.
- 3) Baraja las cartas de Calaveritas y colócalas al centro.
- 4) Identifica al jugador inicial: El jugador que haya comido pan de muerto más recientemente.



### Dinámica:

El juego se lleva a cabo en 5 rondas, durante la noche de Día de muertos. En cada una los jugadores tirarán los dados y, a partir del resultado, podrán decidir entre dibujar elementos en su ofrenda o avanzar en el camino de flores. Posteriormente pasarán a la ronda de compras de Calaveritas para obtener bonus.

### La ronda de juego:

La secuencia de juego simplificada será la siguiente:

<b>1 Inicia la diversión</b> Abre 3 calaveritas. Si eres el jugador en turno tira los dados y sepáralos por color.	<b>2 ¡Qué empiece el draft!</b> Elige tus dados y construye el camino a la victoria. ¿Será dibujo, flor o dinero?	<b>3 Momento de ponernos creativos.</b> Dibuja en tu ofrenda o avanza y da color al camino con tus items de flores.	<b>4 Me da mi calaverita?</b> Compra calaveritas y obtén bonus.	<b>5 Avanza la noche</b> Mueve el marcador de ronda.
---	--	--	--	---

### Mira la ronda a Detalle:

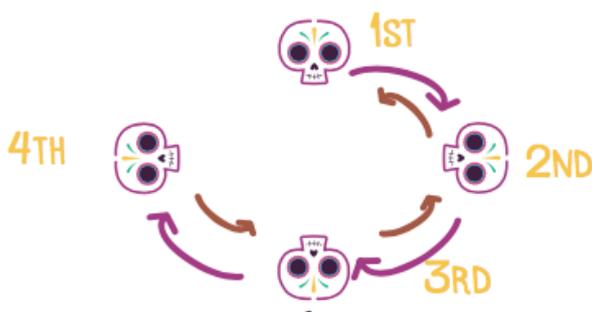
#### 1) Inicia la diversión:

Abre las 3 Calaveritas y colócalas a la vista de todos. El jugador inicial tirará todos los dados. Posteriormente, los separará por color y colocará sobre su figura correspondiente en el tablero central. De acuerdo a su color y número, los dados corresponderán a objetos para dibujar en la ofrenda, flores para el Camino o dinero.



#### 2) ¡Qué empiece el draft!

La competencia por elegir el mejor dado para tu juego empieza. Los dados morados serán de uso general, por lo que los jugadores seleccionarán de los dados naranjas y amarillos los que sean mejor para su estrategia en el siguiente orden:



Comenzando por el primer jugador y siguiendo en sentido horario, cada jugador seleccionará un dado (naranja o amarillo). Al llegar al último jugador, la selección se repetirá en reversa. Esto es, el último jugador tomará un nuevo dado y así hasta llegar al jugador inicial.

\*En partidas con 2 jugadores, la dinámica se repetirá y la selección dará una tercera vuelta de nuevo en sentido horario.

### 3) Momento de ponernos creativos.

A partir de la selección de tus dados y añadiendo los dados morados:

A - Dibuja en tu Ofrenda:

Dibuja los elementos que hayas seleccionado. Los diferentes elementos en tu ofrenda puntuarán al final del juego de acuerdo a su posición o cantidad. (Ver Puntuación). Guíate con la tarjeta de referencias para tomar las mejores decisiones.

*Puedes colocar los elementos en el orden y posición que quieras en tu Ofrenda, siempre y cuando el objeto tenga una base. Esto es, no puedes colocar objetos flotando, tendrán que estar sobre otro objeto.*



B - Avanza en el Camino de flores.

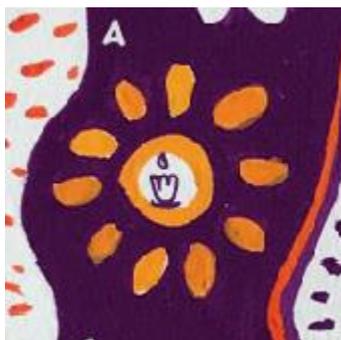
En el tablero central tendrás que guiar al espíritu de tu ser querido del Mictlán a la tierra de los vivos construyendo un camino de flores. Para esto ocuparás 3 tipos de flores de Cempasúchil.



Coloca tus flores en el camino:

Al elegir de los dados una flor, colocarás en el tablero central uno de tus tokens, sobre la flor más cercana del tipo seleccionado (saltando las flores de otros tipos que estén entre tu token anterior y el nuevo). De tener más de una flor en la ronda, podrás elegir el orden en el que colocarás tus tokens.

Algunas flores tienen además bonus intercambiables en la misma ronda. Fíjate bien con qué flor empezar, ya sea para maximizar tus avances, o para adquirir más recompensas.



