

 8-99

 1-4

 15'

STRATO

NORMAS EN ESPAÑOL 

 Sophia Wagner  Crocotame 



54
cartas de
clima



6
cartas de
tornado



10
cartas de
desafío



6
cartas de
ayuda



16
losetas

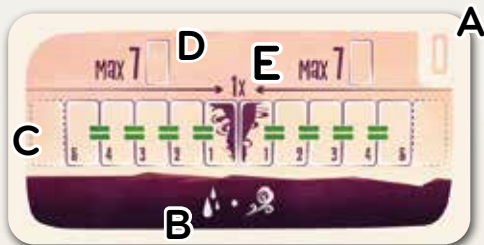
Componentes

Objetivo del juego

Manipula el clima para superar los desafíos que se presenten.

Ejemplo de una carta de desafío:

- A. Nivel actual
- B. Condición climática en juego
- C. Requisitos para la victoria
- D. Cantidad máxima de cartas que pueden alinearse por cada media fila.
- E. Cantidad de líneas que deben cumplir los requisitos para la victoria.



Preparación

1. Elige la carta de desafío que desees. Nuestra recomendación es que comiences con el primer nivel, el número 0.
2. Toma las cartas de ayuda y las cartas de tornado que tengan el mismo clima que el que figure en la carta de desafío actual. Coloca las cartas de tornado en pares en el medio de la mesa. Si hay más de 2 tipos de clima, coloca, de forma aleatoria, un tornado de la derecha y un tornado de la izquierda en tantas filas diferentes como pares tengas. También puedes variar la composición de cada tornado para que en cada partida las cosas sean diferentes.
3. Toma las cartas de clima iguales a las que se muestran en la carta de desafío que elegiste. Barájalas y coloca al azar 2 cartas a cada lado de cada carta de tornado. No debes tener 2 cartas del mismo clima una al lado de la otra; sin importar que sean cartas de tornado o de clima, deberán estar junto a una carta que tenga un clima diferente. Si una carta no cabe, roba otra carta. Cuando termines de colocar las cartas, vuelve a barajar las que no fueron colocadas, este será el mazo de robo que podrás colocar en el centro de la mesa. Cuando solo te queden 2 tipos de climas, automáticamente tendrás una preparación como la que se muestra a continuación.
4. Roba 3 cartas.
5. Debajo de cada tornado, coloca tantas losetas como indique el límite de cartas del desafío. Si el límite son 6 cartas por cada media-fila, coloca 6 losetas por cada media-fila. Así podrás controlar tu progreso.

► Preparación de desafío 0



► Ejemplo de preparación de desafío 2

Recordatorio: las cartas deben colocarse de forma aleatoria, siendo la única limitación, que el tornado debe estar en el centro y debe tener un lado izquierdo y uno derecho; y que no puede haber dos cartas de clima iguales en forma contigua.



Cómo jugar

Un turno consiste en jugar 1 carta al final de una fila y activar los efectos de esta carta de clima de forma inmediata (los efectos se explican en la siguiente página). Al final de tu turno, roba una nueva carta.

Cada vez que juegues una carta deberás seguir estas reglas:

1. El objetivo de la acción no puede ser la carta que se acaba de jugar.
2. Los tornados no se pueden mover.
3. Las acciones deben ocasionar un cambio. Por ejemplo, no puedes intercambiar 2 cartas iguales, ya que no se modificaría nada.
4. Después de cada acción, los espacios vacíos en una fila deberán ser rellenados. Si hay un espacio vacío, solo mueve las cartas en la dirección del tornado. Esto también aplica para la carta que se acaba de jugar.
5. Puedes mover las cartas hacia el exterior de la fila para hacer espacio a una carta que se acaba de colocar. Esto también aplica para la carta que se acaba de jugar.



¡Prueba tu suerte!

En lugar de jugar una carta de tu mano, puedes tentar a tu suerte. Descarta tu mano y juega la primera carta del mazo de robo. Colócala de inmediato y realiza la acción.

Nota: debes decidir dónde vas a colocar la carta antes de revelarla.

Después de haber probado tu suerte, rellena tu mano. Usarás muchas cartas como resultado de este turno.

Mazo de robo vacío

Sigue jugando con las cartas que tengas en tu mano hasta que no se puedan jugar más. La pila de descarte **no se vuelve a barajar** para formar un mazo nuevo.

Fin de la partida

¡Victoria!

Al finalizar un turno, si se cumplen los requisitos para la victoria sin sobrepasar el límite de cartas a los lados de las cartas de tornado, ¡la victoria es suya!

¡Derrota!

- A. Si, al final del turno del jugador, hay más cartas que la cantidad límite de cartas a cada lado de la carta de tornado.
- B. Si el mazo de robo está vacío y no tienes más cartas en tu mano.

