

Hesperidæ

el juego sobre historia y
patrimonio de Canarias



Hesperidae se compone de 54 cartas que representan los principales acontecimientos históricos, sociales y culturales del Archipiélago Canario, desde su formación hasta la actualidad.

Cada carta está definida por tres colores (azul, amarillo y blanco), uno de ellos principal y dos secundarios, a los que acompañan también tres pintaderas.

Objetivo del juego

El objetivo es hacerse con el mayor número de cartas y conseguir así la puntuación más alta al final de la partida. Cada jugador creará un mazo de victoria con las cartas que vaya ganando.

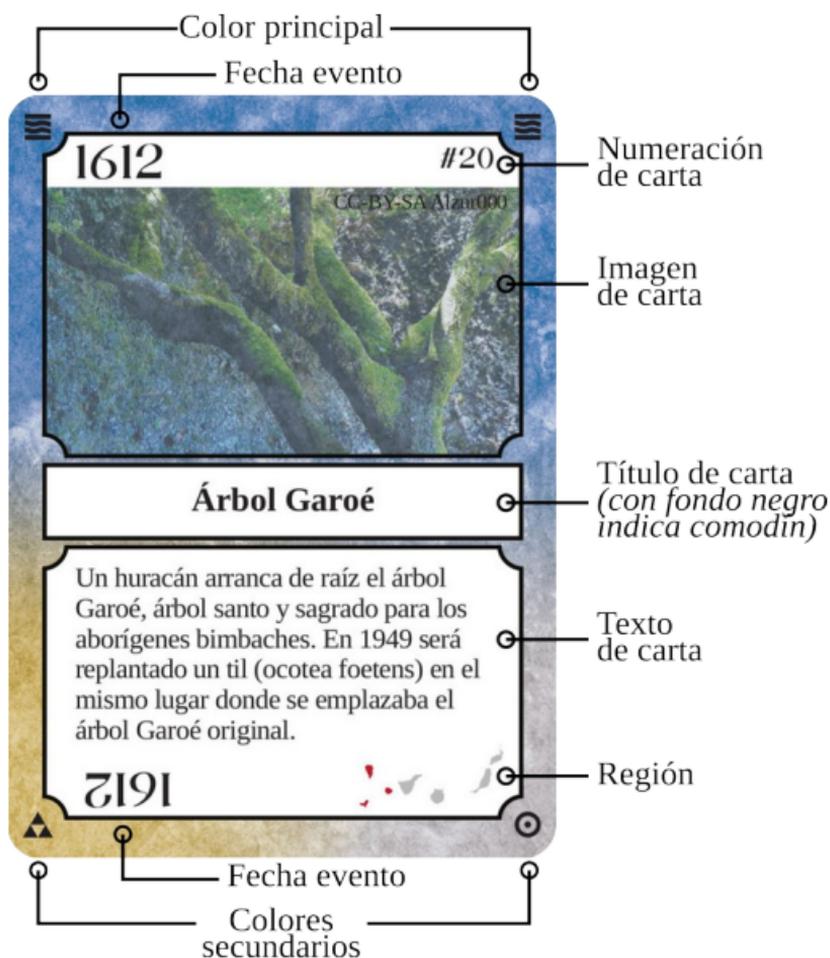
Preparación del juego (4 jugadores)

-Cada jugador escoge una carta al azar. El que saque la fecha más alta será quien tenga el primer turno. La carta volverá al medio del mazo de juego.

-El primer jugador escoge una región (de oeste a este: Menores Occidentales, Tenerife, Gran Canaria o Menores Orientales). Al resto de jugadores se les asignará una siguiendo un orden de oeste a este desde la que escogió el primero y saltando a la más occidental cuando se llegue al final.

El primer jugador reparte 4 cartas del mazo para cada jugador y después coloca sobre la mesa dos más siguiendo las reglas (Ver **Reglas para jugar cartas**).

