

Dos Semanas Brotando - Libro de Reglas

dariogarcia@gmail.com

March 2025

Introducción

Dos Semanas Brotando es un juego en el que cada jugador hará crecer un brote, día a día, segmento a segmento, tratando de mantenerlo en equilibrio, y alcanzando rayos de sol para su crecimiento.

El juego consta de 14 días en los cuales los jugadores pujan para escoger una carta de crecimiento. Una vez cada jugador ha seleccionado una carta, la aplican sobre su brote para hacerlo crecer, y se pasa a la siguiente ronda.

Conceptos y Componentes

Segmentos: Un segmento es el recurso básico del juego. Es un bloque de dos cuadrados de largo y uno de ancho, que se usa tanto para hacer crecer el brote, como para pujar por cartas. Cada jugador empieza con una cantidad de 10 iniciales, obtenidos de los nutrientes del suelo. Cada día se pueden conseguir nuevos segmentos en la fase de recompensa, en función de las casillas de luz ocupadas.

Jugador inicial: Cada día hay un jugador inicial, que no cambia durante todo el día. Este es indicado por el marcador correspondiente. Empieza siéndolo el último jugador en regar una planta, y se mueve cada día una posición a la izquierda.

Jugador activo: Durante la fase de pujas, en todo momento hay un jugador activo, que va cambiando a medida que las pujas se van cerrando. El jugador activo es a quien corresponde elegir la siguiente carta de crecimiento para su puja. Al principio de cada día, el jugador activo es el jugador inicial. Cuando este jugador haya conseguido una carta de crecimiento, pasa el marcador de jugador activo al primer jugador a su izquierda que aún no tenga una. Sigue pasando el marcador de jugador activo, hasta que todos los jugadores hayan obtenido una carta de crecimiento.

Tablero de brote: Cada jugador dispone de un tablero que representa su brote. Un rectángulo verde indica la parte inferior del tablero, así como el punto inicial de crecimiento del brote. Cada segmento ocupa dos casillas del brote. Las casillas Roja, Amarillo y Naranja son rayos de sol, que alimentan el brote. Las líneas Púrpura y Azul son zonas de peligro a evitar. El tablero de brote se divide en tres partes. La columna central (con un ancho de una casilla), y los dos laterales (uno a cada lado de la columna central).

Cartas de crecimiento: Cada jugador consigue una carta de crecimiento (o de viento) cada ronda. Estas permiten poner segmentos en el tablero de brote. Las cartas de crecimiento tienen un círculo que va en la parte inferior, y indica la orientación de la carta.

Cartas de viento: Cartas que obligan a comprobar el equilibrio del brote. Una vez conseguidas en la fase de pujas, permiten hacer acciones especiales.

Reserva de segmentos y Reserva de jugador: Cada jugador dispone de una reserva personal de segmentos. Estos son los que puede usar durante la partida y puntuar al final. A parte, existe una reserva común de donde los jugadores obtienen segmentos durante la fase de recompensas.

Mazo de jugador: Cada jugador dispone de un mazo inicial de 14 cartas, boca abajo en la mesa, del que sacará una carta cada día, hasta quedarse sin.

Preparación

Reparte a cada jugador 11 cartas de crecimiento y 3 de viento al azar y boca abajo. Cada jugador debe barajar las 14 cartas sin mirarlas, formando su mazo de jugador y asegurándose que no queda una carta de viento en la parte superior al principio del primer día.

Reparte 10 segmentos a cada jugador. Esa es su reserva personal inicial.

Orden de Juego

Dos Semanas Brotandose desarrolla en 14 días. Cada día consta de las siguientes fases:

1. Revelación
2. Pujas
3. Crecimiento
4. Recompensa

0.1 Revelación

Al principio de cada ronda, cada jugador coge la carta superior de su mazo y le da la vuelta en medio de la mesa. Si la carta de un jugador es de **viento** la carta **no** debe ser girada al colocarla en el centro, y ese jugador debe realizar inmediatamente una prueba de equilibrio.

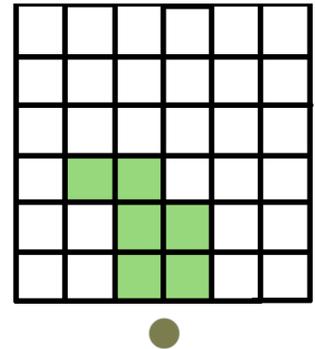


Figure 1: Carta de crecimiento. Círculo inferior indica orientación. Compuesta de 3 segmentos, o 6 cuadrados.

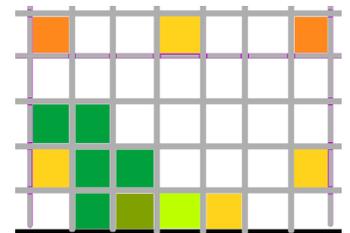


Figure 2: Ejemplo de una de las 4 posibles posiciones en las que la carta de la Figura 1 puede ser colocada al principio del primer día.

