

La Granja de Fibonacci

		
2 – 5 personas	30 min.	8+ años

Un juego infantil de cartas – *push your luck*



En la Granja de la familia Fibonacci se crían cinco razas de conejos. Los hijos e hijas de la familia Fibonacci queréis independizaros y crear vuestra propia granja con la mayor cantidad de conejos posible. Debes ayudar a tu familia para que crezcan nuevos conejos en la granja y decidir cuáles quieres llevarte para formar la tuya propia. ¿Serás tú quien se lleve más conejos a su nueva granja?

Objetivo del juego

Conseguir el mayor número de conejos en tu granja al final de 5 rondas. En cada nueva generación de conejos que críes tendrás muchos más que en la anterior y cuanto antes te los lleves a tu granja, menos probabilidades tendrás de que se pongan malitos y el veterinario se los tenga que llevar para curarlos. En cada ronda tienes que elegir qué raza de conejos te llevarás a tu granja y cuándo es mejor hacerlo.

Materiales

- ★ 60 cartas de generación de conejos: 10 con borde Amarillo, 11 Gris, 12 Morado, 13 Naranja y 14 Azul.
- ★ Un dado con 4 caras blancas y 2 cruces verdes.
- ★ 5 cartas con la tabla de reparto de cartas y puntuaciones.
- ★ Contadores de 1, 2, 5, 10, 20 y 50 conejos.

PUNTUACIÓN		REPARTO DE CARTAS		
Cartas	Conejos	Reparte	Granja Inicial	
1	1	2	10	20
2	1	3	9	18
3	2	4	8	16
4	3	5	7	15
5	5			
6	8			
7	13			
8	21			
9	34			
10	55			
11	89			
12	144			
13	233			
14	377			

JUGADORES		VETERINARIO +	
Posición	Conejos	Posición	Conejos
1	-1		
2	-2		
3	-4		
4	-7		
5	-11		

Cómo se juega

Preparación: Al inicio de cada ronda, pon en la mesa el número de cartas que forman la granja inicial según el número de jugadores.

En cada ronda: Cuando sea tu turno, elige una de tus cartas de generación de conejos de la mano y ponla en la mesa en la columna correspondiente, añadiendo así una nueva generación a la raza elegida. Si en la granja inicial no hay conejos de alguna raza, puedes colocar una carta de esa raza partiendo desde cero. Si crees que una raza de conejos se ha desarrollado suficientemente, puedes recoger esa raza retirándola de la mesa, terminando tu ronda. Los demás jugadores ya no podrán continuar criando conejos de la raza recogida durante esa ronda, aunque pueden seguir colocando cartas en el resto de las razas, recogiendo una de ellas y terminando su ronda cuando lo deseen. Cuando el último participante ha recogido su raza de conejos, tomad tantos contadores de conejos como corresponda al número de generaciones recogidas, según la tabla de puntuación, y lanzad el dado de la clínica veterinaria. Si sale la cruz verde en el dado, restad el número de conejos que debe cuidar el veterinario en función de cuándo habéis acabado.

Al final de las cinco rondas: Ganará quien tenga el mayor número de conejos en ese momento. Si varios jugadores tienen el mismo número de conejos, seguid jugando hasta que alguien tenga más que el resto.

Jugador	Generaciones	Conejos
Ana	9	34
Benito	7	13
Carlota	8	21

Si en el dado de la clínica sale una cruz verde, Ana restará un conejo para terminar con 33, Benito, que terminó el segundo, restará dos y terminará con 11 conejos. Carlota, que fue la tercera, restará cuatro conejos, terminando la partida con 17.

Ejemplo de un final de ronda con tres jugadores: Ana termina la primera. Después lo hace Benito y, por último, Carlota.