



Dicen que en el futuro nos alimentaremos de bichos, aprendamos de los expertos.

En **BiChoose** seremos una gallina, un topo, un camaleón o una serpiente que tras la lluvia aprovechamos para salir en busca de lombrices, ciempiés o arañas para convertirlos en calorías para nuestro cuerpo.

Componentes

El juego se compone de:

- 4 tableros individuales de jugador.
- 1 tablero central de puntuación de **calorías**.
- 100 losetas con partes de bichos y piedras.
- 4 marcadores de calorías.
- 1 bolsa opaca.

Objetivo

El objetivo del juego es colocar sobre nuestro tablero la mayor cantidad posible de bichos completos.

Cada uno de los bichos tiene unas características diferentes: la araña tiene cuerpo y patas con una forma fija en cruz; la lombriz tiene cabeza, "cuello", tronco y "cola" con una forma flexible; y el ciempiés tiene cabeza, tronco y "cola" con una forma también flexible.



6+



2-4



15'-20'

Preparación

Metemos dentro de la bolsa las losetas marcadas según el número de jugadores.

Repartimos un tablero a cada jugador. El tablero tiene dos espacios principales: un **parterre**, cuadrícula de 5 por 5 casillas donde localizar nuestros bichos; y un **charco**, una casilla donde localizar nuestros descartes. Y colocamos una loseta de piedra en cada **charco**.

Ronda de juego

En cada ronda, los jugadores toman tantas losetas de la bolsa como número de jugadores.

El juego se desarrolla simultáneamente. Cada jugador elige una de las losetas de su mano, la coloca sobre su tablero, y pasa el resto al jugador de su derecha. Pudiendo elegir dos losetas pasando la loseta superior de su **charco**. Adicionalmente podremos hacer una de las acciones de nuestro tablero al coste de una **caloría**.

La ronda termina cuando se coloquen todas las losetas en juego, repitiendo el proceso en cada nueva ronda.

Fin de partida

En juego termina cuando se agotan todas las losetas de la bolsa. En ese momento, todos los bichos no completados escapan del **parterre** y se refugian en el **charco**.

Puntuamos las **calorías** conseguidas con los bichos completados en los parterres, descontamos las **calorías** desperdiciadas en la búsqueda de los bichos que escaparon al **charco** y las de las casillas negativas visibles del **parterre**.

Ganando la partida el jugador que logre más **calorías**.

Juego de draft y colocación de losetas, planificación de acciones, y gestión del espacio.

Un filler sencillo de aprender y rápido de jugar.

José Manuel Orejas "Manel"

m3008m@gmail.com • 672 23 57 13