Cómo son las cartas



-El color principal está siempre en la parte superior y los secundarios en la parte inferior, con sus respectivas pintaderas.

-Las cartas comodín se distinguen porque el título está en blanco sobre fondo negro.

-No todas las cartas tienen una región asignada. Ve a la sección "cartas especiales" para saber cuál es su valor.

Comienza la partida

Secuencia

-La ronda sigue el sentido de las agujas del reloj y comienza por el segundo jugador.

-El jugador escoge una carta de la mano y la juega sobre la mesa (ver siguiente punto **Reglas para jugar las cartas**)

-Al terminar, roba una carta del mazo de juego para su mano, hasta volver a tener cuatro y pasa el turno.

Reglas para jugar las cartas

-Siempre que haya cartas en la mesa, debes unir tu carta al menos a una de ellas. Si no hubiese cartas en la mesa puedes colocar la que desees.

-Las cartas siempre deben colocarse siguiendo el mismo orden vertical con el que se empezó la partida. Es decir: no puedes colocar unas mirando a una dirección y otras a otra.

-Las cartas deben unirse por las esquinas haciendo coincidir el color y pintadera de sus puntos de unión.

-Si la carta que vas a colocar tiene una fecha posterior, debes colocarla en la parte superior de la(s) que está(n) en la mesa. Si tiene una fecha anterior, debe ir en la parte de abajo, siguiendo siempre una línea temporal.

-El objetivo consiste en juntar grupos cerrados de 4 cartas.

-El jugador que consiga cerrar un grupo de cuatro, tomará esas cartas y las guardará boca arriba en su mazo de victoria.

-Puede darse el caso de que con una sola jugada cierres varios grupos de 4 a la vez. En ese caso, ¡llévatelos todos!

-Si tras coger las cartas ganadas quedan varias cartas o grupos sueltos por la mesa, el jugador dejará sobre la misma el grupo que contenga más y tomará el resto para su mazo de victoria, de modo que nunca se formen grupos aislados sobre el tapete. En caso de que los grupos restantes tengan el mismo número de cartas, podrá escoger cuál deja en la mesa y cuál o cuáles toma para sí.



Ejemplo de cartas bien colocadas. Los colores de las esquinas coinciden y las fechas están apiladas en orden cronológico. El jugador que cierre un grupo como éste, se lo lleva su mazo de victoria.

Regla especial de la pregunta

En caso de que el jugador no disponga de cartas que pueda colocar sobre la mesa por falta de coincidencia en fechas o colores, puede invocar la “Regla especial de la pregunta”. Ésta consiste en preguntar al jugador de la derecha por la fecha de un acontecimiento que tenga en la mano. En caso de que éste falle, el jugador que pregunta robará una carta de la mesa y la pasará a su mazo de victoria, mientras que si el jugador preguntado acierta, será él quien robe una carta de la mesa para sumarla a su mazo de victoria.

Ejemplo: Durante su turno, el Jugador 2 no tiene ninguna carta que jugar, así que pregunta al Jugador 3 por la fecha de la “Rebelión de los Gómeros”, que tiene en su mano. Si el Jugador 3 responde correctamente “1488”, robará una carta de la mesa y la sumará a su mazo de victoria, mientras que si se equivoca, será el Jugador 2 quien robe una carta de la mesa para sumarla a su propio mazo de victoria.

Cartas especiales

Las cartas de región

Las cartas de región son aquéllas que tienen un mapa del archipiélago en la parte inferior derecha. La región viene marcada en rojo. Los jugadores deben tratar de conseguir el mayor número de cartas correspondientes a la región que escogieron al principio de la partida, pues estas valdrán 2 puntos de victoria en lugar de 1.

Las cartas comodín

Las cartas comodín son aquéllas cuyo evento viene destacado en letra blanca sobre fondo negro. Estas cartas

pueden usarse sin tener en cuenta su fecha, por lo que tan solo habrá que atender al encaje de colores de sus esquinas.

