

PATAGO NAM.

BIENVENIDOS A PATAGOÑAMI

En este juego alimentaremos a muchos animales de la Patagonia. Ellos van y vienen adonde haya comida: Algunos se conforman con una porción; **otros piden más...** ¡Usá todos los recursos para tener el mayor puntaje y ganar la partida!

COMPONENTES:



27 Cartas de
“Animales”
(Dorso azul)

Incluye:



22 Cartas de Animales
para alimentar.



10 fichas
de Carroña.



5 Cartas de
Animales
Carroñeros.



53 Cartas de
“Jugador”
(Dorso rojo)

Incluye:



43 Cartas de Alimentos.



10 Cartas de Estrategias.



LAS CARTAS DE ANIMALES (DORSO AZUL)

Las cartas de Animales representan los “Triunfos” a obtener, ya que entre más tengamos poseemos un mayor puntaje.



PUNTAJE OTORGADO de 1 (mínimo) a 3 (máximo).

ILUSTRACIÓN

NOMBRE DE ESPECIE

SU ALIMENTACIÓN





LAS CARTAS DE JUGADOR (DORSO ROJO)



Se compone de cartas de “Alimentos” y cartas de “Estrategias”.

Cartas de Alimentos

En PatagjÑam! hay cuatro grupos principales de Alimentos:

-  Hierbas, frutos y raíces.
-  Peces y frutos de mar.
-  Carnes y huevos.
-  Insectos varios.
- Y “Comida Comodín”.



Cartas de Estrategias

Se utilizan para efectuar acciones que beneficiarán al jugador que la usó, o afectarán a otros jugadores.

Para conocer sus acciones, lé el apartado de las páginas 6 y 7.



OBJETIVO DEL JUEGO:

Aquel que se alce con el mayor puntaje al final de la partida será el ganador.

PREPARACIÓN

Para comenzar, se separa la baraja de Animales (dorso azul) de la baraja de Jugadores (dorso rojo).

A Según la cantidad de jugadores, se debe retirar al azar la siguiente cantidad de cartas de la baraja de Animales del juego:

- 2 Jugadores: 1 Carta.
- 3 Jugadores: Ninguna.
- 4 Jugadores: 3 Cartas.
- 5 Jugadores: 2 Carta.



Importante: Las 5 cartas de Animales Carroñeros SIEMPRE deben estar presentes en juego.

Una vez removidas, se reparte en partes iguales a todos los jugadores. ¡Recordá que los Animales Carroñeros SIEMPRE deben estar!

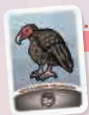
B Los jugadores formarán un pozo personal de cartas de Animales BOCA ARRIBA y a la vista de todos. Estas cartas de dorso azul siempre estarán en la mesa, y nunca irán a nuestra mano.

C Se mezcla la baraja de Jugadores (dorso ROJO) y se reparten 4 cartas a cada jugador. Esta será su mano inicial.

D Debe haber tantas fichas de Carroña como jugadores haya, más una extra. Por ejemplo, para una partida a 3 jugadores, debe haber 4 Fichas. El resto (si sobran) se devuelven a la caja. Se deja la baraja de Jugadores en el centro de la mesa y al alcance de todos, además de un espacio para la pila de descartes.

Ejemplo de preparación para 4 jugadores.





Importante: Si al principio del juego comenzás con una carta de Animal Carroñero al tope de tu pozo de Animales, tenés que enviarla al fondo de tu pozo obligatoriamente.





JUGAR

El jugador que haya visto un guanaco más recientemente comienza la partida, y continúa en sentido horario. Al comienzo de tu turno, debés robar una carta del mazo de Jugadores, y podés realizar sólo una de las 3 siguientes acciones:

A Alimentar (obtener) un Animal de otro jugador

Por turno, podés ver todos los pozos de los demás jugadores y observar la alimentación de cada animal (los alimentos que cada uno pide). Si tenés en tu mano la(s) carta(s) de alimento necesaria(s) para alimentar alguno, debes tirar dicha(s) carta(s) al descarte, y tomar la carta de Animal del pozo que hayas elegido. Dicha carta de Animal se coloca al fondo de tu propio pozo de Animales. Sólo podemos alimentar un animal por turno, y no puede ser nunca el de nuestro propio pozo.



