

Aqua Tofana

ALBERTO MORETA



2 Jug.



Edad 10+



10 min.

2 Jug.

Edad 10+

10 min.

“Italia, s. XVII. Giulia Tofana es una famosa cosmetóloga que se dedica en secreto a la elaboración y venta de un veneno letal. Camuflados en frascos de perfume, los vende a esposas maltratadas que desean librarse de sus maridos. ¿Será el antídoto lo suficientemente fuerte para combatirlo?”

COMPONENTES

- 18 cartas. Cada una de ellas muestra el **veneno** en el anverso y el **antídoto** en el reverso.
- 1 ficha de dosis inicial.



Veneno



Antídoto



Ficha de
Dosis inicial

1

Puedes leer este manual en tu móvil escaneando el siguiente código:



PREPARACIÓN

1. Baraja las 18 cartas y reparte 9 cartas al azar a cada persona.
2. Decidid quién jugará como **veneno** y quién como **antídoto** (puedes lanzar la *ficha de dosis inicial* al aire para decidirlo).
3. Coloca las 9 cartas en tu mano de forma que muestren tu elección (**Veneno** o **Antídoto**).
4. Quien haya elegido **veneno** toma la ficha de dosis inicial.

OBJETIVO DEL JUEGO

Para ganar la partida debes ser quien más cartas visibles tenga en la zona de juego al final de la partida.

CÓMO SE JUEGA

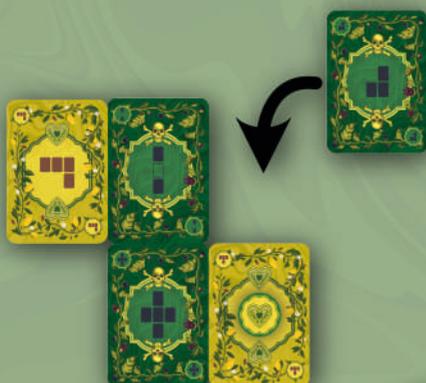
1. La persona que haya elegido el rol de **veneno** empieza la partida colocando una de sus cartas en el centro de la zona de juego.
2. Coloca la **ficha de dosis inicial** en el centro de la carta jugada. Servirá para los desempates (ver página 7).
3. Por turnos, **jugad una carta de vuestra mano sobre la zona de juego** siguiendo las reglas de colocación (página 4).
4. Al jugar una carta, **debes aplicar el efecto de la figura representada en dicha carta**. Para ello, da la vuelta a todas las cartas que coincidan con la figura representada en la zona de juego. La carta jugada no se voltea.

La carta que tiene la ficha de dosis inicial se voltea igual que cualquier otra carta (ver ejemplo en pág. 5).

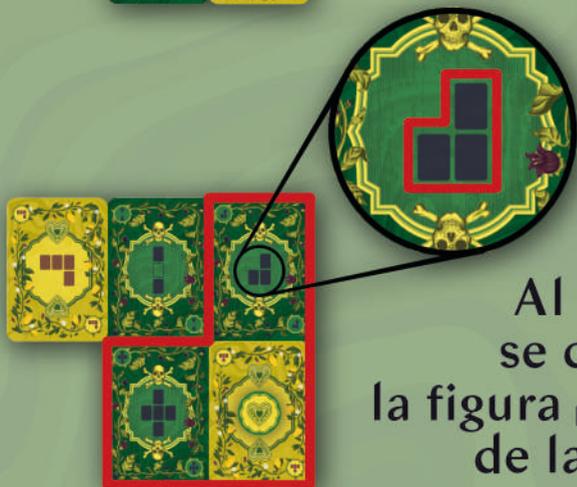
REGLAS DE COLOCACIÓN

- La primera carta debe colocarse en el centro de la zona de juego. (A lo largo de la partida, esta carta puede dejar de estar en el centro).
- Las cartas siguientes deben colocarse de manera ortogonal y adyacentes a al menos otra carta. Es decir, no se podrán jugar en diagonal si tocan únicamente la esquina de otra carta.
- Las cartas en juego deben formar una cuadrícula de 4x4, por lo que no se podrán colocar más de cuatro cartas en cualquier fila o columna.
- Si al colocar una carta su figura no se puede formar con las cartas en juego, se pasa el turno sin dar la vuelta a ninguna carta.

