

Un juego diseñado por:
MARCO PAROLO, DANIEL ALEMANY & EMILIANO FAVINI



RETÓN



2023



UNPAZ
Universidad Nacional de José C. Paz



Un juego para 3 o 4 jugadores de 12 años en adelante, donde cada jugador deberá gestionar una serie de recursos con el objetivo de cuidar y mantener la mayor cantidad de plantas en su vivero. Con una duración aproximada de 50 min.

Componentes

- Cartas base (Agua / Luz Solar / Compost / Calidad de aire / Semilla)
- 16 cubos de colores (4 de cada color: Rojo, Amarillo, Verde y Blanco)
- 1 Marcador de Temporada.
- 1 Marcador de Jugador Inicial (Granjero)
- 12 Cartas Upgrade (Agua+2 / Luz Solar+2 / Compost+2)
- 1 Track de Puntos de Victoria y Silo
- 4 Track de Almacén individual.
- 40 Semillas
- 20 Cartas Plantas

Mecánicas

Reparto alternado - Gestión de Recursos

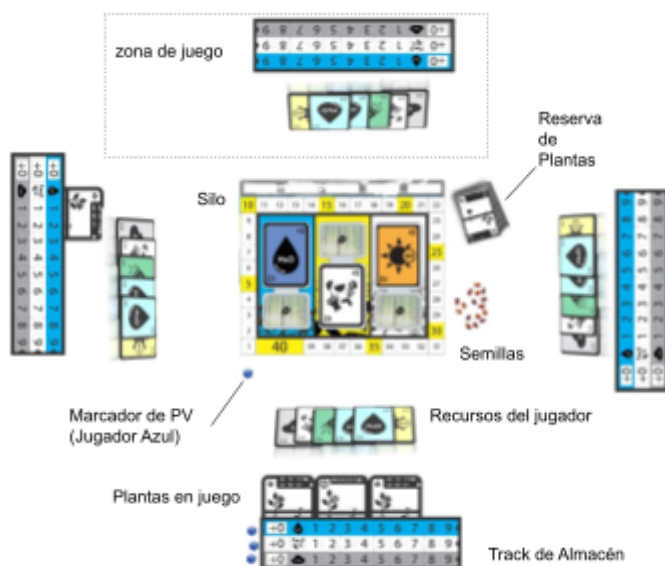
Temática

La vida de la ciudad se ha convertido en un verdadero agotamiento. Desde que te mudaste al campo, has encontrado que dedicarte a la huerta libera tu tensión. Este fin de año casualmente se premiará a quien haya logrado recolectar los mejores frutos.

Con RETOÑO, tomarás el lugar de un agricultor y deberás gestionar una serie de recursos: Agua, Sol, Calidad del Aire, Compost y Semillas, para sembrar, mantener y hacer crecer tu vivero. Retoño nos remonta a los principios de la agricultura: Regar, Sembrar semillas, Cuidar y Abonar la tierra para dar crecimiento a flores y frutos.

Zonas de Juego

El juego presenta las siguientes zonas:



Seteo Inicial

1. Se define el jugador inicial (Aquel que plantó o Regó una planta), sino alguna forma que los jugadores puedan encontrar para definir el primer lugar.
2. Se reparten los Track de Almacén y 4 cubos del color asignado al jugador.
3. Los jugadores ubican cada uno de los cubos en el nivel 4 de cada recurso: Agua, Compost y Calidad de aire (CO₂). Se asigna 1 semilla a cada jugador.
4. Se arman los mazos iniciales conformados por: 2 Aguas (celeste), 1 Luz solar (amarilla), 1 Semilla (verde), 1 Compost (blanco) y 1 Calidad de aire (gris).
5. Se colocan las cartas de Upgrade dentro del Silo, reunidas por tipo.
6. Se coloca un cubo de cada color fuera del track de puntaje, en proximidad del 1.
7. Se coloca el contador de temporada, en la posición 1.
8. Se entrega al primer jugador, el token de Granjero.
9. Se apilan las cartas de planta al lado del Track de Puntaje (Silo) y se ubica un espacio para el Stock de Semillas.
10. Se define un lugar, junto al silo, para las cartas que vayan siendo eliminadas del juego.



