

Marcaje de nidos

Uno de los objetivos principales de los **monitores** es marcar los nidos, así se evita que se roben las huevos. Para marcar un nido, el monitor debe llegar hasta una celda con la losa de playa tapada y levantarla:

- Si la losa no tiene nido, se quita del tablero.
- Si la losa tiene nido queda automáticamente marcado.

Nota: en modo experto hay una regla adicional (Página 8).

Saqueo de nidos

El comprador de huevos necesita que sus saqueadores busquen nidos y los roben. Si tiene suficientes nidos, puede ganar la partida.

Para destruir un nido el **saqueador** debe llegar a una celda con losa de playa y girarla:

- Si no tiene nido, se retira la losa del tablero.
- Si tiene nido, se coloca la losa sobre la base de la ficha del saqueador.

Cada saqueador puede cargar hasta tres nidos. Para venderlos debe ir hasta una flecha roja, momento en que los nidos pasan a la **tarjeta del comprador de huevos**. Luego de la venta, el saqueador se debe colocar de nuevo en una de las cuatro celdas con símbolo de saqueador, para que esta ficha inicie de nuevo su búsqueda de nidos.

Nota: en modo experto hay una regla adicional (Página 8).

BOBALITO
Juego de Mesa

Cartas de Amenaza

Los **monitores** también tienen problemas que dificultan su labor o que amenazan la protección de la playa.

- Las cartas de amenaza se obtienen de dos formas:
- Cuando un monitor falle al concienciar a un saqueador.
 - Cuando dos monitores obtengan el mismo valor en el dado de forma consecutiva.

En este caso, el monitor tomará la carta superior del mazo de cartas de amenaza y seguir las instrucciones de forma inmediata. Además, ese monitor pierde el siguiente turno.

Cartas de Solución

Los **monitores** tienen muchos mecenas y colegas que les ayudan en su importante labor.

Las cartas de solución las obtienen los monitores al visitar uno de los cinco lugares donde iniciaron la partida, excepto el propio. Una vez que el monitor llega allí, toma la carta superior del mazo de cartas de solución y la guarda para usarla una única vez durante la partida, cuando ese monitor lo decida.

Para no repetir lugar de visita, cuando el monitor recoge la carta debe colocar una **marca guía** en su **tarjeta de monitor**, coincidiendo con el color del lugar donde obtuvo la carta.

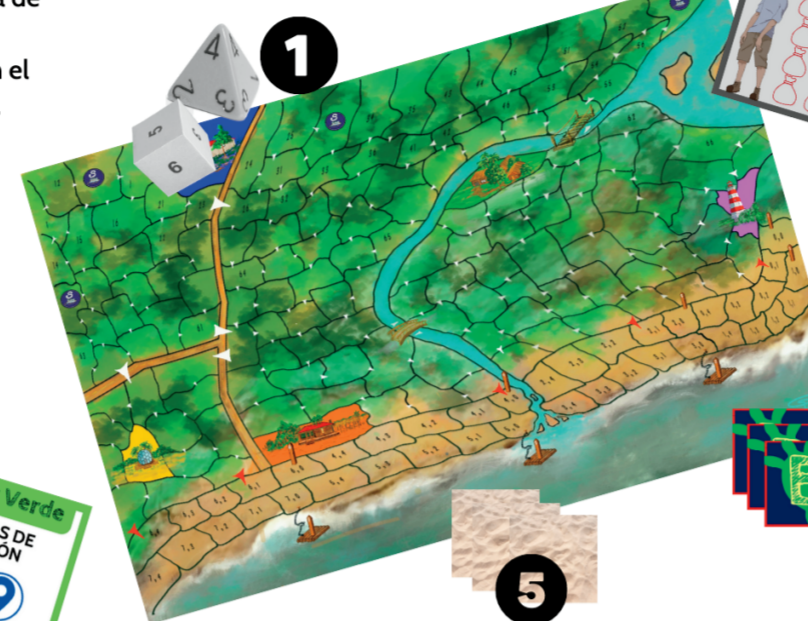
Guía de Juego - Página 6

Diagrama general del juego

1. El **tablero** se coloca en el centro de los jugadores, con los **dados** de 4 y 6 caras.

2. El comprador de huevos toma su **tarjeta** (gris) y entre 5 y 18 **saqueadores**. Los primeros cuatro saqueadores se ubican en las celdas con la S azul y los demás según los dados (ver página 4).

