

Girasoles



La galería de arte te ha contratado para crear una obra que capture la belleza de los girasoles, integrando diversos colores y combinando los elementos para componer un paisaje único y asombroso.

“Sueño con pintar y luego pinto mis sueños”

Vincent van Gogh

IDEA GENERAL

En una partida de Girasoles, los jugadores toman *losetas* del *Campo de girasoles* y las colocan en su *tablero personal*, intentando ordenar los distintos elementos de la mejor forma posible.

¡La regla más importante es que las *losetas dobles* no se pueden rotar! Siempre deben colocarse en el *tablero personal* en la misma orientación en la que estaban en el *Campo de girasoles*.

Después de cuatro rondas de juego, el jugador con más puntos será el ganador.

¡Te invitamos a pintar tu propio *campo de girasoles*!



COMPONENTES



52 Losetas dobles



40 Losetas simples



4 Losetas iniciales



Puedes identificar cada color por el diseño en la esquina



20 Cartas de hora



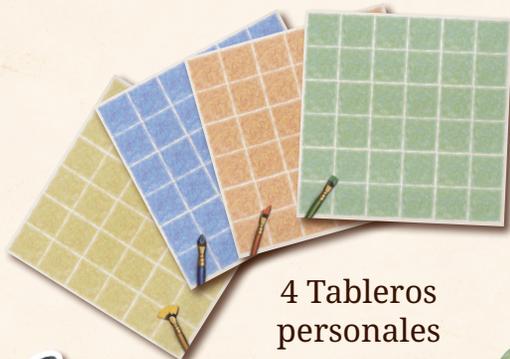
3 Objetivos iniciales



16 Objetivos adicionales



1 Campo de girasoles/
Contador de puntos



4 Tableros
personales



30 monedas



1 Ficha de óleo



4 Fichas de pincel (1 por jugador)

PREPARACIÓN

- 1 El *Campo de girasoles* se coloca en el centro de la mesa (por el lado que muestra la ilustración) al alcance de los jugadores.
- 2 Cada jugador toma un *tablero personal* y una *ficha de pincel* cuyo color se corresponda con su tablero.
- 3 Se separan las *losetas* en 2 grupos según su tamaño, se mezclan y se colocan boca abajo, estas pilas deben quedar al alcance.
- 4 En el *Campo de girasoles*, se colocan boca arriba 3 *losetas simples* (■) y 3 *dobles* (■ ■). Las flechas (▲) de las *losetas dobles* deben apuntar en la misma dirección que la flecha (▲) del *Campo de girasoles*.
- 5 Cada jugador recibe aleatoriamente 1 *loseta inicial* y la coloca en cualquier lugar de su *tablero personal* y en cualquier orientación, ocupando cuatro casillas. Si sobran *losetas iniciales*, se devuelven a la caja.
- 6 Se colocan boca arriba los 3 *objetivos iniciales* (🌀). Los *objetivos adicionales* (🌀) se mezclan y se separan 6 formando un mazo boca abajo. Los *objetivos adicionales* sobrantes se devuelven a la caja sin mirar.
- 7 Se separan las *cartas de hora* por tipo, conformando cuatro mazos (A, B, C y D), estos se barajan por separado y se quita, aleatoriamente y sin mostrar, 1 carta de cada mazo que no será utilizada en la partida. Los mazos se colocan boca abajo en el centro de la mesa, rodeando al *Campo de girasoles*. De tal modo que las cartas “A” queden señaladas por la flecha (▲) del *Campo de girasoles*. Se ubican en el siguiente orden: A, B, C y D, comenzando desde arriba y avanzando en sentido horario.
- 8 Se designa aleatoriamente a un jugador inicial, quien toma la *ficha de óleo* (🔧) para indicar que empieza.
- 9 Las *fichas de pincel* se colocan encimadas en el punto de partida del *Campo de girasoles* (☀️).
- 10 Las *monedas* forman una reserva al alcance.