Rondas

El juego se desarrollará durante 5 temporadas (Rondas). Cada ronda se encuentra conformada por fases y subfases. Estas son:

FASE DISTRIBUCIÓN DE RECURSOS

FASE GESTIÓN DE RECURSOS

- A) SUBFASE DE RECOLECCIÓN E INTERCAMBIO
- B) SUBFASE DE ALMACENAMIENTO
- C) FASE DE SIEMBRA, MANTENIMIENTO Y CRECIMIENTO

FASE DE PUNTUACIÓN Y LIMPIEZA

- A) SUBFASE DE PUNTUACIÓN
- B) SUBFASE DE LIMPIEZA Y AVANCE DE TEMPORADA

Fases y Subfases del juego:

A) FASE DE DISTRIBUCIÓN DE RECURSOS:

Esta fase se juega en ronda, en sentido horario, comenzando desde el jugador inicial.

- a) En su turno el jugador debe:
 - i) Seleccionar cuántas cartas de recursos jugará.
 - ii) Comenzando por el jugador activo (Lugar donde se encuentra el Token de Granjero) colocará la primera de sus cartas, y en sentido horario, colocará una y solo una carta de su mano, delante de cada jugador, hasta llegar al número de cartas que seleccionó.
 - iii) El jugador siguiente, vuelve a i)

EN EL CASO QUE UN JUGADOR NO TENGA CARTAS PARA REPARTIR, DEBERÁ PASAR SU TURNO AL SIGUIENTE JUGADOR (EN EL SENTIDO DE LAS AGUJAS DEL RELOJ) CONTINUANDO ÉL CON EL ORDEN DE REPARTO TAL COMO LO DEJÓ EL ÚLTIMO REPARTIDOR.

- iv) Cuando todos los jugadores hayan repartido todas sus cartas, esta fase habrá terminado, dando lugar a la siguiente.

TODOS LOS JUGADORES DEBERÁN TENER AL FINAL DE ESTA FASE, 6 CARTAS QUE FORMARÁN SU PROPIA MANO DE RECURSOS.

B) FASE DE GESTIÓN DE RECURSOS:

a) SUBFASE DE RECOLECCIÓN e INTERCAMBIO

Comenzando por el jugador que posea el Token de Granjero (y en estricto sentido horario) los jugadores podrán realizar (en orden) las siguientes acciones.

a) **RECOLECCIÓN:**

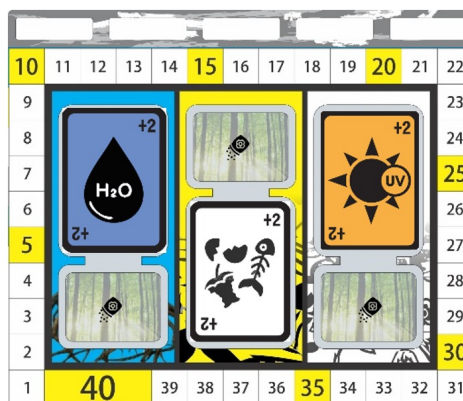
- i) Cada jugador obtiene una semilla del Silo por cada carta de semilla que tenga en su poder.

b) **INTERCAMBIO:**

Los jugadores intercambian semillas por cartas de upgrade.

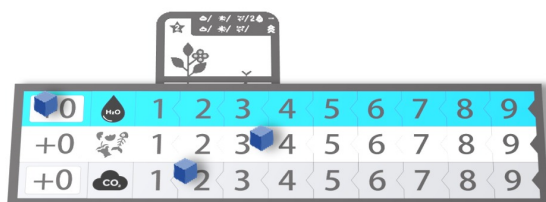
COSTOS DE INTERCAMBIO:

