



Reglamento

Balance Elemental

Desde el inicio de los tiempos los cuatro elementos realizan una danza constante, de lejos pareciera ser una lucha. Hay Fuerzas Superiores que reinan sobre ellos y los mantienen en un eterno balance. Ustedes fueron seleccionados como nuevos Aspirantes de las Fuerzas Superiores, por su profundo vínculo con la naturaleza. Prepárense para mostrar su prodigiosa memoria y su increíble percepción en un desafío de habilidad nunca antes visto.

¿Están listos para alcanzar el Balance Elemental?

Componentes

32 fichas

5		1		1				2				
5		1		1				1				
5		1		1				1				
5		1		1				1				
		1										
		1										

1 talonario “Contador de Balance”

1 reglamento

Objetivo del Juego

Acumular la mayor cantidad de puntos al finalizar la partida. Los puntos se obtienen registrando en cada turno la cantidad de fichas correspondientes a cada elemento que se encuentran en juego.

Inicio del Juego

Comenzará siendo el Guía de Ceremonias la última persona en haber estado en contacto directo con alguno de los cuatro elementos, el resto serán Aspirantes. Esta persona jugará el primer turno y repartirá una hoja de “Contador de Balance” a cada Aspirante.

Dinámica de Turno

Durante cada turno el Guía de Ceremonias dirigirá este ritual de competencia para los Aspirantes en su búsqueda de invocar el poder de los elementos:

- ◆ Todos los Aspirantes deben cerrar los ojos, mientras el Guía de Ceremonias seleccionará entre 15 y 20 fichas de la caja que guardará entre sus manos.
- ◆ Dejará las fichas sobrantes en la caja, que tatará de forma inmediata.
- ◆ Lanzará todas las fichas de su mano en la mesa.
- ◆ Dirá **BALANCE**, en ese momento todos los Aspirantes abrirán los ojos, mientras el Guía de Ceremonias contará regresivamente de cinco a cero en voz alta.
- ◆ Durante la cuenta regresiva los Aspirantes deberán observar y retener en su memoria la cantidad de fichas de cada elemento que haya sobre la mesa.
- ◆ Al llegar a cero el Guía de Ceremonias dirá **ELEMENTAL**, en ese momento todos los Aspirantes volverán a cerrar los ojos y el Guía de Ceremonias esconderá las fichas bajo la caja (aún cerrada).
- ◆ Dirá **CONCENTRACIÓN**, los demás Aspirantes volverán a abrir los ojos y procederán a registrar en sus Contadores de Balance las fichas que recuerdan haber visto previamente en la mesa (ver más en el apartado Contadores de Balance).
- ◆ A medida que los Aspirantes terminen de registrar, irán colocando sus manos sobre la caja, en el centro de la mesa.
- ◆ Una vez todas las manos estén juntas, el Guía de Ceremonias correrá la caja, revelando las fichas que había escondido debajo.

Luego se procederá a realizar la Puntuación (ver más en el apartado *Puntuación*).

Al Finalizar el turno, el Aspirante de la izquierda del Guía de Ceremonias pasará a ser el nuevo Guía de Ceremonias y comenzará un nuevo Turno. Este proceso se repetirá hasta que a cada Aspirante le toque ser Guía de Ceremonias la cantidad de veces que se indica a continuación, según cuantas personas estén participando del ritual:

2  3 veces c/u 3  2 veces c/u 4,5 o 6  1 vez c/u

Contador de Balance

En su Contador de Balance, cuando sea el momento de registrar, cada Aspirante escribirá la información que haya podido observar durante el turno.

El Contador está dividido en:

1

    : Cada columna representa las fichas de cada elemento puestas en juego. Se registrará en la columna  la cantidad de fichas de cada elemento observadas durante el turno y en  el puntaje que corresponda (ver más en el apartado *Puntuación*).

2

Balance Elemental: En la columna **BE** se escribirá la suma de los puntajes registrados en cada elemento durante ese turno y el puntaje final.

3

Ayuda de memoria: Resumen de la puntuación.

1					2	Balance Elemental
						
						I 
						II 
						III 
						IV 
						V 
						VI 
3	 5 	-1  3 	-2  1 	-3  0 	+  0 	

Puntuación

Cada Aspirante observará lo registrado en su Contador de Balance y lo comparará con las fichas que el Guía de Ceremonias reveló. Procederá a puntuar en cada Elemento de la siguiente forma:

5  si lo registrado en  es igual a la cantidad de fichas en mesa de dicho Elemento.

3  si lo registrado en  es menor (por un solo número) a la cantidad de fichas en mesa de dicho Elemento.

1  si lo registrado en  es menor (por dos números) a la cantidad de fichas en mesa de dicho Elemento.

0  si lo registrado en  es mayor a la cantidad de fichas en mesa de dicho Elemento (¡Así que a no pasarse!).

