

MUSEOS EN JUEGO

Un juego de Anna Vila y Guillem Coll

Ilustraciones de Roser Matas



8-99



2-4



20 min

Juego para 4 jugadores

**Ampliable a 5 consiguiendo la carta extra gratuita
visitando otros museos de la Xarxa**

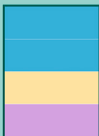
COMPONENTES DEL JUEGO El juego contiene 102 cartas



**78 cartas
de pieza**
Obras o
antigüedades
para tu
exposición
personal



**4 cartas
de puntuación
de zona**
Para contar
puntos



**11 cartas
de objetivo**
Marcan que
piezas
te ayudan
a ganar



**4 cartas
de zona**
Indican
dónde está
cada museo



**4 cartas
de ayuda**
Con la
información
útil para jugar



**1 carta
de tiquet**
Para saber
quien
comienza
la ronda

OBJETIVO DEL JUEGO

Cada participante intenta conseguir las mejores piezas para hacer una exposición de museo y conseguir la máxima puntuación.

- La partida acaba cuando cada participante tiene 16 piezas en su exposición personal.
- Gana quien tiene más puntos.

Cada carta de pieza tiene dos características:

- **Color del marco:** hay 4 colores, que indican de que museo proviene la pieza (el territorio dónde se encuentra).
- **Símbolo:** hay 5 tipos de símbolos, según la tipología del museo:



Patrimonio



Arqueología



Arte



Industria y
artesanía



Ciencias
sociales y
naturales

PREPARACIÓN DEL JUEGO

1. Mezclad las cartas de pieza y dejadlas en un montón boca abajo en el centro de la mesa.
2. Girad tantas cartas como participantes hayan +1 (ej. si sois 4 participantes, poned 5 cartas giradas). Esto es el mercado.
 1. Colocad las cartas de puntuación de zona en fila.
2. Mezclad las cartas de zona y poned una al azar sobre cada carta de puntuación.
3. Repartid 2 cartas de objetivo y 1 carta de ayuda a cada participante.
 1. La persona participante que haya visitado más museos el último mes le tendréis que dar la carta de tiquet y empezará el juego.
 2. Una vez el primer participante haya tirado la carta que desea para su exposición personal le tocará el turno al participante que tenga a la izquierda.

En cuanto las cartas de objetivo

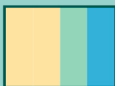
Posibles maneras de cumplir una misma carta de objetivo:



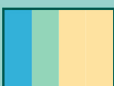
Vertical
azul-verde-amarillo-amarillo



Vertical
amarillo-amarillo-verde-azul



Horizontal
amarillo-amarillo-verde-azul



Horizontal
azul-verde-amarillo-amarillo

CÓMO FUNCIONA EL JUEGO

El juego tiene 16 rondas. En cada ronda, cada participante:

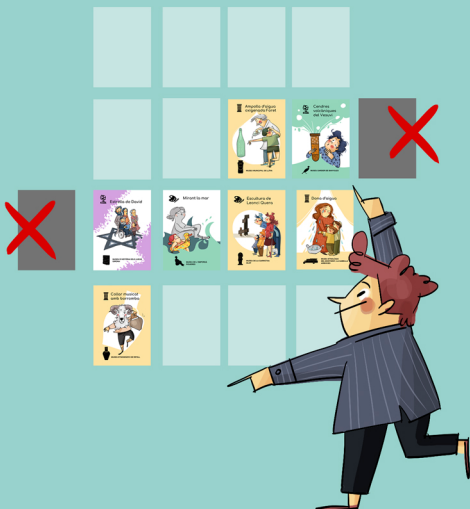
1. Coge una carta del mercado y la pone en su exposición personal.
2. Cuando todas tienen su carta, se descarta la carta que sobra (esta última es la del mercado).
3. Se vuelve a llenar el mercado con cartas nuevas.
4. Se pasa la carta de tiquet a la persona de la izquierda (esta será la primera en jugar la siguiente ronda).

Cuando se acaban
las 16 rondas,
se cuentan los puntos.



COMO COLOCAR LAS CARTAS EN LA EXPOSICIÓN PERSONAL

- Cada participante tiene un espacio de 4x4 cartas (como un tablero).
- Solo la primera carta que se escoge se podrá poner donde desee el participante (dentro de su exposición personal).
- Cuando se coge una carta, se pone en la exposición personal y ya no se puede mover.
- En cuanto a la colocación de las siguientes cartas tienen que tocar otra carta por un lado (arriba, abajo, derecha y izquierda).
- No se pueden poner cartas en diagonal.
- No se puede poner una carta fuera del límite del 4x4.



CÓMO SE GANAN LOS PUNTOS

Cuando se acaban las 16 rondas, se cuentan los puntos de tres maneras diferentes:

1 Puntos de objetivos personales

- Al inicio de la partida, cada participante tiene dos cartas de objetivo con una secuencia de 4 colores.
- Si al final del juego una fila o columna sigue el orden de los colores, se ganan los siguientes puntos:



12 puntos
si cumples
dos objetivos.
5 puntos
si cumples
solo un objetivo.
0 puntos
si no cumples ninguno.



- Puedes girar la carta de objetivo para hacerla coincidir mejor.

2 Puntos por símbolos

- 4 puntos por cada fila o columna que no tenga ningún símbolo repetido.

3 Puntos por zonas de color

- Cada zona de color tiene unos puntos asignados.
- Para que un grupo cuente, las cartas tienen que tocarse por un lado (no en diagonal).
- La persona participante que tenga el grupo más grande de cartas del mismo color juntas gana la puntuación de esa zona.
- Si dos participantes empatan, los dos ganan la puntuación.

Ejemplo de puntuación



Un participante
puede tener
esta puntuación:

- 
- 12 puntos por objetivos personales.
 - 16 puntos por filas y columnas sin símbolos repetidos.
 - 9 puntos por zonas de color.

TOTAL: 37 puntos.

Gana quien
tenga más
puntos.



Si hay un empate,
gana quien tenga la
carta de puntuación
de zona más alta.