*Ejemplo de Preparación
para una partida
de 4 jugadores*

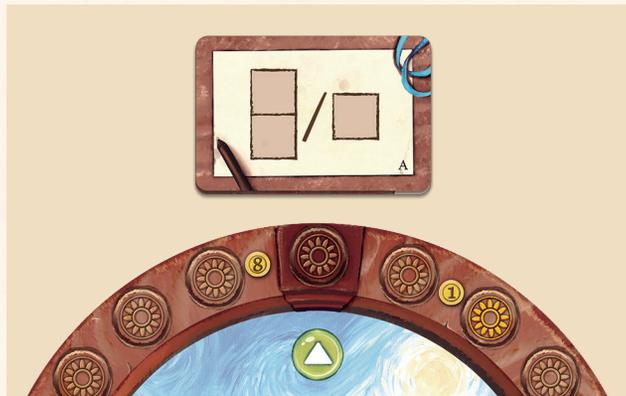


DESARROLLO DEL JUEGO

RONDAS

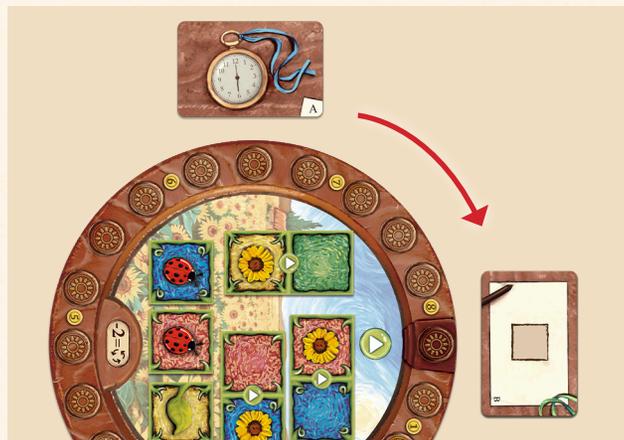
Cada partida consta de cuatro rondas, con cuatro turnos por jugador en cada una de ellas.

La ronda comienza revelando la primera *carta de hora* (del mazo “A”). Luego, cada jugador realiza su turno, comenzando por el jugador inicial y avanzando hacia la izquierda (en sentido horario).



Una vez que cada jugador realiza su turno, se descarta la *carta de hora* actual, se gira el *Campo de girasoles* 90 ° en sentido horario.

Se da vuelta la *carta de hora* siguiente (mazo “B”) y da comienzo un nuevo turno. La flecha (▲) del *Campo de girasoles* y todas las *losetas dobles* deben apuntar hacia la hora correspondiente.



El juego continúa de esta manera hasta completar los cuatro turnos de cada ronda, pasando por las cartas A, B, C y D.

Al final de cada ronda (cuando finalizan los turnos de la Hora D), se produce un conteo de puntos de girasoles y se habilita un objetivo adicional (ver “Fin de la ronda” más adelante).

TURNOS

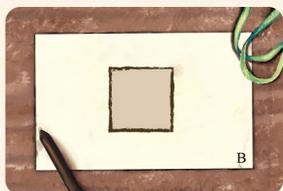
El turno de un jugador consiste en:

- 1 Tomar una *loseta* y colocarla en su *tablero personal*.
- 2 Avanzar con su *ficha de pincel* en el *Campo de girasoles*, inmediatamente después de colocarla (si aplica).

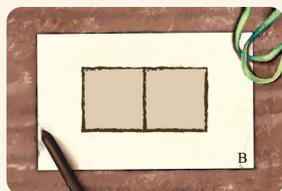
1. Colocación de losetas

Las *losetas* se colocan respetando las siguientes reglas:

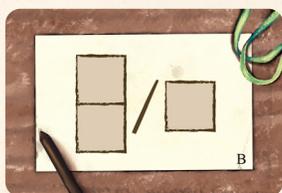
- 1 Se debe tomar una *loseta* del tamaño que indica la *carta de hora* actual.