Ejemplo: Martín mira los pozos de los demás jugadores, y entre ellos ve que Clara tiene a la vista un Zorro Patagónico. El Zorro posee  y  como alimentación. Martín descarta una carta de  y  de su mano, y toma la carta de Zorro Patagónico de Clara. Acto seguido, la coloca al fondo de su propio pozo de Animales y finaliza su turno.

Debido a esta acción, ahora Clara tiene un animal menos, y reveló la siguiente carta de Animal de su pozo. Otro jugador podría alimentar dicha carta si posee el/los alimento(s) necesario(s). Cada jugador debe tener sólo un pozo de animales. No debe separar, ni tampoco desplegar las cartas de Animales en su zona.

B Jugar una Carta de Estrategias.



Las cartas de Estrategia también se juegan en la pila de descartes, y se realiza su acción inmediatamente. Algunas de ellas benefician al propio jugador, y otras repercuten a otros jugadores. Luego de jugar una carta de Estrategias, finaliza automáticamente tu turno.

C Pasar.

Si por algún motivo no querés/podés jugar nada, podés pasar tu turno. El máximo de cartas en mano es de 6, por lo que si al final de tu turno tenés más cantidad, debés descartar hasta tener 6.

Animales Carroñeros.



Hay 5 cartas de Animales Carroñeros que se encontrarán en los pozos de algunos jugadores. Estos Animales poseen un ícono de Carroña (👤) pero **no se alimentan** como los demás Animales. Cuando aparezca uno al tope de tu pozo, estás obligado a realizar la siguiente acción al comienzo de tu turno:

- Tomá la carta de Animal Carroñero de tu pozo, y dácela a otro jugador. El que vos prefieras.
- El jugador que recibió la carta de Animal Carroñero, debe colocarla al fondo de su propio pozo de Animales.
- Además, tomá una ficha de Carroña del centro de la mesa y llevála a tu reserva. Estas fichas suman puntaje al final del juego, ¡Asegurate de no darle la carta de Animal Carroñero al que vaya ganando! **Atención:** Cuando no haya más fichas de Carroña en centro de la mesa ¡Se termina el juego!
- Robá una carta del mazo de Jugadores, y jugá tu turno normalmente (Alimentar; jugar Estrategias, o pasar).

Recordá que esta acción es obligatoria. Un jugador no puede permanecer con animales carroñeros al final de su propio turno. Cada vez que aparezca otro Animal Carroñero, tenés que repetir estas acciones.

ALIMENTO COMODÍN



¡Esta carta cuenta como cualquier carta de Alimento! Puede alimentar a cualquier Animal con un sólo ícono de alimentación; o combinarse para conseguir un Animal con dos íconos en su alimentación. (por ejemplo: Usar una carta de 🍖) + “Alimento Comodín” para conseguir una Orca Marina que posee 🍖 🌊 en su alimentación.

LAS CARTAS DE ESTRATEGIAS

Cuando juegues una carta de Estrategia, descartala y realizará inmediatamente su acción:



Cambio de Estación: Todos los jugadores pasan su mano completa al jugador a su izquierda o derecha (el que haya jugado esta carta decide la dirección).



En Mal Estado: Elegí un jugador. Tomá la carta de Animal a la vista del pozo de ese jugador, y entregásela a otro jugador, el cual colocará dicha carta al fondo de su propio pozo. No podés ser vos quien reciba esa carta de Animal, ni tampoco el mismo jugador de quien tomaste la carta.

En una partida a 2 jugadores, llevás la carta de Animal del oponente al fondo de tu pozo.



Sequía: Mencioná una comida. Todos los jugadores (excepto vos) deben descartarse una carta de dicha comida de su mano (Si algún jugador no tiene ninguna carta de ese alimento, debe mostrar su mano para comprobarlo).