3. Los demás jugadores escogen qué **monitor** serán y toman su ficha de color y tarjeta de monitor. Luego deben ubicar su ficha en el lugar comunitario con su color.



¿Tienes dudas de alguna regla o quieres saber más en video? Sigue el QR

BOBALITO
Juego de Mesa

BOBALITO es un juego de mesa colaborativo y asimétrico. Es decir, los jugadores deben colaborar entre ellos para poder ganar (monitores), a la vez que un jugador tiene reglas totalmente distintas del resto (Comprador de huevos).

4. Las **cartas de amenaza** y de **solución** se colocan en dos mazos, luego de mezclarlas.

5. Las **losas de playa** se mezclan boca abajo y se colocan aleatoriamente en la zona de playa.

6. Las **marcas guía** se colocan a un lado del tablero para el uso general.

Guía de Juego - Página 3

Modo Experto

¿Sientes que ya has jugado bastante y no hay retos para tí? Pues entonces es momento de convertirte en un **MONITOR EXPERTO!!**

Marcaje de nidos

En modo experto no basta con encontrar un nido para marcarlo. El monitor que encuentra el nido debe revisar la especie que dice la losa de playa y verificar en la tabla si tiene el **conocimiento** y **destreza** suficientes para marcarlo.

Si supera los valores de la tabla, deja la losa hacia arriba; en caso contrario deberá tapar la losa nuevamente, como si no la hubiera encontrado.

ESPECIE	CONOCIMIENTO DE TORTUGAS	DESTREZA
Tortuga Laid (<i>Dermochelys coriacea</i>)	> 3	> 2
Tortuga Verde (<i>Chelonia midas</i>)	> 3	> 3
Tortuga Carey (<i>Eretmochelys imbricata</i>)	> 3	> 4
Tortuga Caguama (<i>Caretta caretta</i>)	> 4	> 2

Fin del juego

Los **monitores**, además de marcar la cantidad de nidos que dice la página 7, se deben tener en cuenta las especies:

- 1-3 monitores: Al menos un nido de cada especie.
- 4-5 monitores: Al menos dos nidos de cada especie.

BOBALITO
Juego de Mesa

Inicio del juego

El **monitor verde** siempre debe jugar, pues es el único que puede marcar todos los tipos de nido.

Saqueo de nidos

En modo experto no basta con encontrar un nido para robarlo. El saqueador que encuentra el nido debe revisar la especie y verificar en la tabla de saqueo si tiene la **codicia** y **origen** suficientes para destruirlo. Si supera los valores de la tabla, quita la losa del tablero y la coloca sobre la base del saqueador (la celda queda vacía); en caso contrario, deberá tapar la losa nuevamente y retroceder tres celdas en dirección al acceso terrestre (flecha roja) más cercano del tablero.

ESPECIE	CODICIA	ORIGEN
Tortuga Laid (<i>Dermochelys coriacea</i>)	> 1	Nativo: > 2 Foráneo: > 3
Tortuga Verde (<i>Chelonia midas</i>)	> 3	Nativo: > 1 Foráneo: > 2
Tortuga Carey (<i>Eretmochelys imbricata</i>)	> 4	Nativo: > 2 Foráneo: > 3
Tortuga Caguama (<i>Caretta caretta</i>)	> 1	Nativo: > 3 Foráneo: > 4

Guía de Juego - Página 8

BOBALITO

El juego de proteger los nidos de tortugas marinas

¿Te imaginas una playa de 8 kilómetros de largo, llena de dunas y arbustos de Icaco, en la cual anidan cuatro de las siete especies de tortugas marinas que hay en el mundo?

