

La búsqueda de Shanleya - El juego de los patrones de las plantas

Léete el libro y ¡ponte a jugar!

Introducción

Las plantas relacionadas entre sí comparten ciertos patrones que facilitan su identificación. Además, suelen tener propiedades similares. *La búsqueda de Shanleya: Una aventura botánica para niños de 9 a 99 años* te ayudará a desarrollar las habilidades básicas para identificar ocho de las principales familias de plantas. Con este juego pondrás en práctica las habilidades aprendidas con el libro. Así luego podrás reconocer estos mismos patrones en la naturaleza. Al leer sobre cada familia en el libro, revisa las *Cartas de Especie* de cada una de ellas. Una vez que hayas terminado de leer el libro y hayas revisado todas las cartas, estarás listo para jugar. **Consejo:** Utiliza la *Clave de Respuestas* incluida en la baraja para verificar qué flores pertenecen a cada familia.

Cómo jugar con amigos

¿Quieres jugar con un grupo de amigos sin que éstos tengan que leerse antes todo el libro? Que la persona con más experiencia coloque las cartas en líneas organizadas por familias y vaya describiendo los patrones de cada una de la forma más resumida posible, usando las *Cartas Genéricas de Familia*. Por ejemplo:

Familia de la Menta: Tallos de sección cuadrada y hojas opuestas. **Familia del Perejil:** Umbelas compuestas, como paraguas con otros pequeños paraguas al final de cada radio. **Familia de la Mostaza:** Las únicas flores de la baraja con solo 4 pétalos. **Familia de las Leguminosas:** Flores irregulares, con un estandarte, dos alas y una quilla. (No confundirlas con las flores de la menta). **Familia de los Lirios:** 3 sépalos y 3 pétalos, todos de la misma forma y color y dispuestos en dos filas superpuestas. (Parecen seis pétalos). **Familia de las Gramíneas:** Sin sépalos ni pétalos. **Familia de las Rosas:** Las únicas flores de la baraja con 5 pétalos. **Familia del Áster:** Compuestas, con flores tubulares en un disco central y flores liguladas (como los rayos de una estrella). Cada semilla del girasol es producida por una flor tubular de 5 pétalos, situada en el disco central. Las flores crecen todas juntas dentro de un disco central semiperforado. Incluso cada uno de los "pétalos" del borde son flores individuales. **Detalles adicionales:** La mayoría de las Asteráceas tienen tanto flores tubulares como flores liguladas, excepto los cardos, que solo tienen flores tubulares. Los dientes de león solo tienen flores liguladas. Compara las flores de las Asteráceas con las del trébol rojo, de la familia de las leguminosas. Este también tiene muchas flores diminutas apiñadas en la punta del tallo, pero no en un disco central.

Baraja las cartas y vete volteándolas boca arriba, preguntando al grupo el nombre de la familia a la que pertenece cada una. Tras repasar las cartas un par de veces, todos se habrán familiarizado ya lo suficiente con los patrones de las ocho familias.

Juego 1: Juego de memoria de los patrones de las plantas

Configuración inicial: De 2 a 8 jugadores o 2 equipos. Sacar de la baraja las cartas de Monocotiledóneas y Dicotiledóneas, barajar las 50 cartas restantes y colocarlas boca abajo formando una cuadrícula (con filas y columnas).

Cómo jugar: El juego comienza a la izquierda del crupier y avanza en sentido horario. Voltar dos cartas cualesquiera. Si las dos pertenecen a la misma familia, se considera un emparejamiento correcto. Por ejemplo, dos flores de la familia de las Rosas, o una flor de la familia de las Rosas junto con la Carta Genérica de esta misma familia. Ayuda mucho ir diciendo en alto los nombres de las familias.

Si un jugador logra un emparejamiento, se guarda las dos cartas y continúa jugando. Si no consigue un emparejamiento, vuelve a poner las cartas boca abajo y se pasa al siguiente jugador. El juego continúa hasta que todas las cartas quedan emparejadas.

Cómo ganar: Gana el jugador o el equipo que logre mayor número de emparejamientos.

Juego 2: Dale a la flor

Configuración inicial: De 2 a 6 jugadores. Barajar y repartir todas las cartas. Nadie puede mirar sus cartas. Cada jugador coloca su taco de cartas boca abajo delante de él. Antes de empezar se debe elegir una familia para que sea la que esté en juego.

Cómo jugar: El juego comienza a la izquierda del crupier y avanza en sentido horario. Cada jugador va sacando la primera carta de su taco y colocándola boca arriba sobre la mesa. Las cartas se deben voltear hacia el resto de jugadores, evitando así que sea el propio jugador el primero en ver la suya. Cuando una carta pertenezca a la familia elegida, el primer jugador que la golpee se lleva todas las cartas de la mesa. Las mezcla bien y las coloca debajo de su propio taco de cartas. Luego designa una nueva familia y el juego continúa. Si un jugador golpea una carta de la familia incorrecta, deberá sacar las dos primeras cartas de su taco y colocarlas boca arriba en el montón de la mesa. Luego el juego continúa.