\* Al pisar esa flor A se obtiene además 1 velita para la ofrenda

Ejemplo: El jugador A obtuvo por sus dados 1 flor A, 1 flor B y 1 flor C.



ESCENARIO 1



ESCENARIO 2



ESCENARIO 3

Escenario 1: El jugador colocó las piezas en el orden A, B, y C, alcanzando la tercera flor en el camino y obteniendo además un peso.

Escenario 2: El jugador colocó las piezas en el orden C, A y B; alcanzando la séptima flor en el camino y obteniendo además 1 vela para su ofrenda.

Escenario 3: El jugador colocó las piezas en el orden C, B, A, alcanzando la novena flor en el camino. En este caso no obtuvo bonus.

### Llega a la tierra de los vivos.

Sin importar tu estrategia, **para poder puntuar al final del juego**, lo más importante es construir un camino de flores que conecte a tu ser querido con tu ofrenda. Esto es, tendrás que tener al menos 1 flor en la tierra de los vivos (en las flores sobre fondo blanco, cruzando la cabeza de Quetzalcóatl).



### C - Recolecta dinero

Marca en el tablero central los dados intercambiados por dinero. Este podrá ayudarte a comprar calaveritas en la siguiente acción. Al finalizar el juego, el dinero que hayas ahorrado te ayudará a sumar puntos (Ver Puntuación).

### 3) ¿Me da mi calaverita?

En el mercado podrás comprar cartas de Calaveritas con el dinero que recolectes de tus dados en la ronda en curso o en rondas anteriores. Las Calaveritas son cartas con efectos que ayudarán a mejorar tu puntaje. Estas podrán tener efectos inmediatos o para turnos futuros, de acuerdo a su color (Naranjas inmediatos, Moradas en rondas futuras y Rosas al finalizar la 5ta y última ronda)



Los colores de las calaveritas te ayudarán además a identificar su tipo de ventaja:

- Naranjas: Ventajas sobre tu ofrenda o avance en el camino.
- Moradas: Ayudan a modificar lo que ya hayas dibujado en tu ofrenda o la selección de tus dados para rondas posteriores.
- Rosas: Cartas para puntuar por las ofrendas de tus vecinos

A - Compra calaveritas:

El primer jugador lleva la mano en la compra y el turno sigue en dirección horaria.

Si un jugador se lleva una de las tres Calaveritas en el mercado, abrirá una nueva tarjeta.

Así, todos los jugadores tendrán siempre la oportunidad de selección entre tres Calaveritas.

Todas las tarjetas que no se utilicen en la ronda se descartarán.

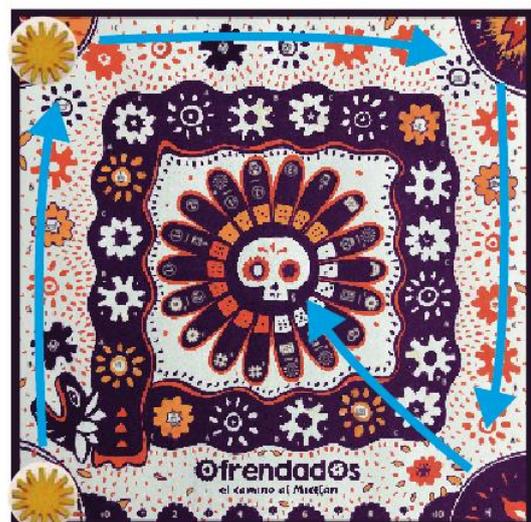
*Siente la tradición hasta los huesos:* Todas las Calaveritas vienen acompañadas con una calaverita literaria que describe el efecto de la tarjeta y nos ambienta en el Día de muertos. Te sugerimos leerlas antes de iniciar la ronda de Draft.

### 5 - Avanza la noche (fin de la ronda).

Al finalizar la ronda de juego, mueve el marcador de ronda a la siguiente posición. El papel de primer jugador pasará ahora al siguiente jugador.