0  si lo registrado en  es menor (por tres o más números) a la cantidad de fichas en mesa de dicho Elemento.

Atención El Guía de Ceremonias sumará 1  por cada Elemento en el que un Aspirante haya sumado 5 . Esto lo registrará directamente en su columna **BE**.

Fin de Partida

Una vez que hayan finalizado todos los Turnos, cada Aspirante procederá a sumar los valores de su columna **BE**. Quien tenga el mayor puntaje ¡ha ganado la partida! Alcanzando así el tan buscado Balance Elemental, entrando en sintonía con cada uno de los elementos de la naturaleza.

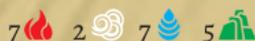
En caso de empate ganará entre los empatados quien haya tenido el mayor valor en la columna **BE** en algún turno, si continua el empate ganará quien tenga mayor cantidad de Elementos puntuados en 5 , si aún así el empate persiste... ¡Felicidades! En un extrañísimo caso las Fuerzas Superiores ven a los empatados como dignos para encontrar el Balance Elemental.

A continuación veremos un ejemplo de Puntuación en un turno de una partida con 2 Jugadores:

El Guía de Ceremonias, coloca un total de 17 fichas, compuestas de:



El Aspirante, en sus vistas colocó:



Puntuará:

5 en ya que registró el numero correcto.

3 en ya que registró una ficha menos que las escogidas por el Guía.

0 en ya que registró más fichas que las escogidas por el Guía.

0 en ya que registró tres fichas menos que las escogidas por el Guía.

El Balance de todos los puntajes del aspirante será 8.

								Balance Elemental
7	5	2	3	7	0	5	0	I 8
								II

Además, el Guía de Ceremonias ganará 1 por el registro exacto del aspirante en Agua.

Variantes de Reglas

Forte Elementis (Elementos de Azar)

En esta variante cambiará una regla, en cada turno la persona elegida como Guía de Ceremonias no seleccionará entre 15 y 20 fichas de la caja, sino que, sin mirar (y sin ser visto), agarrará un puñado de fichas al azar, sin saber cuáles ni cuántas son. El resto de la partida procederá de forma normal. Esta variante aumenta el azar y reduce la estrategia, también tiende a hacer las partidas más cortas.

Bet Elementalium (Apuesta Elemental)

En esta variante se agrega una regla. Cuando el Guía de Ceremonias diga CONCENTRACIÓN cualquier jugador puede responder diciendo ALTO y arriesgarse a decir el número exacto de fichas que hay dentro de la caja. Cuando llegue el momento de revelar las fichas, también se abrirá la caja para corroborar el número. Si las fichas sobrantes coinciden con el número que arriesgó, ese jugador suma 5 puntos. Si las fichas sobrantes no coinciden con el número que arriesgó, ese jugador resta 5 puntos. En caso de no haber llegado a 5 puntos esa ronda, restará la mayor cantidad posible. Esta apuesta puede ser realizada una vez por turno y una sola vez por cada jugador. Esta variante aumenta la especulación y quien se arriesga también está dándole información a los demás, con lo cual sube el riesgo.

Perfectum Elementis (Elementos Perfectos)

En esta variante cambiará la Puntuación. Los Aspirantes solo puntuarán, 5 puntos, por cada número registrado en Vistas que corresponda exactamente con la cantidad de cada Elemento puesto en juego en ese turno. Se remueve la posibilidad de sumar 1 o 3 puntos con diferencias menores. El Guía de Ceremonias sigue sumando 1 punto por cada Elemento en el que un Aspirante haya sumado 5. Esta variante vuelve al juego mucho más difícil y exigente, no tolera errores.

Todas estas variantes se pueden implementar de forma individual o en conjunto. Recomendamos jugar al menos una partida sin las variantes para familiarizarse con las reglas del juego.

Equipo de Desarrollo

Creador del Juego

Julián Vecchione

Ilustraciones

Agustín Castro

Diseño Gráfico

Munir Ots

Agradecimientos

Quiero agradecer a mi familia (en especial a Marina) y a todas las personas que me apoyaron en este hermoso proyecto. A cada persona que me dio el regalo de su tiempo y su opinión respetuosa a la hora de testear los muchos prototipos de este juego. A la gente de La Vieja Confiable, Saltó la Ficha y La Cantera ONG, tres increíbles agrupaciones en donde se respira juego. A Soledad Toriggia, Joel Pellegrino Hotham y Mariano Medina Gouguet, tres autores de juegos de mesa nacionales increíbles, sin quienes mi proyecto sería solo una idea encajonada. A Fernando Carmona por el dibujo de la pulga. Y por último, quiero agradecer a vos, seas quien seas, por estar dándole una oportunidad a Balance Elemental, mi primer juego.