Bueno, esa playa existe y se llama Bobalito!

Está ubicada en el Caribe sur de Colombia, en un lugar lleno de realismo mágico.

La playa está ubicada en una vereda campesina, un lugar remoto, pero no tanto como para no recibir la presión del desarrollo económico. La zona es una mezcla de colinas, parches de bosque, pequeños ríos y tierras ganaderas que antes eran bosque tropical. Un lugar todavía conservado, pero muy frágil si no se hacen acciones para su protección efectiva.

En este escenario de oportunidades y amenazas llegan cada año cientos de tortugas marinas desde múltiples lugares del planeta, desde Canadá hasta Europa, estas viajeras planetarias regresan cada dos o tres años a la playa en que nacieron. Si, porque las tortugas marinas solo colocan sus huevos en la misma playa en que nacieron, la cual recuerdan desde el mismo momento que salen del nido. Por eso es importante conservar y proteger las pocas playas del mundo donde anidan tortugas y aun no hay erosión, como Bobalito.

BOBALITO
Juego de Mesa

Juego de mesa colaborativo
2 a 6 jugadores
12 años en adelante
60 - 90 minutos de juego

¿Te gustaría ayudar a proteger la playa Bobalito y a que las tortugas marinas sigan anidando allí por varios milenios más? Pues bien, ahora puedes convertirte en monitor de tortugas marinas y salvar los nidos que de marzo a octubre colocan las cuatro especies que llegan a Bobalito. Para ello deberás marcar los nidos que vas encontrando en la playa y así registrando el número de huevos.



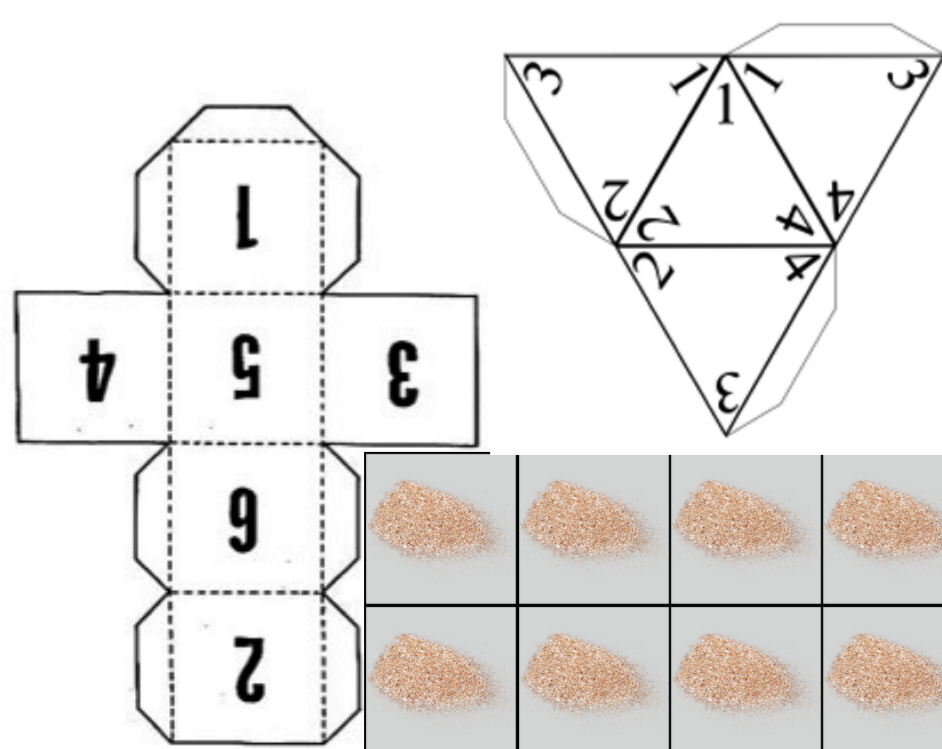
Guía de Juego - Página 1

El juego de proteger los nidos de tortugas marinas

Camilo M. Botero & Cristina I. Pereira

CC BY-NC-SA 4.0
IMPRESIÓN
Editorial Gente Nueva
Bogotá D.C. Col.

