



1812
ARGENTINA
REGLAS DE JUEGO

DIEGO SIMONET

En el año 1812 Manuel Belgrano creó la bandera Argentina, dos años después de la revolución de Mayo en 1810.

El autor de este libro fue el único en saber la verdadera historia que se oculta detrás de la creación de la bandera.

¿Con quién? ¿Cómo se conocieron? ¿En dónde? ¿Qué comieron?



COMPONENTES



Ficha lector personaje (x1)



Dado autor personaje (x1)



Cartas lectores personajes (x10)



Ficha lector situación (x1)



Dado autor situación (x1)



Cartas lectores situaciones (x10)



Ficha lector lugar (x1)



Dado autor lugar (x1)



Cartas lectores lugares (x10)



Ficha lector comida (x1)



Dado autor comida (x1)



Cartas lectores comidas (x10)



Bandera (x1)



Cartas autor (x60)



Columnas (x6)



Sobres (x20)



Reloj de arena (x1)

OBJETIVO

En este juego, el **AUTOR** y los **LECTORES** deberán trabajar en equipo para ganar. Los **LECTORES** tienen que adivinar el código secreto que tiene el **AUTOR** dentro de libro antes de que se acaben los turnos.



2 - 7 JUGADORES

15-20 MINUTOS

EDAD 9+

ROLES

AUTOR: El **AUTOR** debe guiar, sin hablar y mediante imagenes, a los **LECTORES** para descubrir los hechos. Intentará relacionar las **CARTAS AUTOR** con las **CARTAS LECTORES** que indica el código secreto. Se recomienda al mas experimentado tomar el rol de **AUTOR**.



LECTORES: Deberán relacionar las **CARTAS AUTOR** con las **CARTAS LECTORES** que les da el **AUTOR** y usar su intuición para poder interpretar correctamente su mensaje.

LECTORES RESPONSABLES: Antes de comenzar, los **LECTORES** deberán elegir los **RESPONSABLES**, 1 para cada fila. En caso de que los **LECTORES** no esten de acuerdo donde poner la **FICHA LECTOR**, el **RESPONSABLE** de la fila en cuestión tendra la última palabra.

REPARTICION DE ROLES

JUGADORES	2	3	4	5	6	7
AUTOR	1	1	1	1	1	2
LECTORES	1	2	3	4	5	5
RESPONSABLES	1	2	3	4	4	4

NOTA: Si hay mas personas que quieren jugar, la repartición de roles es libre.

NIVELES DE DIFICULTAD

DIFICULTAD	FÁCIL NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4	DIFÍCIL NIVEL 5
COLUMNAS	5	5	6	6	6
BANDERA	SI	SI	SI	NO	NO
TURNOS	5	4	4	4	3

PREPARACION

1) Repartir los roles: Un jugador será el **AUTOR** y el resto **LECTORES**. (si es la primera vez, el jugador con mas experiencia en juegos de mesa será el **AUTOR**).

2) Crear una fila de **COLUMNAS** de menor a mayor.

NOTA: LEER LOS NIVELES DE DIFICULTAD PARA SABER CUANTAS COLUMNAS COLOCAR.

3) Mezclar por separado las **CARTAS LECTORES PERSONAJES**, **CARTAS LECTORES SITUACIONES**, **CARTAS LECTORES LUGARES** y **CARTAS LECTORES COMIDAS**. Luego, crear 4 filas con 6 **CARTAS LECTORES** por fila. La primera fila para los personajes, la segunda para las situaciones, la tercera para lugares y la última para comidas. Dar vuelta las **CARTAS LECTORES** de las 4 filas.

4) El **AUTOR** prepara su sector de juego parando la caja libro para que asi nadie pueda ver lo que hay detras.

5) El **AUTOR** coloca la **BANDERA** encima del libro (si es que el nivel de juego elegido lo permite).

6) El **AUTOR** coloca los 4 **DADOS AUTOR**, las **CARTAS AUTOR** y los **SOBRES** detras de la caja libro.



EJEMPLO DE ESCENARIO PARA NIVEL DE DIFICULTAD 3

1) **AUTOR**



DESARROLLO DEL JUEGO

1) Los **LECTORES** nombran a los **RESPONSABLES** de cada fila y toman la ficha correspondiente.



PERSONAJE



SITUACION



LUGAR



COMIDA

2) El **AUTOR** tira los **DADOS AUTOR**, para crear el código secreto, y los coloca dentro de la caja sin que ningún otro jugador pueda verlo.

NOTA: SI LA DIFICULTAD ELEGIDA ES NIVEL 1, EN EL CODIGO SECRETO, NO PUEDE HABER NINGUN DADO AUTOR CON EL NUMERO 6.

EJEMPLO:



-El código secreto es **2 4 3 1**.
(El color hace referencia a la fila y el número a la **COLUMNA**)
-El dado azul hace referencia a la fila personajes y el número 2 a la **COLUMNA 2**.

3) El **AUTOR** identifica las cartas a hacer adivinar y toma las primeras 6 **CARTAS AUTOR**.

4) El **AUTOR** debe encontrar la relación entre sus 6 **CARTAS AUTOR** con las 4 **CARTAS LECTORES** que indica el código secreto.

Una vez que eligió las 4 **CARTAS AUTOR**, el **AUTOR** coloca boca arriba, las 4 elegidas a la derecha de la fila correspondiente. (Colocar las 4 **CARTAS AUTOR** al mismo tiempo).

EJEMPLO:



CARTAS AUTOR

-El **AUTOR** relacionó esta **CARTA AUTOR** con "la lavandera" por el agua.