Inténtalo de nuevo, quizás esta vez descubras la estrategia correcta en el momento indicado.

Variante multijugador

Hasta 4 personas pueden jugar Strato incorporando las siguientes modificaciones:

1. Al comenzar la partida, cada uno roba 2 cartas y al azar eligen quien realiza el primer turno.
2. Los turnos transcurren en sentido horario.
3. No puedes mostrar o nombrar las cartas de tu mano, pero puedes hablar sobre tu estrategia. Para las primeras partidas, eres libre de discutir qué estás haciendo para asegurarte de que todos entiendan el juego.
4. Al lugar de la parte «B» de «¡Derrota!», la partida finaliza cuando se juega la última carta (tanto el mazo de robo como las manos están vacías).

Desafíos

En cada uno de los ejemplos, por supuesto que pueden haber otras cartas a la izquierda y derecha de la combinación y aún permanecer dentro del límite de cartas.

0



El desafío es colocar 4 cartas de lluvia adyacentes al tornado de lluvia y 4 cartas de viento adyacentes al tornado de lluvia.



1



El desafío es formar la siguiente fila: 3 vientos y 2 lluvias al lado de una carta de tornado de lluvia; y 2 vientos y 3 lluvias al lado de la carta de tornado de viento.



2



Los tornados de inicio pueden ser:



En el segundo caso, necesitas lograr la siguiente combinación:





Esta es una posible solución:



Ya llegué al nivel 9, que sigue?

Los niveles 0 y 1 son niveles introductorios para que aprendas las reglas y te familiarices con el juego. Los niveles del 2 al 9, en cambio, son más complejos ya que las preparaciones de inicio cambian todo el tiempo. ¡Intenta completar los niveles del 2 al 9 en un solo intento!

Traducción al inglés por Santiago Domínguez y Javier Guillén
para The Geeky Pen.

El cambio climático es una realidad que afecta a nuestro planeta y sus efectos en el clima ya son patentes y se perciben en todo el planeta. Los fenómenos meteorológicos extremos, como las olas de calor, las tormentas violentas, las inundaciones o las sequías prolongadas, se están volviendo cada vez más frecuentes y más intensos. Entender estos cambios climáticos es esencial si vamos a tomar medidas para mitigar sus consecuencias.

En las últimas décadas, la Tierra ha experimentado récords de temperaturas, las olas de calor se están volviendo más largas e intensas. Éstas condiciones climáticas extremas ponen en riesgo la salud de las personas. También tienen un impacto en la agricultura y la biodiversidad, lo que causa la pérdida cultivos y la migración de especies a regiones más frescas.

Es necesario que actuemos de forma conjunta para enfrentarnos a estos desafíos y así mitigar los efectos del cambio climático. Los gobiernos desempeñan un papel crucial en la implementación de políticas y normativas para combatir el cambio climático. Si realizamos acciones responsables y concertadas, con suerte podremos reducir el impacto futuro del cambio climático y preservar nuestro planeta para las futuras generaciones.

CLIMA	ACCIÓN	CLIMA	ACCIÓN
 <p data-bbox="115 353 186 373">viento</p>	<p data-bbox="298 203 698 368">Toma una carta de la fila donde colocaste el viento, muévela en dirección contraria al viento y colócala entre dos cartas (o al final de la fila). Asegúrate de que definitivamente estás cambiando la situación actual.</p>	 <p data-bbox="817 373 888 394">niebla</p>	<p data-bbox="995 234 1374 425">Intercambia 2 cartas de la misma columna. Una carta puede ser intercambiada por un espacio vacío, siempre y cuando sea en la misma columna. No importa en qué fila de la columna coloques la carta de niebla.</p>
 <p data-bbox="120 679 186 700">lluvia</p>	<p data-bbox="298 555 661 664">Luego de colocar la carta de lluvia, toma la carta del extremo opuesto de la misma fila. Colócala al lado de cualquier carta de tornado.</p>	 <p data-bbox="825 752 877 772">nube</p>	<p data-bbox="995 586 1329 809">Una carta de nube copia la acción de la última carta jugada. Aplica la misma acción, como si la carta de nube tuviera el mismo clima que la última carta jugada. Si comienzas la partida con una carta de nube, no pasa nada (no hay acciones).</p>
 <p data-bbox="135 948 172 969">sol</p>	<p data-bbox="298 835 661 912">Después de colocar la carta de sol, toma una carta de la misma fila y colócala en la pila de descarte.</p>	 <p data-bbox="810 954 914 974">tormenta</p>	<p data-bbox="995 886 1307 964">Intercambia una carta al final de una fila con otra carta al final de una fila.</p>