Prueba de Equilibrio: Cuenta los cuadrados ocupados por segmentos en la columna central, y los dos laterales por separado. Un segmento ocupa dos cuadrados, que pueden pertenecer a regiones diferentes. Si la diferencia entre los segmentos ocupados en los dos laterales (Izquierda = 6, Derecha = 4, Diferencia = 2) es menor a los segmentos que ocupan la columna central (Columna central = 4 > 2), el brote esta en equilibrio, y el viento no tiene efecto. Si no se supera una prueba de equilibrio, el jugador debe descartarse de los segmentos equivalentes al tamaño del desequilibrio. Por ejemplo, si en la Izquierda hay 8 segmentos, en la Derecha 4, y en la columna Central 2, la prueba de equilibrio fracasa, y se debe retornar 2 segmentos a la reserva común. Esto segmentos se deben obtener de la reserva personal. Si no hay suficientes, se descartarán segmentos del tablero de brote (a escoger por el jugador).

0.2 Pujas

El jugador inicial selecciona una de las cartas disponibles en el centro de la mesa. El jugador inicial no puede pujar sobre la carta que ha elegido. Empezando por el jugador a su izquierda, y siguiendo en orden, los demás jugadores pueden pujar para hacerse con la carta seleccionada. Cada jugador debe subir la puja o abandonar la puja. El valor de la subida puede ser cualquiera, pero el total debe ser igual o inferior a la propia reserva de segmentos (no se puede pujar lo que no se tiene). Un jugador no puede resubir su propia puja.

Una vez todos los jugadores menos uno han abandonado la puja, el jugador inicial debe escoger entre quedarse la carta, y pagar la mitad de la puja más alta al jugador que la ha realizado, o quedarse con la puja a cambio de la carta. En ambos casos de redondea hacia arriba.

Si el jugador inicial no se queda finalmente con la carta, debe elegir otra, y el proceso de puja se reanuda. Cuando el jugador inicial se quede con una carta, el primer jugador a su izquierda aún sin carta pasa a ser el jugador inicial, y da comienzo a una nueva puja. Las pujas continúan hasta que todos los jugadores tienen una carta. La última carta nunca requiere puja y es asignada automáticamente al último jugador sin carta. Un jugador que ha ganado una puja, ya tiene una carta y no puede participar en más pujas.

0.3 Crecimiento

Cada jugador, de manera independiente y simultánea, mueve segmentos de su reserva personal a su Brote, siguiendo las indicaciones de su carta. Todas las cartas indican la orientación de la misma mediante un punto verde, que indica el borde inferior.

Los jugadores deben colocar los segmentos de manera que todos caigan dentro de los límites de su tablero, al menos un segmento debe ser colindante con el brote existente, y no pueden haber solapamientos. Cada jugador debe colocar exactamente el número de segmentos indicado por la carta, con la forma y orientación indicados en la carta. El caso en el que el jugador no disponga de suficientes segmentos en su reserva personal, completará la figura especificada en la carta de manera parcial.

Los jugadores que han obtenido una carta de viento en la fase de pujas, deben colocar un solo segmento,

colindante con cualquier parte existente del brote. La acción principal de la carta de viento, descrita en texto, no aplica necesariamente en esta fase.

Dos segmentos son colindantes si son ortogonalmente adyacentes (arriba, abajo, derecha o izquierda).

Una vez la fase de crecimiento ha finalizado (todos los jugadores han colocado los respectivos segmentos), el turno finaliza. Descarta todas las cartas de crecimiento y viento usadas durante el día, y pasa a la fase de recompensa.

0.4 Recompensa

En esta fase, los jugadores obtienen segmentos de la reserva en función de las casillas especiales que hayan cubierto en su tablero de brote. Algunas casillas se puntúan solo el día en el que se cubren (**Amarillo** y **Roja**) mientras que otras se puntúan tanto el día en el que se cubren como todos los posteriores (**Naranja**).

Cartas de Viento

Cada jugador tiene en su mazo 3 cartas de viento. Estas pasan a la zona de pujas, como las cartas de crecimiento, pero no se giran antes de ser subastadas. Una vez adquirida, el propietario puede mirar la carta y mantenerla en secreto hasta que decida usarla. Cada carta de viento explica el efecto que tiene, y en que momento puede ser jugada. Una vez usada, una carta de viento se descarta.

Fin de la Partida y Puntuación

Al finalizar el día 14, los jugadores han agotado sus mazo y el juego termina. Cada jugador debe calcular su puntuación contando el número de segmentos en su reserva personal, y sumándole el número de cuadrados ocupados sobre el tablero de brote del jugador¹. A esa suma debe restarse las penalizaciones por cruzar zonas de peligro. Por cada línea **Púrpura** cruzada, se restarán 3 puntos, y por cada línea **Azul**, 5. Cada línea en la misma fila o columna solo puede penalizar una sola vez. Se considera que una línea se cruza si ha quedado solapada durante una misma fase de crecimiento. Si un brote toca, pero no solapa, una línea de penalización, aunque sea por ambos lados de la misma, no se considera solapada.

¹En la práctica, esto hace que los segmentos en el tablero de brote puntúen el doble que en la reserva personal.