



Las Adas de Net'wor

		
1-6 personas	30-40 min.	10+ años

El bosque de Net'wor está lleno de caminos que lo cruzan, por eso es muy fácil perderse en él. Las Adas que lo habitan se encargan de mantener las señales que guían a quienes lo atraviesan. Mientras que las Adas descansan, las brujas del bosque se divierten quitando las señales de los cruces para que todo el mundo se pierda. Cada vez que esto ocurra las Adas tendrán que volver a trabajar y poner nuevas señales. ¿Conseguirás evitar que se pierda la gente en el bosque?*

Objetivo del juego

El objetivo del juego es señalizar correctamente todos los caminos del Bosque de Net'wor para que todas las personas que habitan los pueblos de la zona puedan ir de un pueblo a otro sin perderse. Todas las Adas debéis cooperar entre vosotras para señalizar los caminos. También puedes hacerlo tu sola, aunque varias cabezas siempre piensan mejor que una.

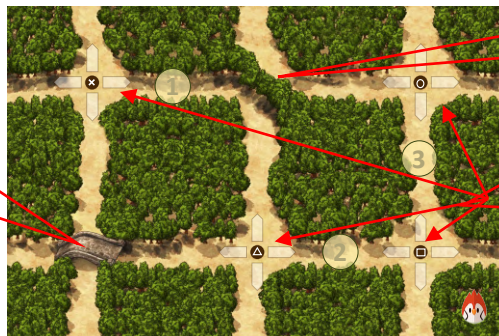
Listado de componentes

- 6 losetas de bosque a doble cara, para formar en cada partida el Bosque de Net'wor.
- 5 losetas pequeñas de ciudades, cada una identificada por un color.
- 144 flechas de 6 colores, 24 de cada color (los cinco de las ciudades y blanco).
- 48 cartas con flechas (8 del color de cada ciudad y 8 arcoiris).
- 20 cartas de viaje.
- 48 cartas de bruja.
- Un reloj de arena de 3 minutos.
- Una ficha de Ada activa.
- Un peón para recorrer los caminos.
- Un contador de turnos (un tablero y una ficha para contarlos).

Glosario de Los componentes

- **Loquetas de bosque:** Forman la red de caminos en el bosque. En algunas zonas del bosque hay cruces de caminos con un círculo marrón, que marca el poste donde se pondrán las señales. Cada poste tiene un símbolo que los identifica. En otras no hay cruce, al estar separados los caminos por árboles o por puentes. Además, en cada loqueta hay tres caminos (numerados del 1 al 3) que las brujas pueden bloquear poniendo rocas. Finalmente, cada loqueta está identificada por un animal. En el dibujo tienes un ejemplo de loqueta de bosque.

Aquí hay un puente y los caminos no se cruzan. De izquierda a derecha van por encima del puente y de arriba a abajo, por debajo



Los caminos no se cruzan: los árboles del bosque lo impiden

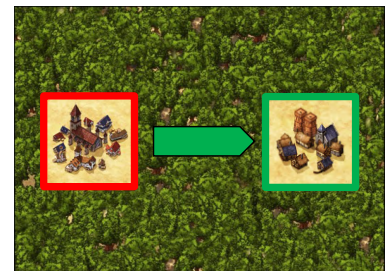
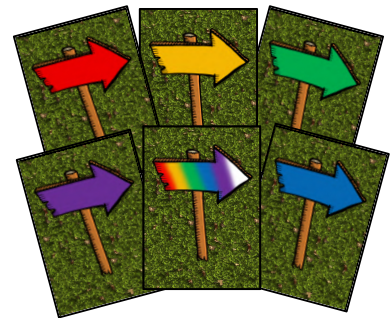
Cruces de caminos: Cada círculo marrón es un cruce de caminos. En todas las loquetas hay cuatro cruces de camino con su símbolo. Tienen marcadas las direcciones donde poner flechas

* Utilizamos el término *Adas* en lugar de *Hadas* haciendo un juego de palabras para homenajear a Ada Lovelace (1815-1852). Ada fue pionera en el ámbito de la computación y se le atribuye el primer programa capaz de ser ejecutado por una máquina. *Las Adas de Net'wor* incorpora algunos conceptos propios del encaminamiento en redes de computadores y esperamos que impulse a quienes lo juegan a seguir sus pasos.