Cómo ganar: Gana la persona que consiga quedarse con todas las cartas de la baraja.

Variaciones: Para acortar las partidas, se puede establecer que los jugadores que pierdan todas sus cartas queden eliminados. Para alargar las partidas, se puede permitir que los jugadores que hayan perdido todas sus cartas vuelvan a entrar si consiguen nuevas cartas al ser los primeros golpear cuando salga una carta de la familia en juego.

Juego 3: Flores locas

Configuración inicial: De 2 a 4 jugadores. (Para grupos grandes, juntar dos barajas). Barajar las cartas y repartir 7 a cada jugador. Colocar las cartas restantes boca abajo en una Pila Principal. Tomar una carta de esta pila y colocarla boca arriba para iniciar una Pila de Descartes. Esta carta determina la familia en juego.

Cómo jugar: El juego comienza a la izquierda del crupier y avanza en sentido horario. Cada jugador va colocando sobre la Pila de Descartes una de sus cartas que pertenezca a la familia en juego. Por ejemplo, si la primera carta es de la Familia del Perejil, los jugadores solo podrán colocar cartas de esa familia, incluyendo la Carta Genérica de esa familia. Cada jugador sólo puede colocar una carta por turno.

Cartas Genéricas de Familia: Se consideran «cartas locas» y se pueden utilizar en cualquier momento. Cuando un jugador coloca una de estas cartas en la Pila de Descartes, la familia a la que pertenezca pasa a ser la nueva familia en juego.

Cartas de Monocotiledóneas y Dicotiledóneas: Se consideran comodines y se pueden utilizar en cualquier momento. Cuando un jugador usa una de estas cartas, el siguiente jugador decide qué familia pasa a ser la nueva familia en juego. (La Familia de los Lirios y la Familia de las

Gramíneas son Monocotiledóneas. El resto son todas Dicotiledóneas. Para más información revisar el mapa de las islas en el libro *La búsqueda de Shanleya*).

Cartas Venenosas: En la baraja hay tres plantas venenosas, marcadas con una calavera. Se pueden usar para “envenenar” la Pila de Descartes. El jugador luego coloca cualquier otra de sus cartas para determinar la nueva familia en juego. Ésta es la única vez en que un jugador puede utilizar dos cartas en un mismo turno.

Pila de Cartas Principal: Si un jugador no puede utilizar ninguna de sus cartas en su turno, deberá sacar una de la Pila de Cartas Principal. Si ésta tampoco le sirve, se la queda y el turno pasa al siguiente jugador. Cuando la Pila de Cartas Principal se acaba, se mantiene la última carta de la Pila de Descartes y las restantes se barajan de nuevo y se colocan boca abajo como nueva Pila de Cartas Principal.

Cómo ganar: Gana el primer jugador en quedarse sin cartas.

Juego 4: Rummy de plantas silvestres

Configuración inicial: De 2 a 4 jugadores. Barajar las cartas y repartir 7 a cada jugador. Colocar las cartas restantes boca abajo en una Pila Principal. Tomar una carta de esta pila y colocarla boca arriba para iniciar una Pila de Descartes.

Cómo jugar: El juego comienza a la izquierda del crupier y avanza en sentido horario. El primer jugador roba la primera carta de la Pila Principal o de la Pila de Descartes. Si logra emparejar tres o más cartas de una misma familia, las puede colocar boca arriba sobre la mesa para ganar puntos. Las Cartas Genéricas de Familia se usan como cualquier otra carta. Cada jugador debe deshacerse de una carta al finalizar su turno. Las cartas de la Pila de Descartes deben quedar superpuestas solo parcialmente, para poder verlas a todas.

Si a un jugador le interesa una carta de la Pila de Descartes, en su turno puede recoger todas las cartas de la pila hasta llegar a la que le interese. Si un jugador roba más de una carta de la Pila de Descartes, deberá obligatoriamente hacer un emparejamiento de tres o más cartas de la misma familia.

Cuando un jugador forme un emparejamiento, cualquier otro podrá añadirle cartas en su propio turno. Por ejemplo, si hay un emparejamiento de Lirios en la mesa, cualquier jugador podrá colocar boca arriba cualquier otra carta de esa familia para conseguir puntos adicionales. (La carta se coloca en frente del jugador que la saca, no en el emparejamiento original del otro jugador).

Cartas de Monocotiledóneas y Dicotiledóneas: Se consideran comodines y se pueden utilizar en cualquier emparejamiento de familia según esta sea Monocotiledónea o Dicotiledónea. Por ejemplo, la carta de Monocotiledóneas podría usarse en un emparejamiento de Lirios o Gramíneas. La carta de Dicotiledóneas podría usarse en un emparejamiento de cualquiera de las otras familias. (Revisar el mapa de las islas en el libro *La búsqueda de Shanleya* para más información sobre las Monocotiledóneas y las Dicotiledóneas).