Solo se pueden tomar *losetas simples*

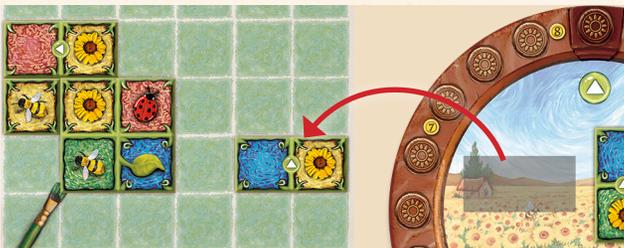


Solo se pueden tomar *losetas dobles*

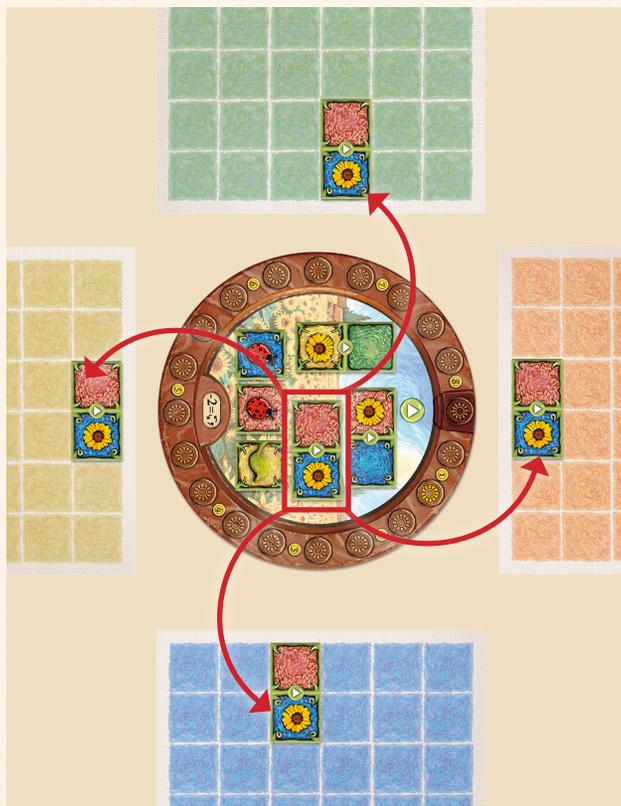


Se puede tomar una *loseta doble* o una *simple*

- 2 Las *losetas* pueden ubicarse en cualquier lugar del *tablero personal*, no es necesario que conecten con las demás.



- 3 Al colocar *losetas dobles*, se ubican respetando el sentido en que se hallaban en el *Campo de girasoles* respecto del jugador en turno.



- 4 Si un jugador no puede colocar la *loseta* del tamaño que indica la *carta de hora*, no coloca ninguna *loseta* en su *tablero personal* en ese turno.

Después de que un jugador tome y coloque su *loseta*, se coloca otra de igual tamaño en reemplazo, de tal forma que siempre existan 3 *losetas* de cada tamaño en oferta. Si es una *loseta doble*, la flecha (▲) debe apuntar en la misma dirección que la flecha (▲) del *Campo de girasoles*.

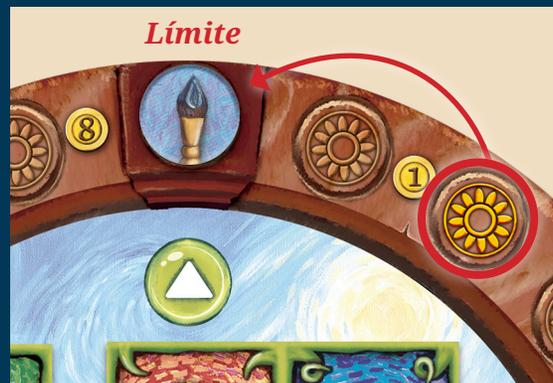


En el caso de que, no quedaran más *losetas* para reemplazo, se mezclan las *losetas* descartadas durante la partida, con las cuales se forma una nueva reserva.

