

Grados de dificultad

Todos en la familia pueden ser parte del enjambre, por eso hay distintos niveles en el juego y un ícono para distinguirlos:



Fácil



Medio



Difícil

Accesibilidad visual

En līlā buscamos que todos puedan disfrutar nuestros juegos. Por eso incorporamos símbolos que acompañan al color, facilitando el acceso para personas con daltonismo.

Para una experiencia lúdica más inmersiva se sugiere jugar con la voz y el tono al relatar la historia, escuchar música con sonidos de la naturaleza y encontrar los recursos asociados al juego en la web.

Agradecimientos: Este juego no sería posible sin la colaboración de muchas personas: desde niños, familias y profesionales que trabajan con infancias en los testeos, hasta el equipo de DJM, así como otros diseñadores gráficos y de juegos que aportaron ideas y revisaron cada detalle. Cada una de nuestras propuestas es el resultado de un gran trabajo en equipo. ¡Gracias por ser parte del enjambre!

Ilustradora:
Agustina Yovino

Autor:
Jonathan Kunichan

Edición:



www.lilajuegos.com.ar
@lilajuegos
hola@lilajuegos.com.ar

ENJAMBRE

El último vuelo

+6 AÑOS
PARA JUGAR EN FAMILIA
2-4 JUGADORES
DESDE 10 MINUTOS POR MISIÓN

Se sugiere a los adultos tomarse 5 minutos para leer esta presentación (o ver el tutorial del QR) y conocer la propuesta antes de jugar con los niños.



Esta es la historia de Panal Dorado, una colmena que enfrenta los desafíos de la naturaleza cada día: Las abejas recolectan néctar de las flores y polinizan el campo, se protegen de los peligros y cuidan su hogar y a la Reina.

Pero este año todo es más difícil: las flores se marchitan rápido, las avispas atacan seguido y una gran tormenta amenaza con destruirlo todo. ¡La Reina necesita ayuda para salvar la colmena!

Componentes

- 60 Cartas de flores: 5 conjuntos iguales de 12 flores distintas, diferenciados por el color del marco y un símbolo que lo acompaña.
- 16 Gotas de néctar amarillo (1 punto cada una).
- 5 Gotas de néctar naranja (5 puntos cada una).
- 5 Sobres de misión: Cada uno con su reglamento y tarjetón del Campo de las Mil Flores, que muestra recorridos y ubicaciones clave para las exploradoras.
- Cartas especiales: Algunas misiones incluyen en los sobres distintas exploradoras o amenazas que desafían al enjambre.



Objetivo del juego

Completar las distintas misiones del enjambre colaborando con otros jugadores para superar desafíos como recolectar néctar, evitar peligros y proteger la colmena.

¿Cómo se juega?

Los 5 sobres están numerados y con el nombre de la misión. Se recomienda empezar por la primera, *Exploradoras del néctar*, y completarla antes de abrir el siguiente. **Aunque las misiones forman parte de la misma historia, proponen desafíos distintos pensados para resolverse por separado, en diferentes momentos o días de juego.** ¡Cada aventura se disfruta a su ritmo!

Importante

Las abejas exploradoras no les dicen a las demás: "La tercera flor rosa al lado del árbol tiene mucho néctar", ni señalan con las alas diciendo "Cuidado que hay avispas por allá!". Tampoco cuentan uno, dos o tres zumbidos para marcar posiciones como si fueran números. Quienes estudian a las abejas descubrieron que se comunican con movimientos, vibraciones y señales químicas. **En este juego se propone algo similar: dejar de lado las palabras, los números o los dedos humanos que señalan, y comunicarse únicamente con zumbidos.** La duración, el ritmo y los cambios en el sonido permiten compartir mensajes con el resto del enjambre.

BZZZ



1. Cada explorador en su turno toma 2 cartas de borde blanco que recibió y en secreto las ubica en el tarjetón: **quiere comunicar que esas flores son ricas en néctar**. Con un zumbido continuo llega hasta la primera que aparece desde la colmena y, tras una pequeña pausa, sigue hasta la segunda flor.

2. Los demás escuchan observando el tarjetón e interpretan el mensaje. Luego, buscan entre las cartas de su color y símbolo las flores que habría indicado la exploradora y las muestran en ese mismo orden.