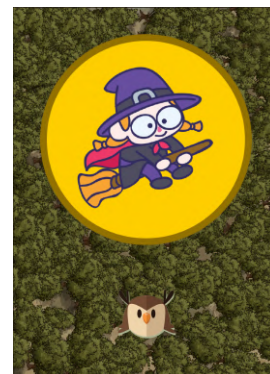
- **Losetas de ciudades:** Son losetas pequeñas que se ponen en salidas del bosque, conectadas a un camino.



- **Flechas de colores:** Las de los cinco colores de las ciudades se usan para marcar en los cruces el camino hacia una ciudad concreta. La flecha blanca indicará el camino que debes seguir para ir a cualquier ciudad que no esté señalizada con su color específico en ese cruce.
- **Cartas de flechas:** Se utiliza para poner una nueva flecha del color indicado en cualquier cruce o para cambiar una flecha de ese color a otro camino del mismo cruce. Las cartas de flecha arcoíris funcionan como comodines y te permiten poner o cambiar una flecha de cualquier color, incluidas las blancas. Recuerda que no puedes poner dos flechas del mismo color en un poste.
- **Reloj de arena:** Mide el tiempo que dura la noche (3 minutos).
- **Ficha de Ada activa:** Representa al Ada a la que le corresponde poner señales en los caminos en ese momento.
- **Cartas de viaje:** Indican el origen y destino de quien atraviesa el bosque, así como el color de las flechas que debes utilizar para llegar a la ciudad de destino.

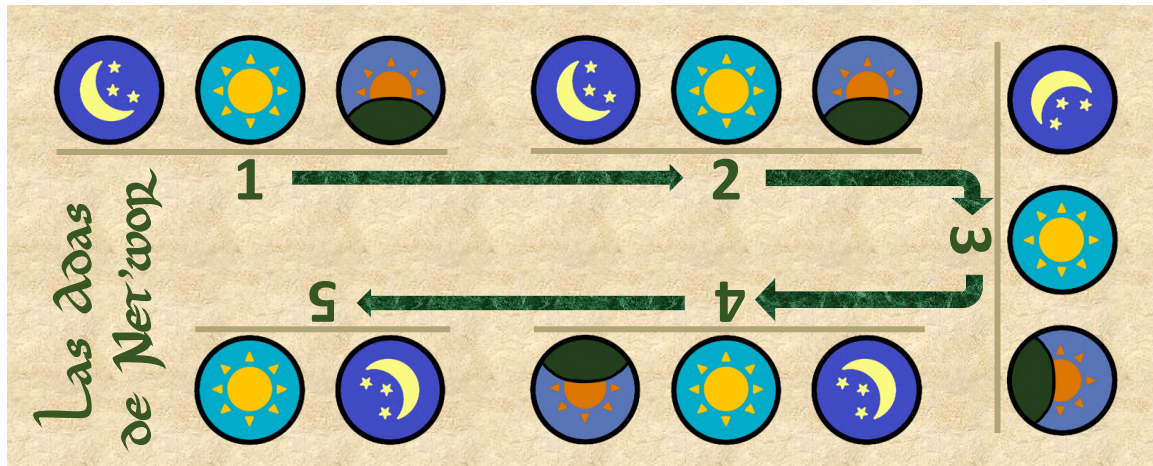


- **Cartas de bruja:** Al final del día, antes de que las Adas comiencen a trabajar, las brujas hacen de las suyas y deciden atacar los postes y quitar las flechas o poner rocas en los caminos. Las cartas de bruja tienen un número o un símbolo en la parte superior y un animal en la inferior. El animal nos dice en qué loseta del bosque actúan las brujas; los números indican el camino en el que ponen una roca; el símbolo nos marca el poste del que quitan las flechas. Si te sale la carta de “Bruja novata” habrás tenido suerte, porque aún está aprendiendo y no te hará nada.



La primera carta pondrá una roca en el camino 2 de la loseta que tiene el oso; la segunda carta eliminará las flechas del poste marcado con una X en la loseta del zorro; la tercera carta es la bruja novata y no tiene efecto.