### Fin del juego

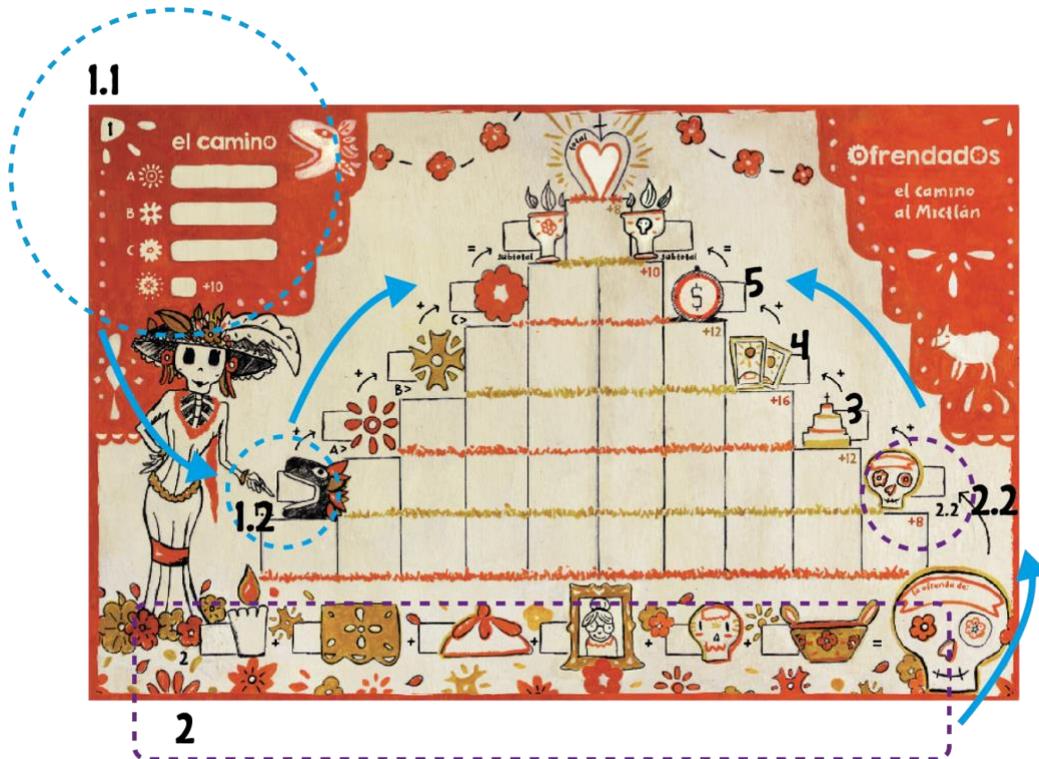
El juego termina junto con la noche de Día de muertos, cuando las veladoras se han apagado y los espíritus han vuelto al Mictlán. Al finalizar la quinta ronda de juego todos los jugadores pasarán a contar sus puntos con ayuda de su hoja de Ofrenda.



## Puntuación:

Cada jugador que haya alcanzado el cruce a la tierra de los vivos por el camino de flores puntuará de acuerdo a cuatro elementos: El Camino, la Ofrenda, las Calaveritas y las Monedas ahorradas.

Utiliza tu hoja de ofrenda para hacer la cuenta. Sigue los números y las flechas.



1. El camino: El camino suma puntos por cantidad y mayoría de flores de un mismo tipo. Si llegas al final del recorrido obtienes un bonus extra de 10 puntos.
  - 1.1. Cuenta el total de cada una de tus flores y anótalas en tu hoja de Ofrenda.
  - 1.2. Coloca la suma de las flores en la cabecita de Quetzalcóatl.
  - 1.3. Por cada tipo de flor agrega los puntos que obtuviste por mayoría: 10pts al 1er lugar, 6pts al 2º y 2pts al 3º.
2. La ofrenda: Los elementos de la ofrenda puntúan por posición o cantidad, además, si completaste alguna de las filas de la ofrenda, obtienes puntos extras.
  - 2.1. Coloca los puntos por elemento en tu hoja de ofrenda.
  - 2.2. Suma los puntos obtenidos y coloca el total en la calaverita del primer escalón de la ofrenda.

**posición**

**cantidad**

1	2	3	4	5	6	7
★	★	★	★	★	★	★

★ = 🕯️ / 🗑️

>	★
1°	10
2°	6
3°	2

fila llena  
full row  
rangée entière

### Posición

- **La vela** te da 1 pt por cada papel picado o vela que la rodee (ortogonalmente).
- **El papel picado** te da 2 pts por cada elemento que se encuentre debajo.
- **El pan de muerto** te da 1 pt. por cada elemento que tenga a sus costados (de manera contínua) y debajo.

### Cantidad:

- **Comida:** Puntos por set.
- **Retrato:** Cada retrato te da 5pt. Los retratos se pueden colocar únicamente a partir de la 4ta fila.
- **Calaverita:** Puntos por mayoría: Quien tenga más calaveritas se lleva 10 pts, el 2º lugar 6pts y el último 2pts. En caso de empate se dividen los puntos.

3. **Fila llena:** Identifica en el extremo derecho de la final, los puntos que recibes.
4. **Calaveritas eternas:** Suman a los puntajes de la ofrenda de acuerdo a las ofrendas vecinas.
5. **Monedas:** El dinero que no hayas intercambiado por calaveritas suma a los puntos finales.

Suma todos los puntos y listo. El jugador con la mayor puntuación gana. En caso de empate, gana el jugador que haya dejado menos espacios vacíos en su ofrenda.