REEMPLAZAR LOSETAS



Los jugadores pueden, solo una vez en cada turno y antes de tomar una *loseta*, bajar dos pasos en el *Campo de girasoles* para cambiar todas las *losetas* del tamaño indicado en la *carta de hora*.



Si la *carta de hora* señala ambos tamaños de *loseta*, debe cambiar todas las *losetas*.

El jugador solo puede hacer uso de esta opción si dispone de pasos para retroceder, la *ficha de pincel* no puede ir más atrás del casillero marcado (●). Las *losetas* descartadas se dejan en una pila aparte boca arriba.

Ejemplo de turno de un jugador

Es el turno del jugador verde, en la ronda actual solo se pueden colocar losetas dobles (como lo indica la carta de hora «D»).



Ninguna de las que hay a la vista le sirven, por lo que decide bajar 2 pasos en el Campo de girasoles para cambiarlas por losetas nuevas.



Quita las losetas dobles actuales, las deja en el descarte y coloca 3 nuevas, teniendo en cuenta la orientación de la flecha (◀) del Campo de girasoles.



Con las nuevas losetas a la vista, decide tomar la de color verde y amarillo. La coloca en la esquina de su tablero.



Como la loseta forma parte del área verde que contiene 2 girasoles, avanza 2 casilleros en el Campo de girasoles. El área amarilla contiene 1 girasol por lo que suma 1 avance más (3 en total).



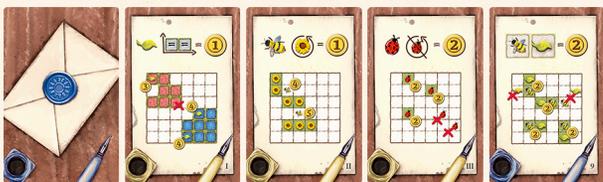
Finalmente coloca una nueva loseta doble en el Campo de girasoles para reponer la que falta.

FIN DE LA RONDA

Cuando el último jugador finaliza su turno de la Hora D, la ronda finaliza.



Se revisa quién es el jugador más avanzado en el *Campo de girasoles*. Si dos o más jugadores se encuentran en el mismo espacio del *Campo de girasoles*, se considera ganador de la ronda a quien se encuentre más abajo de la pila (el primero en ingresar a ese espacio). El jugador toma y mira en secreto 2 objetivos del mazo de *objetivos adicionales* (🌀). Elige uno para colocar boca arriba, al lado de los demás objetivos activos, y devuelve el otro a la caja sin mostrar. Este objetivo puntúa a todos los jugadores al final de la partida.



NOTA: En la última ronda ya no hay cartas disponibles en el mazo de *objetivos adicionales* (🌀), por lo que al finalizarla no se toma ningún objetivo nuevo y la partida termina.

Luego, cada jugador recibe tantas *monedas* como se muestren en el último espacio antes de su ficha en el *Campo de girasoles*.



En este caso los jugadores verde y naranja obtienen 5 monedas, el azul obtiene 4.

Estas *monedas* son puntos para el final del juego.

El jugador menos avanzado en el *Campo de girasoles* será jugador inicial la próxima ronda (toma la *ficha de óleo* (🖌️) para indicarlo). En caso de que 2 o más jugadores se encuentren en el mismo espacio, se toma como jugador inicial a quien se encuentre más arriba en la pila (el último en ingresar a ese espacio).

Luego de tomar las *monedas* correspondientes, todas las *fichas de pincel* deben colocarse al comienzo del *Campo de girasoles* (🌻).

FIN DEL JUEGO

El juego finaliza cuando se completa la cuarta ronda, esto lo podemos saber porque no quedan *cartas de hora* disponibles ni objetivos en el mazo.

Para contar los puntos se voltea el *Campo de girasoles*, en su reverso cada jugador coloca su *ficha de pincel* en el centro del tablero.

Cada jugador suma sus puntos por fichas de *monedas* (☉) y por cada uno de los 6 objetivos (☀+☾).