- **Contador de turnos:** Utilízalo para ir marcando las noches, los días y los atardeceres.

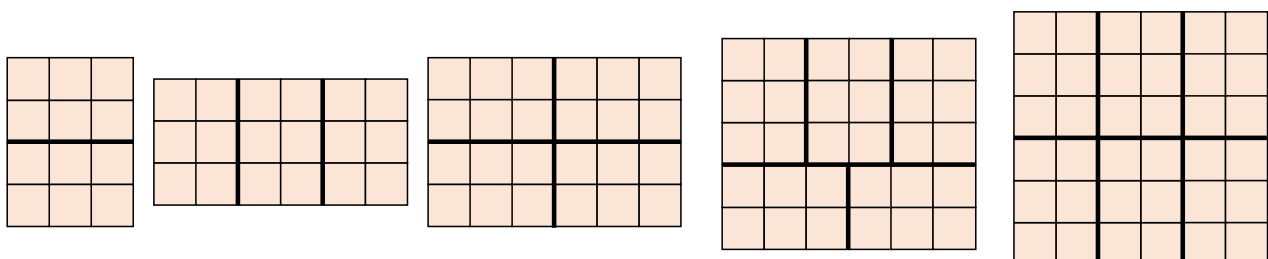


Preparación del juego

Toma entre 2 y 6 losetas de bosque, dependiendo de la dificultad con la que queráis jugar (ver tabla adjunta), y forma con ellas el Bosque de Net'wor. Las losetas generarán una red de caminos al azar. Además, necesitarás flechas con los colores que utilizarás para marcar los caminos. Con el número de flechas de cada color que utilices también podréis ajustar la dificultad de la partida, como se ve en la tabla.

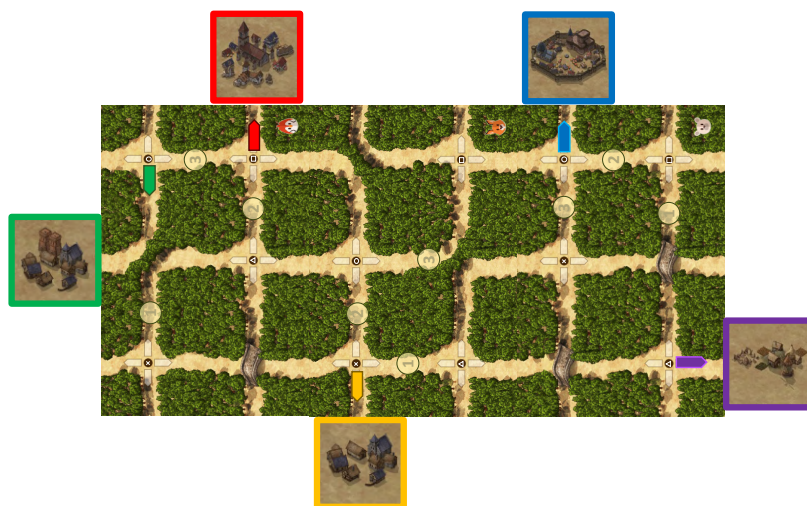
Mayor dificultad →			
Loquetas	Flechas de cada color		
2	8	7	6
3	12	10	8
4	16	13	10
5	20	16	13
6	24	20	16

↑ Mayor dificultad



Posibles distribuciones de 2, 3, 4, 5 y 6 losetas para formar el Bosque de Net'wor

Una vez que hayas formado el bosque, debes poner las ciudades alrededor. Para ello, baraja las cinco losetas y ponlas alrededor del tablero, de manera aleatoria. Procura que se distribuyan de manera homogénea alrededor del tablero y, en todo caso, deja libre al menos un camino de salida del bosque entre dos ciudades. Cuando hayas puesto las cinco ciudades, pon una flecha del color de cada ciudad en el cruce más cercano a ellas. En la figura de ejemplo se muestra un tablero con 3 losetas.



A continuación, baraja las cartas de viaje, ponlas formando un montón y destapa las 5 primeras cartas. Igualmente, selecciona las cartas de bruja que tienen los animales que utilizas para formar tu bosque (en el ejemplo, el pájaro con cresta, el zorro y el oso), barájalas y ponlas boca abajo formando otro montón. El resto de las cartas de bruja ponlas aparte porque no las utilizarás en esta partida. Por último, baraja las cartas de flecha, reparte cuatro a cada Ada y deja el resto en un montón para robar. Sorteas quién comienza y entrégale la ficha de Ada activa.