-El hombre en el edificio tiene una espada como el soldado en la batalla.

-El edificio con patas tiene una forma parecida al "Cabildo".

-La sopa con el edificio tiene un bol parecido al "locro".

5) Los **LECTORES** ahora deben debatir y llegar a un acuerdo antes de colocar el **FICHA LECTOR** (Personajes, Situaciones, Lugares, Comidas) en las **CARTAS LECTORES** que creen ser las correctas. Como recordatorio, en caso de desacuerdo, es el **REFERENTE** quien coloca la **FICHA LECTOR** en caso de desacuerdo.

NOTA: EL AUTOR AGREGAR DIFICULTAD PONIENDO EL RELOJ DE ARENA PARA LIMITAR EL TIEMPO DE DISCUSION DE LOS LECTORES.



* 7) El **AUTOR** coloca el **SOBRE** correspondiente a la cantidad de números bien ubicados según el código secreto.

6) Los **LECTORES** dicen en voz alta el código de 4 cifras obtenido según la **COLUMNA** en la que se ubica cada **CARTA LECTOR** seleccionada. El primer número será el de la fila personajes, luego situaciones, lugares y por último la fila de comidas.

7)* El **AUTOR** compara el código anunciado por los **LECTORES** con el código secreto y coloca el **SOBRE**, que corresponde a la cantidad de números correctos, encima de la **COLUMNA** de **CARTAS AUTOR** entregadas.

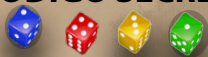
NOTA: LOS SOBRES NO INDICAN QUE CARTAS LECTORES SON LAS INCORRECTAS O LAS CORRECTAS. EJEMPLO: LOS LECTORES DICEN EL CODIGO 2251, EL AUTOR ENTREGA EL SOBRE CON 2 TILDES PORQUE SOLO EL "2" DE PERSONAJE Y EL "1" DE COMIDAS ESTAN BIEN.

CODIGO LECTORES

2 2 5 1

/

CODIGO SECRETO



8) Si los **LECTORES** aun no adivinaron el código secreto, el **AUTOR** toma 4 **CARTAS AUTOR** del mazo y las suma a sus 2 del turno anterior. Comenzar un **NUEVO TURNO** a partir del paso 4.

El **AUTOR** coloca las 4 **CARTAS AUTOR** a la derecha de las anteriores.

NOTA: AL INICIO DE CADA TURNO, EL AUTOR DEBE TENER 6 CARTAS AUTOR.



FIN DEL JUEGO

Los jugadores ganan si los **LECTORES** adivinan el código secreto del **AUTOR** antes de que se acaben los turnos.



EL **AUTOR** PODRA NARRAR A LOS **LECTORES** LA VERDADERA HISTORIA, DE COMO BELGRANO CREO LA BANDERA ARGENTINA, NOMBRANDO LAS 4 **CARTAS LECTORES**.

Los jugadores pierden si los **LECTORES** no consiguen adivinar el código secreto del **AUTOR** antes de que se acaben los turnos.



BANDERA

Si el nivel encima de la caja libro si el nivel de dificultad elegido lo permite (mira la tabla de la pág. III). En cualquier momento de la partida el **AUTOR** puede descartar cualquier número de **CARTAS AUTOR** y tomar nuevas **CARTAS AUTOR** hasta tener 6.

NOTA: EL AUTOR DEBE AVISAR A LOS LECTORES QUE VA A UTILIZAR LA BANDERA CANTANDO UNA PEQUEÑA ESTROFA DEL HIMNO DE SU PAIS O SIMPLEMENTE COLOCANDO LA BANDERA DENTRO DE LA CAJA LIBRO.

CONSEJO

Una vez que el **AUTOR** entrega 4 **CARTAS AUTOR** a los **LECTORES**, el **AUTOR** ya puede tomar 4 nuevas **CARTAS AUTOR** y pensar en el siguiente turno.

IMPORTANTE

El **AUTOR** solo puede ayudar a los **LECTORES** entregando las **CARTAS AUTOR**. En ningún momento puede hablar ni gesticular.

CREDITOS

AUTOR: Diego Simonet
ILUSTRADOR: Facundo Rodriguez Valsagna
DISEÑADORA: Sol Dillon

GRACIAS

Agradecemos a nuestro amigo Pato Brown por la información histórica para el juego. A todas aquellos y en especial a los familiares y amigos que testearon el juego. Tambien a los compañeros del seleccionado de handball y del MHB.

INSTAGRAM: @DS4GAMES
Invitamos a todos los jugadores a compartir su historia de la creación de la bandera en sus redes sociales.



HISTORIA DEL JUEGO

Después de un verano entero jugando juegos de mesa con amigos, se nos ocurrió crear “1812 Argentina” ...

Estoy convencido de que en Argentina se puede desarrollar gradualmente una cultura moderna de juegos de mesa. Quería sumergir a los jugadores detrás de escena de la creación de la bandera argentina y creo que un juego inspirado en la historia del país es una manera de entusiasmar a las personas a jugar con sus seres queridos, con familiares y amigos!

Destacando personajes de la época, lugares notables, eventos memorables y especialidades culinarias típicas, también es una oportunidad de mostrar nuestro patrimonio, conocer la historia argentina y transmitir algunos conocimientos mientras se juega.

Me gustaría que “1812” se convirtiera en un juego que los argentinos quieran tener en sus casas como en las escuelas.

Espero que disfruten el juego como nosotros disfrutamos creándolo.