



VILLA MARÍA

CIUDAD DEL APRENDIZAJE

Introducción

Villa María es una hermosa ciudad, llena de lugares interesante para conocer y sobre todo para aprender. En este juego, los jugadores representan a un grupo de visitantes que han llegado a la ciudad y tienen tres días para recorrerla y aprender un poco más sobre qué hace a Villa María una Ciudad del Aprendizaje; al final del recorrido, el jugador con el viaje más enriquecedor será el ganador, pero todos habrán aprendido cosas interesantes!

Objetivo del juego

El objetivo es llegar al final de la partida con la mayor cantidad de puntos de victoria (en el juego los llamamos puntos de aprendizaje). Estos puntos se consiguen principalmente visitando lugares.

Componentes

- **Tablero de juego:** Está dividido en varias secciones que tienen diversos usos.
 - 1) Mapa de la ciudad: Esta área representa a la ciudad de Villa María y es por donde los visitantes se moverán para conseguir sus **puntos de aprendizaje**.
 - 2) Contador de aprendizaje: Aquí se llevará cuenta de los **puntos de aprendizaje** obtenidos durante la partida.
 - 3) Contador del día: Para recorrer la ciudad cada visitante dispone de un tiempo limitado, en este contador se irá viendo cuanto tiempo del día ya han utilizado para completar sus recorridos.
- 4) Contador de días: Este juego se desarrolla a lo largo de 3 rondas, con este contador se puede recordar en qué ronda se encuentran.
- 5) Espacios para cartas: El tablero tiene unos espacios para poder acceder a cada mazo cómodamente.
- **12 peones en 4 colores diferentes:** Estos se utilizan para que cada visitante lleve cuenta de su avance en cada uno de los contadores del juego.
- **96 fichas en 4 colores diferentes:** Estas se utilizan para que cada jugador pueda marcar los lugares que visitó durante el día.
- **100 cartas:** Las cartas del juego están divididas en 5 tipos.
 - 1) Cartas de transporte: Estas cartas se obtienen al principio de la partida y son ayudas de movimiento para cada visitante.
 - 2) Cartas de aprendizaje: Vienen en 3 colores distintos, las rojas representan lugares útiles de la ciudad, las verdes son lugares turísticos interesantes para visitar y las azules representan los lugares de aprendizaje. Coleccionando estas cartas es como obtenemos puntos de aprendizaje para ganar la partida.
 - 3) Cartas de recorrido educativo: Estas cartas representan el itinerario de los visitantes. Si durante una ronda

visitas estos lugares obtendrás puntos adicionales.

- 1 ficha de ronda: Esta ficha se coloca sobre el contador de días para saber en qué ronda de juego nos encontramos.
- Aplicación: El juego necesita una aplicación para ser jugado. Esta se encuentra disponible de la manera gratuita en la play store de google. O escaneando este código QR

Preparación

- Desplegar el tablero en el centro de la mesa.
- Cada visitante debe elegir un color y recibir los 3 peones y las 24 fichas correspondientes a su color.
- Se debe repartir a cada visitante las 4 cartas de transporte correspondientes a su color y las debe colocar boca arriba frente a si ordenadas del 1 al 4 (estas cartas nunca van a la mano).
- Barajar cada mazo por separado (se pueden distinguir por su dorso) y colocarlos boca abajo en los espacios para ellos que hay en el tablero. Hay 4 mazos distintos en el juego.
- Cada jugador debe colocar un peón en el número 0 del contador de aprendizaje, otro en la casilla de inicio del contador de tiempo y otro en la casilla de inicio de la zona de ciudad.
- Colocar la ficha de rondas sobre el 1 en el contador de días.
- Para jugar es necesario también tener la aplicación abierta, en ella se debe pulsar el botón de jugar e ingresar los nombres de los participantes en cada color. Luego de esto se la puede dejar a un costado de la mesa.
- Se deben tomar 4 cartas de recorrido educativo y dejarlas boca arriba en una zona a la vista de los visitantes.
- Por último, se reparte a cada visitante 2 cartas de cada color (roja, verde y azul), estas cartas si deben llevarlas a su mano.