- i) El coste de la primera carta es igual a 1 semilla.
- ii) El coste de las siguientes cartas será igual a la cantidad de semillas que tenga la zona de compras del mazo de Upgrade que deseemos comprar. (Serán en orden de compra: 1 -> 1 -> 2 -> 4).
- iii) El jugador descarta una carta de recursos (que puede ser del mismo tipo o no, del recurso que actualiza) y deja “las semillas de pago” en la zona de compras.
- iv) Agrega la nueva carta a su mano.



b) SUBFASE ALMACENAMIENTO:

Los jugadores observan los recursos de su mano y actualiza el Track de Almacén, dependiendo de las cartas que posea.



c) SUBFASE SIEMBRA, MANTENIMIENTO Y CRECIMIENTO:

En esta fase los jugadores compran plantas nuevas (Sembrar), pagan los costos de mantenimiento de las plantas que tienen en este momento en juego y finalmente deciden si harán crecer a la siguiente etapa.

SIEMBRA:

- i) El jugador paga una semilla de su almacén, para colocar una planta en etapa RETOÑO (Etapa 1) en juego.

MANTENIMIENTO Y CRECIMIENTO:

- i) Por cada planta en juego, el jugador decide si paga o no el mantenimiento o deja que se degrade (Volver a una etapa anterior de desarrollo)
- ii) Si la planta no se degradó, el jugador puede pagar en ese momento, en costo de avance, para que la planta avance a la siguiente etapa
UNA EXCEPCIÓN A ESTO SERÁ LA ETAPA FRUTO, QUE ES LA ETAPA FINAL DE LA PLANTA, QUE NO TIENE AVANCE, SOLO MANTENIMIENTO.
- iii) Si la planta se ha mantenido hasta este momento y se encuentra en su etapa final, se recibe una semilla.



C) FASE DE PUNTUACIÓN Y LIMPIEZA

En esta fase, se contabilizan los puntos de victoria otorgados por las etapas obtenidas en cada planta. Se reduce el Tracks de Calidad de Aire y se pasa a la etapa siguiente comenzando la siguiente Temporada (Ronda).

a) SUBFASE DE PUNTUACIÓN:

- i) El jugador contabiliza los puntos de victorias (ubicados en el extremo superior izquierdo) de cada planta en juego.
- ii) Avanza su cubo de color, dicha cantidad de puntos.

b) SUBFASE DE LIMPIEZA Y AVANCE DE TEMPORADA

LIMPIEZA:

- i) Cada jugador reduce en 1 su Track de Calidad de aire.
EN EL CASO QUE EL VALOR ACTUAL DE CALIDAD DE AIRE DE UN JUGADOR, YA ESTUVIERA EN CERO, ESTE NO LO MODIFICA.

AVANCE DE TEMPORADA:

- i) Si el Marcador llegó al final del track de temporada, se produce el FINAL DE PARTIDA, de lo contrario, se avanza un lugar hacia la derecha.
- ii) Los jugadores toman su mazo de recursos y se encuentran listos para comenzar la nueva temporada.

Glosario

- **PLANTA**: Semilla que, al cuidado del granjero, pasará por distintas etapas (Retoño, Plantín, Flor y Fruto) que brindará diferentes puntos en cada temporada (Plantín: 1pv / Tallo: 1pv / Flor: 2pv / Fruto: 3pv)
- **AGUA (H₂O)**: Elemento individual que requiere la planta para su crecimiento y mantenimiento (Almacenable)
- **LUZ SOLAR**: Elemento que requiere una planta desde sus primeras etapa de maduración. (No almacenable, se reduce a cero al inicio de cada etapa)
- **COMPOST**: Conjunto de materia orgánica presente en el suelo que favorecerá el crecimiento o mantenimiento de la planta en todas sus etapas. (Almacenable)
- **CALIDAD DEL AIRE (CO₂)**: Dióxido de Carbono que se irá deteriorando por efecto de la polución. Es tarea de los granjeros mantener una buena calidad del aire (1 o más contadores). Es almacenable, pero se reduce en uno en cada etapa.
- **SEMILLAS**: Representa la nueva planta y el elemento de cambio para obtener actualizaciones del Silo en el Mercado.