Ejemplo: Pía utiliza “Sequía” y dice: “Todos se descartan una carta de Pescado”. Acto seguido, todos descartan una carta de pescado de su mano al pozo de descarte. Román y Martín no tenían ninguna, por lo que muestran su mano para comprobarlo y no descartan nada.



¡Astuto!: Elegí a un jugador y, sin mirar su mano, robale una carta al azar y llevála a tu mano.

Ejemplo: Martín usa “¡Astuto!” y elige robar una carta a Pía. Pía coloca su mano como abanico sólo mostrando el dorso a Martín, y él le quita una carta, la cual lleva a su mano.



Apetito Voraz: El que juega esta carta, roba dos cartas de la baraja y puede realizar una acción extra.

Ejemplo: Es el turno de Clara. Roba una carta de la baraja para comenzar su turno. Juega “Apetito Voraz” y roba dos cartas más de la baraja. Luego, decidirá qué hacer (alimentar; jugar otra carta de estrategia, o pasar).

Importante: Recordá que una vez usada cualquier carta de Estrategias (excepto por Apetito Voraz), tu turno se termina enseguida. Si en algún momento la baraja de Jugadores se acaba, debe remezclarse el pozo de descartes y se continúa jugando.

FINAL DEL JUEGO

Cuando un jugador robe la última Ficha de Carroña del centro de la mesa, éste tendrá un último turno y luego **finalizará la partida**. Todos los jugadores descartan su mano y se procede al conteo de puntos. Tenés que sumar todo lo siguiente:

- Cada carta de Animal que está en tu pozo (cuyo puntaje figura en cada carta entre 1, 2 o 3 puntos).
- Cada ficha de Carroña vale 2 puntos.
- Las cartas de Animal Carroñero (“Cóndor de los Andes” y “Jote Cabeza Colorada”) valen 0 (cero) puntos.

¡Aquel con el mayor puntaje gana la partida!

En caso de empate, aquel con más cartas de animales en su pozo gana la partida. Si el empate continúa, esos jugadores comparten la victoria.

VARIANTES DE JUEGO

PatagoÑam! Primer Ciclo: Esta versión es ideal para niños de 6 a 7 años. Se juega de la misma manera que la versión estándar, pero se remueven todas las cartas de Estrategia, quedando sólo las cartas de Alimentos y Comida Comodín.

PatagoÑam! Inicial: Esta versión es ideal para niños de Jardín. Se resuelve de la siguiente manera:

- **Quitar de juego todas las cartas de Estrategia**, y dejar sólo las de Alimentos.
- Dar a cada participante **una carta de Animal**, la cual debe dejar boca arriba a su lado de la mesa.
- Colocar las 40 cartas de Alimento **DESPARRAMADAS** boca abajo en el centro de la mesa. Como si fuera un memo-test.
- Por turno, cada niño revelará una carta de Alimento del centro de la mesa. Si esa carta coincide con alguno de los Alimentos de su(s) carta(s) de Animal, se la queda. Sino, la devuelve boca abajo al centro de la mesa. Puede mezclar las cartas del centro si lo desea.
- Continúa su turno el jugador siguiente en sentido horario. Los que hayan conseguido el/los alimento(s) para su animal, se considerarán “Alimentados”, y reciben una carta nueva de Animal (siempre de a una por vez). Gana el que más cartas de Animales haya conseguido alimentar.

PREGUNTAS FRECUENTES

P: ¿Qué pasa si uso “En Mal Estado” para ocultar el Animal Carroñero del próximo jugador para que no se lleve la última Ficha de Carroña?

R: El jugador que lo reciba lo coloca al fondo de su pozo. El juego continúa hasta que algún jugador consiga cambiar un Animal Carroñero por la última Ficha de Carroña.

P: Si uso “¡Astuto!” y le robo una carta de estrategia a otro jugador, ¿Puedo usarla en este mismo turno?

R: No, debido a que ya se utilizó el turno en jugar “¡Astuto!”.