El jugador que obtenga más puntos de victoria será el ganador de la partida. En caso de empate, se define por quien tenga más puntos en *monedas*. Si el empate persiste, se comparte la victoria.

PUNTUACIÓN



Monedas

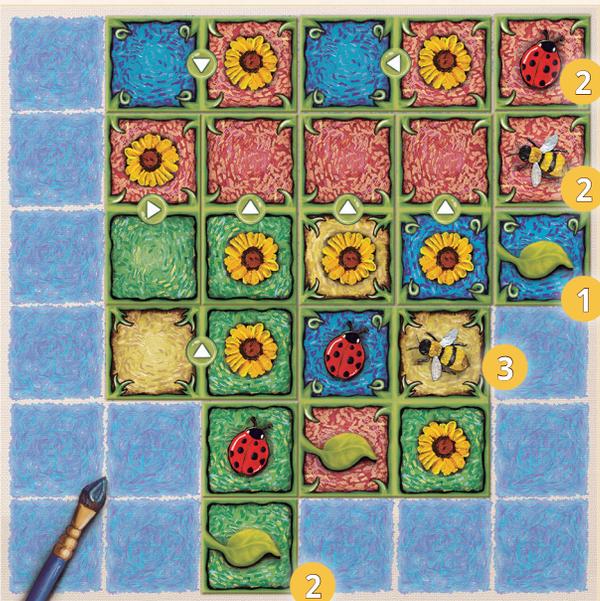
Cada moneda otorga puntos de acuerdo a su valor.

Objetivos iniciales

- I Las hojas otorgan 1 punto por cada dos casillas en el área en la que se encuentra (redondeado hacia abajo). Si hubiese más de una hoja en la misma área o varias áreas del mismo tipo, todas las hojas puntúan de igual manera.
- II Las abejas otorgan 1 punto por cada girasol que se encuentre a su alrededor, ya sea de forma ortogonal o diagonal. Un mismo girasol puede valer para más de una abeja.
- III Vaquitas de San Antonio: Otorgan 2 puntos cada una, siempre que no tenga otra alrededor, ya sea de forma ortogonal o diagonal.



Nota: Buscá el número de cada carta en la parte inferior derecha.



En este ejemplo el jugador obtiene:

- 8 puntos por monedas.

I 1 punto por la hoja en el área azul y 2 puntos por la hoja en el área verde.

II La abeja roja le otorga 2 puntos y la amarilla 3.

III La vaquita roja de la parte superior otorga 2 puntos. Las 2 de la parte inferior no otorgan puntos por estar cerca una de la otra.

En total recibe 18 puntos. A estos sumará los puntos de los objetivos adicionales activos para así tener su puntuación final.

Objetivos adicionales

Los jugadores obtienen al final de la partida el puntaje de los 3 *objetivos adicionales* seleccionados en las rondas de juego.

- 1 punto por cada casillero de este color en los bordes del tablero.
- 1 punto por cada casillero de este color en los bordes del tablero.
- 1 punto por cada girasol en los bordes del tablero, sin importar su color.
- 1 punto por cada área de girasol. Las áreas conectadas diagonalmente son independientes. Los girasoles forman áreas sin importar su color.
- 1 punto por cada área de este color. Las áreas conectadas diagonalmente son independientes.
- 1 punto por cada área de este color. Las áreas conectadas diagonalmente son independientes.
- 2 puntos por cada pareja de estos dos objetos. Las parejas pueden estar adyacentes de forma vertical u horizontal. Cada objeto sólo puede contarse para una pareja. No importa el color sobre el que se encuentren.

8 2 puntos por cada pareja de estos dos objetos. Las parejas pueden estar adyacentes de forma vertical u horizontal. Cada objeto sólo puede contarse para una pareja exclusivamente. No importa el color sobre la que se encuentren.

9 2 puntos por cada pareja de estos dos objetos. Las parejas pueden estar adyacentes de forma vertical u horizontal. Cada objeto sólo puede contarse para una pareja exclusivamente. No importa el color sobre la que se encuentren.