3. La exploradora muestra sus cartas sobre la mesa y se puntúa:

- Por cada mensaje que un miembro del enjambre comprenda correctamente, el equipo obtiene 2 puntos de néctar. Si eligen alguna flor de las que están al lado, ganan 1 punto.

4. Luego, el jugador que está a la izquierda toma el rol de exploradora y se repite la secuencia hasta que se acaben las cartas de borde blanco que recibieron.

Final de Vuelo coordinado: El equipo logra completar la misión si alcanza al menos la siguiente cantidad de puntos:

2 jugadores: 5 puntos de néctar.
3 jugadores: 10 puntos de néctar.
4 jugadores: 15 puntos de néctar.

Si lo consiguen, pueden buscar superarse y mejorar su marca.

Si no lo logran esta vez, ¡El enjambre se reagrupa y lo vuelve a intentar!

En **Exploradoras del néctar** las jóvenes abejas han logrado aprender a comunicarse y sumaron alimento a la colmena. ¡La reina está orgullosa!

MISIÓN 1

Exploradoras del Néctar

La Reina dio la orden de empezar el día de trabajo en el Campo de las Mil Flores: ¡Es hora de recolectar! Una joven exploradora avisa al enjambre que flor tiene más néctar, el objetivo es comunicarse correctamente.

Nivel I: Primer vuelo

Disposición inicial y fases del turno

- Se ubica el tarjetón 1 en el centro de la mesa.
- Cada jugador toma las 12 cartas de un mismo color y símbolo. Las restantes (según la cantidad de jugadores) y las de borde blanco se guardan en la caja.
- Los puntos de néctar se mantienen al alcance de todos los jugadores.

1. Comienza quién comió miel por última vez, será la exploradora inicial. Mezcla sus cartas y toma la está arriba de su pila ocultándola de los demás: **Encontró una flor rica en néctar y quiere transmitir el mensaje al resto del enjambre**.

2. Identifica esa flor en el tarjetón y cuenta en secreto cuántas flores debe recorrer para llegar siguiendo el camino desde la colmena. Luego, sin hablar ni señalar, emite un zumbido continuo cuya duración representa esa distancia.



- Un zumbido corto ("bzz") indica una flor cercana.
- Uno largo ("bzzzzzzzz"), una alejada de la colmena.

3. Los demás escuchan observando el tarjetón e interpretan el mensaje según la duración del zumbido. Luego, todos buscan entre sus cartas la flor que habría indicado la exploradora y la muestran al mismo tiempo.

4. La exploradora muestra su carta y se puntuá:

- Cada jugador que eligió la misma flor que la exploradora gana 2 puntos.
- Si alguien eligió una flor que estaba al lado de la correcta, gana 1 punto.
- Por cada jugador que sumó puntos, la exploradora también recibe 1 punto y consigue 1 punto extra si alguien acertó a la flor correcta.

5. El jugador que está a la izquierda de la exploradora repetirá la secuencia, mezclando su mazo, sacando una carta y comunicando a los otros jugadores la flor que sacó.

Opcionalmente si todos fallan, en un nivel mas fácil la exploradora repite el mismo mensaje. Si alguien acierta exactamente, tanto ella como cada miembro que comprendió en forma correcta ganarán un punto de néctar.

Final de Primer vuelo: Se completa la misión cuando cada jugador transmite su mensaje 2 veces o se repartan 40 puntos de néctar (lo que ocurra primero). Quien consigue más será el ganador.



Nivel 2. Vuelo coordinado



Las exploradoras aprendieron a comunicarse, ahora vuelven al Campo de las Mil Flores con el **objetivo de recolectar la mayor cantidad de néctar posible y sumar puntos en equipo**.

Disposición inicial y fases del turno

- Se mantiene el tarjetón en medio de la mesa, al igual que las 12 cartas de un color y símbolo para cada jugador.
- De las cartas con borde blanco se reparten 10 al azar de la siguiente manera según la cantidad de jugadores:

2 jugadores: uno recibe 6 cartas y otro 4.
3 jugadores: dos reciben 4 y uno, 2.
4 jugadores: tres reciben 2 y uno, 4.



Ejemplo para partida de 3 jugadores.