Comprador de Huevos		SAQUEADORES					
Nidos comprados		L: Lealtad - C: codicia - O: origen					
S	L	C	O	S	L	C	O
1	6	6	4	10	2	2	5
2	5	6	3	11	4	4	4
3	2	6	3	12	2	5	5
4	6	2	3	13	6	3	4
5	4	3	3	16	6	5	4
6	3	4	3	15	3	3	4
7	4	5	2	16	5	6	3
8	3	5	3	17	2	6	3
9	5	4	3	18	5	2	4



Saqueo entre sombras

En la noche arribaron a la playa en una embarcación varios saqueadores foráneos, sin que los monitores los vieran.

Colocar dos saqueadores nuevos en las celdas O, O, O, O. Los nuevos saqueadores se deben tomar de aquellos no usados al inicio de la partida si se usaron todos, tomar de los convertidos por los monitores.

En la parte alta del río que llega a la playa se rompió un desbordamiento que inundó parte de la zona de desembarcadora.

La financiación que se recibía para el monitor no fue asignada por la entidad responsable, lo cual obligó a los monitores a alternar sus jornadas con un trabajo pago.

Un nuevo virus está enfrenando a los monitores y sus familias, dificultando de forma creciente el monitoreo y marcaje de nidos.

El monitor quedó inmovilizado por tres turnos. El siguiente turno se inmoviliza el monitor más cercano y así cada turno un nuevo monitor. (Velocar los monitores enfermos)

Un pescador encontró una tortuga asfixiada con residuos plásticos que confundió con organismos de los que se alimenta.

Quedan inhabilitadas para marcar todos las losas de las secciones impares. (Cubrir las secciones impares para ser marcadas por los monitores. (Cubrir el poste de estos sectores para indicar la restricción))

Los monitores no podrán ingresar a la playa hasta que una tarjeta de solución cancele la amenaza. Los monitores en la playa deben colocarse en la estación.

La autoridad ambiental ha sido informada de turistas en la playa, prohibiendo el ingreso a la playa de todas las personas las 24 horas (principio de precaución).

La alcaldía municipal aprobó la pavimentación de la vía de acceso desde el casco urbano a la playa, aumentando el tráfico de vehículos.

Todos las celdas de playa de los sectores 4 y 5 quedan inhabilitadas para ser marcadas por los monitores. (Cubrir el poste de estos sectores para indicar la restricción)

El Consejo municipal aprobó una modificación al plan de ordenamiento territorial convirtiendo la zona terrestre de la playa como área de expansión urbana.

Mientras la carta está activa, el marcaje de nidos requiere dos monitores simultáneos.

Monitor Amarillo

Carisma: 3
Conocimiento: 4
Destreza: 6

Turnos con virus 1 2 3

TARJETAS DE SOLUCIÓN
JAC Estación
Casa Faro

Monitor Azul

Carisma: 6
Conocimiento: 5
Destreza: 4

Turnos con virus 1 2 3

TARJETAS DE SOLUCIÓN
Domo Estación
Casa Faro

Monitora Naranja

Carisma: 6
Conocimiento: 4
Destreza: 4

Turnos con virus 1 2 3

TARJETAS DE SOLUCIÓN
Domo JAC
Casa Faro

Monitor Verde

Carisma: 4
Conocimiento: 6
Destreza: 6

Turnos con virus 1 2 3

TARJETAS DE SOLUCIÓN
Domo JAC
Estación Faro

Monitora Lila

Carisma: 4
Conocimiento: 5
Destreza: 4

Turnos con virus 1 2 3

TARJETAS DE SOLUCIÓN
Domo JAC
Estación Casa

La asociación comunitaria de monitores ganó un proyecto internacional para mantener el monitoreo de forma independiente por varios años.

Los monitores aumentan en sus valores de conocimiento y destreza hasta el final de juego. Además, se cancela el efecto de las amenazas 'todos a la playa' y 'madera náutiga'.