Desarrollo de la partida

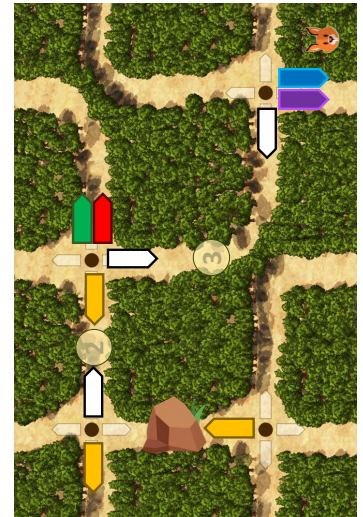
La partida se desarrolla en cinco días, cada uno con tres fases que representan la noche, el día y el atardecer. Durante la noche seréis Adas marcando los caminos del bosque. Cada mañana, comprobaréis si los viajes que tenéis en las cartas que están destapadas pueden realizarse. Al atardecer, las brujas salen de su escondite y hacen de las suyas, estropeando los caminos. La partida comienza con una fase de noche. Ten en cuenta que *durante las fases de noche no podéis hablar entre vosotras*: cada Ada es responsable de su trabajo. Sí que podéis hablar entre vosotras antes de empezar cada noche para decidir la estrategia que vais a seguir. Usa el contador de turnos para marcar los ciclos de noche, día y atardecer.

Fase de Noche

La fase de noche dura el tiempo que tarda el reloj de arena de noche en finalizar (3 minutos). Es el momento de poner las flechas en los cruces de caminos. Cuando seas el Ada activa puedes hacer una de las siguientes acciones:

- Descarta una carta de tu mano para poner una flecha del color que indique en un camino de salida de un cruce. Ten en cuenta que en un cruce no puedes tener dos flechas del mismo color señalando direcciones diferentes.
- Descarta una carta de tu mano para quitar una flecha de ese color de un cruce.
- Descarta una carta de tu mano para mover una flecha de ese color de un camino de salida de un cruce a otro camino de salida del mismo cruce.
 - Recuerda que si usas una carta arcoíris puedes poner, quitar o mover una flecha de cualquier color, incluidas las flechas blancas, que solo se pueden poner, quitar o mover con estas flechas arcoíris.
- Descarta todas las cartas que tengas en la mano y roba el mismo número de cartas.

A partir de la segunda noche, es posible que tengas rocas en algún camino, como aparece en la figura. Esas rocas son mágicas y las ponen las brujas en la fase de atardecer. Las rocas desaparecen si no hay ninguna flecha que apunte hacia ellas desde cualquiera de los dos cruces más cercanos. Por ejemplo, si quitas la flecha amarilla que hay a la derecha de la roca, esta se desactiva y podrás quitarla del tablero. Ya puedes usar de nuevo ese camino sin problemas.



Cuando hayas terminado tu turno, pasa la ficha de Ada activa a la siguiente Ada en el sentido de las agujas del reloj para que juegue su turno. Esta fase termina cuando el reloj de arena llega a su fin. En ese momento, el Ada que haya jugado la última carta termina su acción, entrega la ficha de turno a la siguiente Ada y comienza la fase de día.

En cualquier momento, si te quedas sin cartas en la mano, roba cuatro cartas nuevas. Si no hay cartas para robar, barajad las cartas de flecha descartadas y volved a formar un mazo para seguir robando.

Como Adas, vuestro objetivo es que las flechas queden dispuestas en los cruces de manera que señalicen cómo llegar a la ciudad de ese color. Recuerda que las flechas de color blanco indican “cualquier dirección que no esté señalizada en el cruce”. Por ejemplo, en la imagen puedes ver que en el cruce que está en la parte superior derecha de la loseta hay dos flechas de color (azul y morado), que indican como llegar a esas ciudades. La flecha blanca indica que ese es el camino que debes seguir para cualquier ciudad que no sea la azul y la morada (roja, verde o amarilla).