Las cartas comodín pueden jugarse de dos maneras:

1-Como carta comodín: Úsala para cerrar un grupo de cuatro sin tener en cuenta la fecha, solo las esquinas. En este caso, no proporciona puntos de victoria al final de la partida, por lo que debes dejarla dada la vuelta en tu mazo de victoria para no contarla al final.

2-Como carta normal: Juégala normalmente cumpliendo las reglas de fechas. De este modo, proporcionará un punto de victoria igual que cualquier carta normal.

Final de la partida

Cada jugador contará los puntos de su mazo de victoria. Cada carta normal concede un punto. Las cartas comodín usadas como tal dan cero puntos. Las cartas de región que correspondan con la región escogida por el jugador conceden dos puntos.

Empate

En caso de empate, el desempate lo marcará el número de cartas conseguidas de región propia. En el rarísimo caso de que con esta regla se vuelva a empatar, la partida se considerará en tablas.

Victoria por regiones

Aquel jugador que reúna las seis cartas de su región ganará la partida.

Partidas extendidas

Este es el sistema ideal para jugar a Hesperidae. Se juegan partidas rotando en cada una de ellas el jugador que comienza. El primero en ganar tres partidas será el vencedor. También se deben contabilizar el número de provincias propias para desempatar. Si aun así se diese un empate, contará una victoria para cada jugador empatado.

Para ganar una partida extendida, el jugador debe tener siempre una victoria más que el resto.

Juego en parejas

Las parejas serán entre jugadores alternos, nunca adyacentes (o sea, 1 y 3, 2 y 4). Se sumará la puntuación de ambos jugadores. Para conseguir la victoria por provincias deben sumarse las de ambos jugadores.

En el modo extendido, ganará la pareja que primero consiga tres victorias.

Juego para 3 jugadores

Se juega igual que para cuatro jugadores, con la diferencia de que al principio de la partida no se colocarán dos cartas sobre la mesa, sino que esta comenzará vacía y será el primer jugador quien coloque una carta de su mano jugando un turno normal.

Después de repartir las regiones, la sobrante proporcionará puntos dobles a todos los jugadores, aunque no contará para la victoria por regiones.

Juego para 2 jugadores

Se juega igual que para cuatro jugadores pero al comienzo de la partida no se colocarán dos cartas sobre la mesa. Esta comienza vacía y será el primer jugador quien coloque una carta de su mano jugando un turno normal.

En el reparto de regiones, cada jugador representará dos de ellas, que le proporcionarán puntos dobles.

Para conseguir la victoria por regiones, necesita conseguir todas las cartas de las dos regiones que representa.

Créditos:

Hesperidae es un juego basado en *Ophiusa, a terra dos mil ríos*, desarrollado por Fernando M. Cimadevila y José María Picón.

Coordinación editorial: Álex Bayorti

Desarrollo gráfico y de juego: José María Picón

Desarrollo histórico y redacción: Roberto A. Rodrigues

Desarrollo técnico, revisión y traducción: Tomás G. Ahola

El equipo quiere agradecer a:

Fernando M. Cimadevila, por sus ideas y por su enorme generosidad.

La Escuela Luján Pérez, por su amabilidad al cedernos la imagen que ilustra su carta.

Martín González Ahola por la imagen que ilustra la carta “Fetasa”.

Todas aquéllas personas autoras de las imágenes del juego y que las han publicado bajo licencias abiertas que nos han permitido utilizarlas.

Los y las betatesters que han pulido las reglas.

Y, sobre todo, al pueblo canario, a cuya historia y patrimonio está dedicado este juego.



Patrimonio
Cultural



Instituto Canario de
Desarrollo Cultural



Gobierno de Canarias
Viceconsejería de Cultura
y Patrimonio Cultural

www.fuerteletra.com
www.mentisgames.com