Llegó a la vereda una expedición científica internacional interesada en recolectar datos de la conservación ecosistémica y bienestar social de la zona.

Los monitores avanzan el doble del puntaje cuando están en la playa. Además, se cancela el efecto de las amenazas 'mar de plástico' y 'saqueo entre sombras'.

Todas las celdas de playa quedan nuevamente habilitadas para marcaje, cancelando el efecto de cualquier amenaza que impidiera.

Los monitores pueden repetir el lanzamiento del dado cuando busquen convertir un saqueador. Además, se cancela el efecto de las amenazas 'tráfico y desorden' y 'ladrillos de erosión'.

Varios dueños de terrenos han creado reservas de la sociedad civil y contratado guardabosques para apoyar la conservación natural.

Una comisión de la Unión de Estados Latinoamericanos visitó la comunidad de la Bobalito para apoyar las labores de conservación de la zona.

Los monitores podrán avanzar por las celdas terrestres el doble del valor de los dados. Además, se cancela el efecto de las amenazas 'paranoria ambiental', 'sin dinero, sin trabajo'.

	S 01	S 05	S 10	TARJETA DE MONITOR BOBALITO		CARTA DE AMENAZA
	S 02	S 06	S 11	TARJETA DE MONITOR BOBALITO		CARTA DE AMENAZA
	S 03	S 07	S 12	TARJETA DE MONITOR BOBALITO		CARTA DE AMENAZA
	S 04	S 08	S 13	TARJETA DE MONITOR BOBALITO		CARTA DE AMENAZA
	S 14	S 09	S 15	TARJETA DE MONITOR BOBALITO		CARTA DE AMENAZA
	S 16	S 17	S 18			CARTA DE AMENAZA

		CARTA DE SOLUCIÓN
		CARTA DE SOLUCIÓN
		CARTA DE SOLUCIÓN
		CARTA DE SOLUCIÓN

Objetivo del juego

Jugar a Bobalito significa proteger los nidos de tortugas marinas del malvado comprador de huevos. El objetivo de los monitores será marcar suficientes nidos antes que los saqueadores los roben. Y claro, el objetivo del comprador de huevos será obtener muchos nidos para vender.

El juego se desarrolla en ese dilema entre los monitores (1 a 5 jugadores) y el comprador de huevos (1 jugador). Pueden ganar la partida los monitores si cooperan entre ellos y hacen una buena estrategia, tanto para encontrar y marcar nidos, como para concienciar saqueadores. O ganar el comprador de huevos si sus saqueadores le llevan muchos nidos. Pero atención, porque también pueden perder todos si se destruyen demasiados nidos. Vamos a explicar cómo funciona todo...

Inicio de la partida

Lo primero es decidir quién será el comprador de huevos, todos los demás serán monitores (1 a 5).

Los monitores inician desde el sitio estratégico que tiene su color: amarillo (domo), azul (casa comunal), naranja (estación de monitoreo), verde (casa del río), lila (faro). Los monitores se pueden seleccionar al azar o por elección de los jugadores, pero siempre debe estar el monitor verde.

La cantidad de saqueadores va a depender del número de jugadores total, a partir del lanzamiento de dados:

- 2-3 jugadores: Un lanzamiento del dado de seis caras más 4 (1d6+4) Entre 5 y 10 saqueadores.
- 4-6 jugadores: Dos lanzamientos del dado de seis caras más 6 (2d6+6) Entre 8 y 18 saqueadores.

Jugando cada turno

Inician moviendo los monitores en este orden: amarillo, azul, naranja, verde y lila. Al mover pueden hacer una de estas opciones: 1. Marcar nido; 2. Concienciar un saqueador; 3. Obtener una tarjeta de solución; 4. Solo avanzar en el tablero.

Luego que han movido los monitores, es el turno del comprador de huevos y el movimiento de sus saqueadores. Al terminar, inicia un nuevo turno de los monitores, en el mismo orden.