Fase de Día

Durante la fase de día se comprueba si es posible efectuar los viajes que se indican en las cartas que están visibles. Durante los cuatro primeros días tendrás cinco cartas, y durante el quinto día, todas aquellas cartas que representen viajes que no has podido hacer en los días anteriores. Para cada carta, coloca el peón en la ciudad de inicio e intenta llegar a la ciudad de destino mirando en cada cruce hacia dónde debes continuar, siguiendo las flechas del color de la ciudad de destino. Recuerda que en esta fase las Adas sí podéis hablar. Si eres capaz de realizar el viaje indicado en la carta sin dar vueltas por el bosque continuamente, sin quedarte atascada en un cruce sin señalizar y sin salir por un camino equivocado, pon la carta boca arriba en una pila de descartes. Si no es posible realizar el viaje, deja la carta aparte en un montón. Seguid probando con el resto de las cartas de viaje visibles hasta terminarlas.

Fase de Atardecer

Al atardecer, las brujas salen de sus escondites y provocan cambios en el bosque. Descubre las cuatro primeras cartas del montón de brujas y haz lo que se indique en ellas. Las cartas tienen un animal en la parte inferior que te indica en qué loseta están las brujas tratando de fastidiaros.

- Si la carta tiene un símbolo (un cuadrado, un círculo, un triángulo o un aspa), las brujas eliminarán las flechas de un poste. Busca la loseta con el animal que hay en la carta, y en ella, el poste que tenga ese símbolo. Elimina todas las flechas que haya en el poste.
- Si la carta tiene un número, las brujas han puesto una roca en un camino. Busca la loseta de tu bosque que tenga el animal de la carta. Pon en esa loseta

una ficha de roca en la posición indicada por el número de la carta. Ese camino no podrá ser atravesado por los viajeros hasta que no quitéis la roca. Las rocas, como son mágicas, desaparecen si no hay ninguna flecha que apunte hacia ellas desde ningún poste adyacente. Una vez que las rocas desaparecen, el camino puede ser utilizado de nuevo sin problemas.

Después de haber ejecutado las cuatro cartas de bruja, descártalas (las cartas de bruja no se repiten en la misma partida)

Antes de empezar una nueva noche, descubre nuevas cartas de viaje y ponlas en la mesa. Durante los cuatro primeros días, se utilizan cinco cartas del montón de cartas de viaje cada día. Si durante los primeros cuatro días no habéis conseguido completar todos los viajes, el quinto día poned todas las cartas de viaje que no habéis sido capaces de cumplir y que habéis ido guardando. Además, barajad las cartas de flecha que habéis jugado en el turno anterior con el montón de cartas de flecha y robad cartas de flecha hasta tener 4. Es el momento de que habléis entre vosotras para diseñar la estrategia que utilizaréis en el siguiente turno.

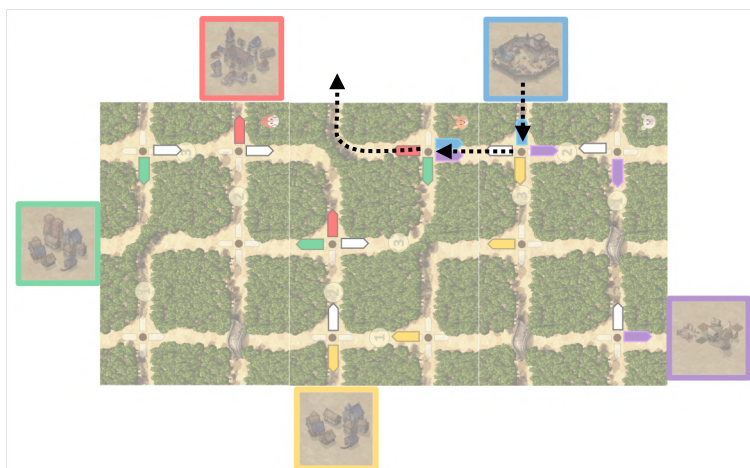
Algunos ejemplos

Vamos a ver algunos ejemplos de movimiento del peón por el tablero durante la fase de día. Supongamos que al final de la primera noche, el Bosque de Net'wor tiene el siguiente aspecto:

Veamos algunas cartas de viaje, y comprobemos si los viajeros pueden ir del origen al destino (flechas negras en las imágenes de la derecha).