Turno de juego

El turno de un visitante consiste en 2 etapas sencillas:

- 1) **Viajar** jugando una carta de la mano.
- 2) **Aprender** colocando una ficha sobre el lugar visitado.

Viajar

Al comienzo de su turno el visitante debe jugar una carta de lugar de su mano (dejándola boca arriba frente a sí) y realizar con su peón un camino hasta ese lugar contando cada paso realizado. Al llegar al lugar debe avanzar con su peón en el marcador de tiempo tantos espacios como los que avanzó en el tablero. En este punto puede utilizar una de sus **cartas de transporte**.

Estas cartas le permiten al visitante moverse por la ciudad con rapidez. Para utilizarla simplemente debe colocar boca abajo el transporte que desee y entonces puede restar esa cantidad de pasos en el contador de día. Es importante aclarar que los transportes se utilizan inmediatamente después de moverse por la ciudad y una vez colocados boca abajo ya no pueden usarse hasta el próximo día.

No es posible visitar un lugar si se necesitan más movimientos que los que se tienen disponibles. Esto quiere decir que no se puede pasar más allá del casillero de luna en el contador de tiempo.

Aprender

Si el lugar no fue visitado por ningún jugador previamente entonces se debe tomar la aplicación y tocar el botón de **"Aprender"**, esto habilita la cámara y con ella se debe apuntar a la imagen de la carta visitada. Se debe leer el texto en voz alta y después se puede volver a dejar la aplicación a un costado.

Inmediatamente después el visitante debe colocar una sus fichas sobre el lugar para indicar que lo visitó y obtiene 4 puntos de aprendizaje que contabiliza moviendo su peón en el contador de aprendizaje.

Cuando se visita un lugar que ya fue visitado por uno más jugadores ya no se utiliza la aplicación y se obtiene un punto menos de aprendizaje por cada ficha de visita que ya había. Además, cualquier visitante que ya tuviese una ficha sobre el lugar puede contar al grupo algún dato que recuerde sobre esa localización y obtener 1 punto de aprendizaje. Si varios jugadores recuerdan datos sobre el lugar tendrá prioridad aquel que haya llegado primero.

Ningún visitante puede ir de nuevo a un lugar sobre el que ya haya colocado una ficha.

Fin del turno

Antes del terminar el turno el visitante puede canjear uno de los recorridos educativos que hay a la vista si tiene los lugares requeridos. Si lo hace debe descartar esas cartas de lugar correspondientes y obtiene en ese momento 5 puntos de aprendizaje. Luego debe revelar una nueva carta de recorrido educativo para que haya 4 nuevamente.

Al terminar el turno siempre se debe tomar una carta de cualquier color (roja, verde o azul) para volver a tener 6 en mano.

Fin de la ronda

Cuando un visitante llegue al espacio de luna en el contador de tiempo todos los demás van a tener su último turno y luego el día se da por finalizado. Al final de la ronda se deben seguir estos pasos:

- 1) Todos los peones del contador de tiempo deben colocarse nuevamente en la casilla de inicio.
- 2) Cada visitante obtiene un punto de aprendizaje por cada carta de transporte que NO utilizó ese día.
- 3) Todas las cartas de transporte deben colocarse boca arriba nuevamente.
- 4) Cada visitante debe contar cuantas cartas de cada color tiene frente a si (si

canjeo algún recorrido educativo tendrá menos cartas para contar). Quien más tenga de cada color (rojas, verdes y azules) obtendrá en ese momento 3 puntos de aprendizaje. Si varios visitantes están empatados obtendrán la misma cantidad.

- 5) El contador de día pasa al número 2.
- 6) El nuevo día lo comenzara el visitante que tenga menos puntos de aprendizaje.

Al finaliza la tercera ronda de juego la partida finaliza. Se debe tocar en la aplicación el botón de "Finalizar partida" y ver los premios de puntos otorgados por la app. La aplicación le otorgará 5 puntos de aprendizaje finales al visitante que haya escaneado más cartas de cada color a lo largo de toda la partida.

El visitante con más puntos de aprendizaje será el ganador!