BOBALITO
Juego de Mesa

Guía de Juego- Página 4

Objetivo del juego

Para los monitores es marcar suficientes nidos o concienciar todos los saqueadores. Para el comprador de huevos es que sus saqueadores le vendan suficientes nidos (Pág. 4).

Personajes

Juegan hasta cinco (5) monitores de diferentes colores, con diferentes puntajes de carisma, conocimiento y destreza. El comprador de huevos tiene entre cinco a dieciocho (5-18) saqueadores grises (Pág. 2).

Movimiento de personajes

Los monitores en cualquier dirección hasta el valor del dado. Los saqueadores se mueven por las flechas del tablero, repartiendo el valor obtenido en los dados (Pág. 5).

Encuentros

Cuando un monitor y un saqueador están en la misma celda, comparan sus habilidades y lanzan el dado. Quien tenga el mayor puntaje gana (Pág. 5).

Cartas de amenaza

Las reciben los monitores por perder un encuentro o repetir un valor en los dados. Tienen efecto inmediato y hacen perder un turno al monitor que la recibe (Pág. 6).

Cartas de solución

Las obtienen los monitores al visitar los lugares comunitarios y las usan cuando desean (Pág. 6).

Modo experto

Además de las reglas del modo normal, para marcar o saquear nidos se deben usar tablas de habilidades (Pág. 8).

Personajes del juego

Monitores tortugueros, los héroes de la partida

Los monitores de Bobalito son campesinos de la zona, que pasaron de amenazar a las tortugas a protegerlas. ¡Increíble, cierto?

Algunos monitores apenas terminaron la escuela, pero con el apoyo de biólogos y científicos de muchas partes pudieron entrenarse en muchas partes, incluso en la famosa playa Tortuguero (Costa Rica). Desde 2009 ellos han sido los principales protectores de las tortugas de la playa.

¿Quisieras ser uno de estos valientes y sonrientes monitores? Vas a necesitar un gran conocimiento de tortugas marinas, un carisma amable y excelente destreza en la playa.

El comprador de huevos y sus saqueadores

Aunque ningún estudio lo valida, algunas personas creen que los huevos de las tortugas tienen poderes afrodisíacos. Esto ha creado un mercado ilegal de huevos de tortuga que despierta la codicia de muchas personas, que se transforman en saqueadores. Estos sujetos no son malos en sí mismos, pero igual hacen un gran daño a los nidos, pues una vez que se mueve un huevo de su posición, queda perdido para siempre.

Pero nada de esto le preocupa el comprador de huevos, que solo piensa en su codicia y en hacerse rico con la inseguridad de varones impotentes que consumen los huevos.

Mientras no se conciente a todos los saqueadores, explicando el daño que hacen por un mito, seguirá imperando la malvada mano invisible del mercado.

BOBALITO
Juego de Mesa

Guía de Juego- Página 2

Objetivo del juego

Jugar a Bobalito significa proteger los nidos de tortugas marinas del malvado comprador de huevos. El objetivo de los monitores será marcar suficientes nidos antes que los saqueadores los roben. Y claro, el objetivo del comprador de huevos será obtener muchos nidos para vender.

Inicio de la partida

Lo primero es decidir quién será el comprador de huevos, todos los demás serán monitores (1 a 5).

Jugando cada turno

Inician moviendo los monitores en este orden: amarillo, azul, naranja, verde y lila. Al mover pueden hacer una de estas opciones: 1. Marcar nido; 2. Concienciar un saqueador; 3. Obtener una tarjeta de solución; 4. Solo avanzar en el tablero.

Luego que han movido los monitores, es el turno del comprador de huevos y el movimiento de sus saqueadores. Al terminar, inicia un nuevo turno de los monitores, en el mismo orden.

BOBALITO
Juego de Mesa

Guía de Juego- Página 4

Movimiento de personajes

Los monitores y saqueadores se mueven de manera distinta.