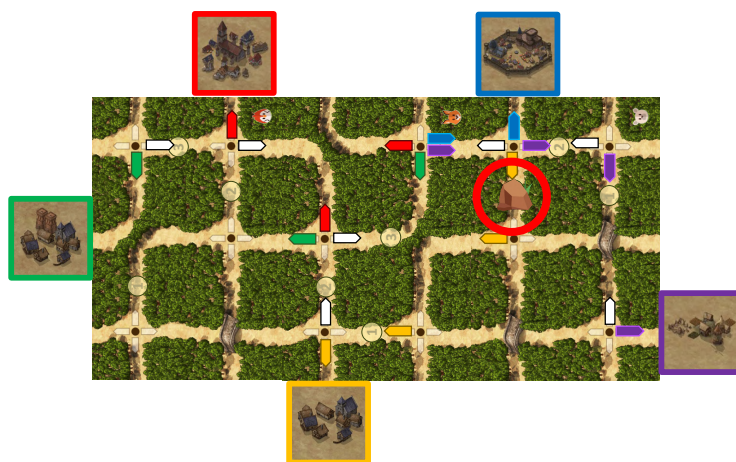


El viajero que va desde la ciudad azul a la amarilla puede seguir las flechas amarillas y llegar a su destino sin perderse. Esta carta de viaje la apartamos porque ya está conseguida.



En este caso, el viajero sale de la ciudad azul y en el primer cruce sigue la flecha blanca (no hay flecha roja). En el siguiente cruce hay una flecha roja, pero el camino señalado le saca del bosque por un lugar equivocado. Esta carta de viaje se guarda para intentarla de nuevo el quinto día.

Una vez terminadas de comprobar las cartas de la fase de día llega la fase de atardecer. Descubrimos cuatro cartas de bruja y ejecutamos las acciones que nos indiquen. En la carta de ejemplo, las brujas ponen una roca en el camino: como la carta tiene un 3 y un oso, buscamos el camino marcado con el número 3 en la loseta que tiene el oso, y colocamos una roca en esa posición. Para que desaparezca la roca tendremos que quitar la flecha amarilla que apunta hacia ella. Una vez quitada la roca podremos utilizar el camino de nuevo sin problemas.

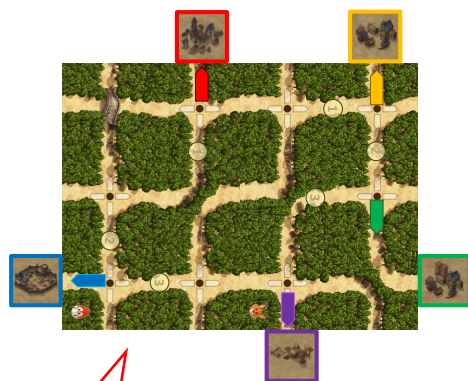


Fin de la partida y victoria

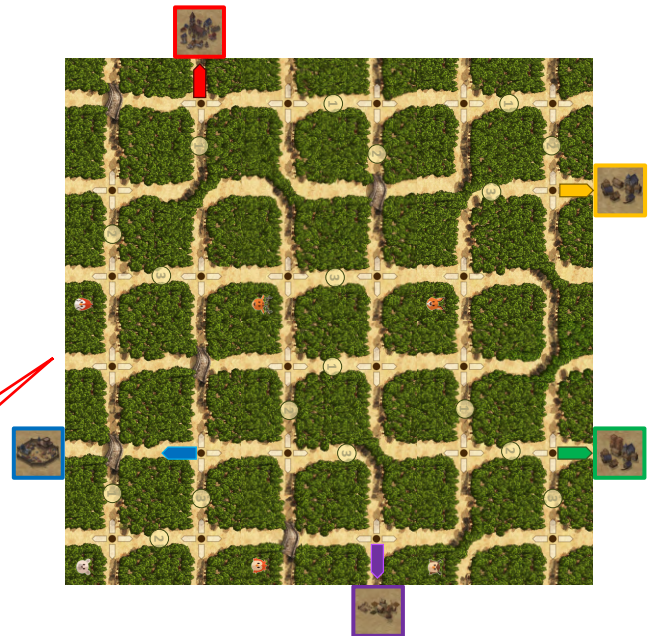
La partida termina al final del cuarto día si habéis conseguido hacer los 20 viajes, o al final del quinto día si os han quedado viajes pendientes para intentar ese día. Si conseguís realizar todos los viajes, ya sea en el cuarto día, o al final del quinto, habréis ganado. Si no habéis podido hacerlo, os han vencido las brujas.