Fin de una partida: Una partida se termina cuando alguno de los jugadores logra quedarse sin cartas.

Puntajes: Las cartas de Monocotiledóneas y Dicotiledóneas valen 5 puntos cada una. Las Cartas Venenosas valen 15 puntos cada una. Todas las demás cartas valen 10 puntos cada una. Cada jugador suma los puntos de las cartas destapadas frente a él y resta los puntos de las cartas que no haya podido emparejar. La puntuación final puede resultar positiva o negativa.

Cómo ganar: Se juegan partidas sucesivas hasta que un jugador llegue a los 300 puntos o al puntaje acordado previamente entre todos.

Juego 5: La Cosecha de Shanleya

Objetivo: Completar la búsqueda de Shanleya trayéndole al abuelo algo de cada una de las islas del cuento. Para ganar se necesita conseguir una carta de cada una de las ocho familias, ¡ojo con las plantas venenosas!

Configuración inicial: De 2 a 4 jugadores. Sacar de la baraja las cartas de Monocotiledóneas y Dicotiledóneas. Barajar y repartir 8 cartas a cada jugador. Colocar las cartas restantes boca abajo en una Pila Principal. Tomar una carta de esta pila y colocarla boca arriba para comenzar una Pila de Descartes.

Cómo jugar: El juego comienza a la izquierda del crupier y avanza en sentido horario. En su turno, el jugador roba una carta de cualquiera de las dos pilas O de cualquiera de los otros jugadores. Para acabar el turno, toma una de sus cartas que no le sirva y la coloca boca arriba en la Pila de Descartes o, si robó carta de otro jugador, se la entrega a ese jugador. Todos los jugadores deben finalizar cada turno teniendo ocho cartas. Cuando la Pila de Cartas Principal se termina, se mantiene la última carta de la Pila de Descartes y el resto se barajan de nuevo y se colocan boca abajo como nueva Pila Principal.

Cartas Genéricas de Familia: Representan a los Guardianes de cada isla y permiten tomar una Carta de Especie de cualquier otro jugador. Por ejemplo, si un jugador tiene la Carta de Familia de las Rosáceas, en su turno se la puede mostrar a otro jugador; entonces el segundo jugador está obligado a darle al primero una Carta de Especie perteneciente a la Familia de las Rosáceas y el primero debe darle a cambio una de sus cartas. Si el segundo jugador no tiene ninguna carta de la familia solicitada, se pasa el turno. Los jugadores necesitan deshacerse de las Carta de Familia, para tener solo Cartas de Especie al finalizar el juego.

Cartas Venenosas: Existen tres plantas venenosas en la baraja, dos de la Familia del Perejil y una en la Familia de los Lirios. Si un jugador roba una de estas cartas venenosas de otro jugador, el primero resulta envenenado, al igual que si un jugador le pide a otro una carta de la Familia del Perejil o de la Familia de los Lirios y éste le da una carta venenosa. *Las Cartas Venenosas no envenenan al jugador si le son repartidas al inicio del juego, si las roba de la Pila de Cartas Principal o si se las entrega un jugador en su propio turno.* Si un jugador envenena a otro, el envenenado debe mostrar al primero todas sus cartas para que éste elija una con la que reemplazar la que le robó el primero. El jugador envenenado debe luego dejar todas sus cartas boca arriba en la Pila de Descartes y robar ocho cartas nuevas de la Pila de Cartas Principal para poder seguir jugando. Para acabar el juego, los jugadores deben conseguir deshacerse de todas sus Cartas Venenosas.

Cómo ganar: Un jugador gana cuando consigue reunir una Carta de Especie de cada familia, sin que ninguna sea Carta Genérica de Familia ni Carta Venenosa. No es necesario esperar al propio turno para declararse ganador. Por ejemplo, un jugador puede entregarle a otro una carta de descarte que le permita al segundo completar el juego. El segundo jugador puede entonces mostrar inmediatamente sus cartas y ganar. Si un jugador se equivoca al declararse ganador, deberá dejar todas sus cartas boca arriba en la Pila de Descartes y robar ocho cartas nuevas de la Pila de Cartas Principal para poder seguir jugando.

Variaciones: Las Cartas de Monocotiledóneas y Dicotiledóneas pueden usarse como Cartas de Familia. Por ejemplo, con la Carta de Monocotiledóneas, un jugador puede solicitar a otro una carta de la Familia de los Lirios o de las Gramíneas. El primero deberá especificar qué familia solicita, y el segundo decidirá qué carta de esa familia le quiere entregar. El segundo jugador podrá entregar una Carta de Especie, una Carta Venenosa o la Carta Genérica de la familia solicitada. Si el segundo jugador no tiene ninguna carta de la familia que le solicita el primero, se pasa el turno. Revisar el mapa de las islas en el libro *La búsqueda de Shanleya* para más información sobre las Monocotiledóneas y las Dicotiledóneas.