Los monitores avanzan en cualquier dirección hasta el número lanzado en los dados (no es obligatorio mover todo el valor obtenido):

- 1-2 monitores: dos dados de cuatro caras por monitor (2d4)
- 3-5 monitores: un dado de cuatro caras por monitor (1d4)

Los saqueadores avanzan repartiendo el total de la suma de dados como lo decida el Comprador de Huevos:

- 2-3 jugadores: dos dados de seis caras (2d6)
- 4-6 jugadores: tres dados de seis caras (3d6)

- Puede mover un solo saqueador o varios, pero nunca más de seis celdas con el mismo saqueador, ni más de una vez por saqueador.
- En la parte terrestre del tablero, los saqueadores solo pueden mover en el sentido de las flechas marcadas en las celdas.
- Solo puede haber un saqueador por celda. Si el puntaje de los dados solo permite ir a una celda ocupada, el saqueador se ubica en la siguiente celda vacía.
- Los saqueadores solo pueden ingresar a la playa por una de las cinco flechas rojas que conectan la parte terrestre con las celdas de playa (acceso terrestre).
- En la playa, los saqueadores pueden moverse en cualquier dirección entre celdas adyacentes.

Encuentros en el bosque

Uno de las formas de ganar el juego por los monitores es concienciando a todos los saqueadores. Para ello tendrán que descubrirlos en una celda del bosque y demostrar sus habilidades de persuasión. Pero atención, que si fallan en su intento lo pasarán mal.

Cuando un monitor llegue a la celda de un saqueador, o viceversa, se sigue este procedimiento:

- El monitor suma sus puntajes de Conocimiento y Carisma.
- El saqueador suma sus puntajes de Codicia y Lealtad.
- Cada personaje lanza un dado de 6 caras (1d6) y le suma el valor a su puntaje de personaje.
- El personaje con más puntaje gana el encuentro.
- En caso de empate, el interceptado (defensor) gana el encuentro.

Cuando el monitor gana el encuentro, el saqueador queda eliminado del juego.

Cuando el saqueador gana el encuentro, el monitor pierde el próximo turno y deberá sacar una tarjeta de amenaza.

En la playa no se pueden generar encuentros, de manera que solo podrá haber una ficha por celda.

BOBALITO
Juego de Mesa

Guía de Juego- Página 5

Fin del juego

El juego termina cuando ocurre alguna de estas tres situaciones:

- Los monitores GANAN la partida.**
 - Todos los nidos han sido marcados, de acuerdo con el número de monitores:
 - 1 monitor: cuatro nidos;
 - 2-3 monitores: triple de nidos que de monitores;
 - 4-5 monitores: doble de nidos que de monitores.
 - Todos los saqueadores han sido concienciados por los monitores.
- El comprador de huevos GANA la partida.**
 - Los saqueadores han vendido suficientes nidos de acuerdo con el número de monitores jugando:
 - 1-3 monitores: doble de nidos que los que deben marcar los monitores.
 - 4-5 monitores: mismo número de nidos que los que deben marcar los monitores.

Nota: en modo experto hay reglas adicionales para las situaciones 1 y 3 (Página 8).

Créditos CREADORES

Camilo M. Botero

Cristina I. Pereira

ASESORÍA DIDÁCTICA
María A. Botero

ILUSTRADORAS
Patricia González (Canada/Uruguay)
Ami Nilo (Chile)

PROBADORES

Canadá
Kelly & Jupiter V; Didem & Haydar; Carlos, Sandra, Marcel, Mafe & Carlos; Andy & Claudia

Chile
María Angela & Cristian.

Colombia
Maritza, Sara & Laura

Nueva Zelanda
Alfredo, Joshua & Rossalyn

Bobalito Board Game © 2023 by Camilo M. Botero & Cristina I. Pereira is licensed under CC BY-NC-SA 4.0. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

BOBALITO
Juego de Mesa

Guía de Juego- Página 7

El juego de proteger los nidos de tortugas marinas

Camilo M. Botero & Cristina I. Pereira

CC BY-NC-SA 4.0

IMPRESIÓN
Editorial Gente Nueva
Bogotá D.C. Col.

Instrucciones de armado del juego