Si el juego os parece demasiado sencillo

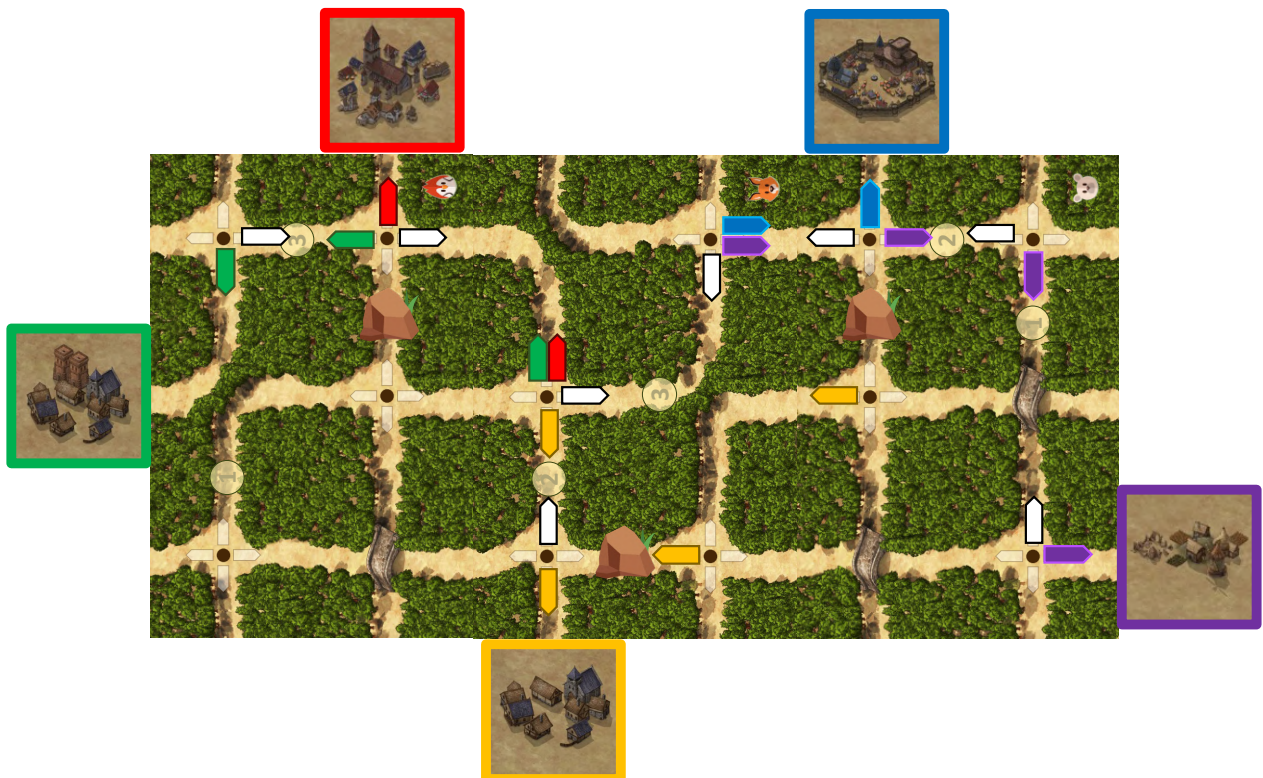
Si ganáis muchas veces, probad a jugar con un bosque con más losetas o reducid el número de flechas de colores que utilizáis. Veréis enseguida cómo el juego se va complicando.



Un bosque con
2 losetas



Un bosque con
6 losetas



Ejemplo de disposición de flechas que nos permiten viajar desde cualquier ciudad origen a cualquier destino en un bosque con 3 losetas.