10 2 puntos por cada fila con una o más abejas. No importa el color sobre el que se encuentren.

11 2 puntos por cada columna con una o más vaquitas. No importa el color sobre el que se encuentren.

12 3 puntos por cada fila o columna con los 4 tipos de color. Un mismo espacio se puede contar para fila y columna.

13 1 punto por cada abeja, hoja o vaquita de colores diferentes. No importa su ubicación en el tablero.

14 3 puntos por cada conjunto de 4 girasoles en diferentes colores. No importa la ubicación de los girasoles.

15 4 puntos por cada conjunto de abeja, hoja y vaquita del mismo color y en la misma área.

16 1 punto por cada girasol conectado ortogonalmente en el grupo más grande. No importa el color sobre el que se encuentren.

GLOSARIO DE SÍMBOLOS _____



En el borde



Área



Alrededor



Columna



Fila

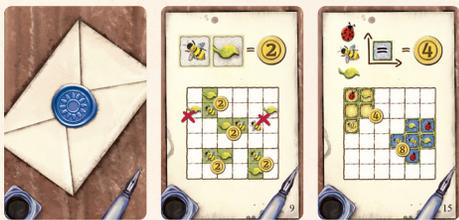


MODO AVANZADO

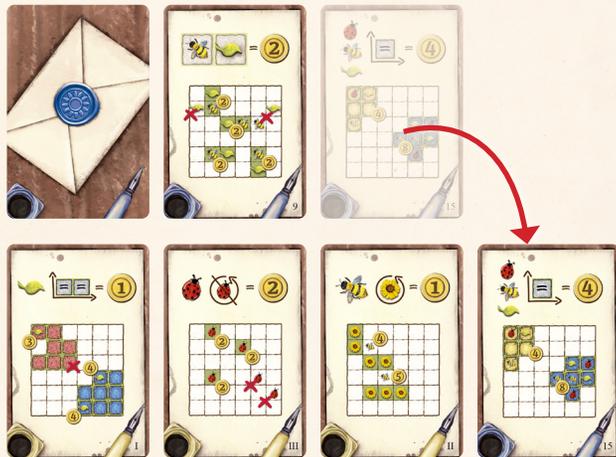
Si ya están familiarizados con el modo normal de juego, los jugadores pueden probar esta versión avanzada.

Durante la **preparación** se realizan estos cambios:

- 1 Al preparar los *objetivos adicionales* (🌀), el mazo se forma con 5 cartas en vez de 6 (los *objetivos adicionales* restantes se devuelven a la caja).
- 2 Luego se revelan las 2 primeras cartas y se dejan a la vista en un sector apartado de los *objetivos iniciales* (🌻), estos *objetivos adicionales* (🌀) aún no están activos.



Al finalizar la ronda, el jugador más avanzado en el *Campo de girasoles* elige uno de los 2 *objetivos adicionales* (🌀) a la vista y lo coloca junto a los *objetivos iniciales* (🌻) (ahora pasa a ser un objetivo activo).



Luego revela un nuevo objetivo adicional y lo coloca al lado del que no eligió, dejando nuevamente una oferta de 2 objetivos.

Al final de la última ronda, hay 2 *objetivos adicionales* (🌀) en oferta, se elige 1 para colocar como objetivo activo y el restante se descarta. Por lo tanto, en este modo de juego, la partida finaliza con 7 objetivos activos en total (en vez de 6 en el modo normal).



- ⚙ Diseñadores: Micaela Koncurat y Pablo Koncurat
📄 Diseño gráfico: María Luz Cantisani Rovasio
✂ Desarrollo: Martín Oddino
🖌 Pintura “Campo de girasoles” (Portada): Rita Vay

*Queremos agradecer a todas las personas
que participaron en las pruebas de este juego.
Gracias por ser parte de este proceso
y ayudarnos a crear una experiencia
más divertida y emocionante.*



Editado por: Coloridojuegos (2025).
Coloridojuegos es una marca registrada.
Todos los derechos reservados.
www.coloridojuegos.com.ar