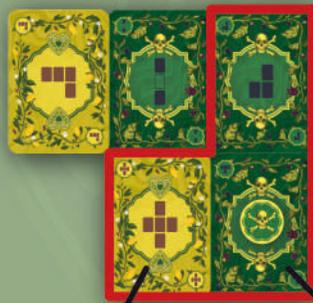
Ejemplo de un turno en una partida empezada:



En tu turno, juega una de las cartas de tu mano en la zona de juego.



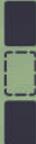
Al jugar esta carta se consigue formar la figura  con las cartas de la zona de juego.



Por lo tanto, se voltean todas las cartas incluidas en la figura, excepto la carta jugada.



ACLARACIONES

- Las cartas siempre se juegan en una misma orientación.
- La carta que juegas deberá formar parte de una de las posiciones de la figura en la zona de juego.
- Si la figura de la carta que juegas aparece varias veces en la zona de juego, deberás elegir una de las opciones. Es decir, el efecto de la figura se aplica una única vez.
- Las figuras de las cartas que ya se encuentren en la zona de juego no tienen ningún efecto. Tampoco se producen reacciones en cadena.
- Las figuras  y  se aplican ignorando la carta (o espacio vacío) adyacente y volteando la siguiente carta. Es decir, es como si “saltasen” un espacio.

FIN DE LA PARTIDA

El juego termina cuando se juega la última carta que complete una cuadrícula de 4x4 y se aplique su efecto (si es posible).

Después, cuenta las cartas de tu tipo visibles en la zona de juego. Quien más cartas tenga gana la partida.

Al terminar la partida os quedará una carta en la mano. Estas cartas no tienen ningún efecto en esta partida, aunque podéis usarlas para comenzar una nueva partida.

DESEMPATES

Si al contar las cartas se produce un empate, gana quien controle la carta donde se encuentra la ficha de dosis inicial.

MODOS DE JUEGO

Las instrucciones de este manual explican cómo jugar al juego base. Sin embargo, Aqua Tofana ofrece varios modos de juego alternativos para mejorar su experiencia.

Puedes encontrar y proponer otros modos de juego en la web:

www.moretagames.es/aqua-tofana/



CONTRA LA VIOLENCIA MACHISTA

El Aqua Tofana no fue más que otro espacio de acción en una línea ancestral de resiliencia y lucha de las mujeres contra el patriarcado.

Mientras la cultura occidental invisibilizaba y condenaba a las mujeres a un papel secundario, ellas han buscado siempre fórmulas para resistir la presión.

Y cuando la presión se torna en violencias físicas, psicológicas, en el trabajo, en el ocio, en la familia, etc., la sororidad y las redes comunitarias han sido quienes las han salvado.

Si vives situaciones de violencia, debes saber que hay salida, hay quien puede ayudarte. Y si eres tú quien ejerce la violencia contra las mujeres, debes saber que alguien te va a parar los pies.

Por todas las que lucharon y murieron, hoy somos Aqua Tofana.

– Círculo Feminista de la Asociación Agua de Mayo

@circulo_feminista_adm

Segunda edición: febrero de 2024

CRÉDITOS

Diseño del juego e ilustración: Alberto Moreta

Bolsitas de tela: Irene del Barrio

Impresión de cartas y reglas: a3design.es

Ficha de dosis inicial: pinbrogames.com

Este juego no hubiese sido posible sin la ayuda de:

Alba Martínez, Rocío Martín, Raúl Moreta, Miguel Martínez, Irene López, Sara Ortega, Carlos Cristobal, Lorelay Labrador, Ana M. Gómez, María López, Gema Flores, Nieves Zaballos, Jaime Pérez, Elena Granda, Óscar Pita, Anicka Chiwerto, Joseba Saenz de Navarrete, Andrés Bernardos, Miriam Bouzo, Luis de Santiago, Ana García, Fernando Olid, César Lázaro, David Vilches, Héctor Jiménez, Marcos Muñoz, Javier Paredes, Ismael Pantaleón, Jesús Villasevil, Enrique Gutierrez, José M. Picón, Gabriel Buendía, Sejo Mora.

LICENCIA



Este juego está distribuido bajo la licencia
CC BY-SA 4.0.

Más información en:

creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.es



Puedes encontrar los archivos para descargar,
modificar y contribuir al juego en:

www.moretagames.es/aqua-tofana

REFERENCIA RÁPIDA

- Reparte 9 cartas a cada persona.
- Coloca las cartas en tu mano de forma que todas muestren el mismo tipo (**veneno** o **antídoto**). Tu oponente hará lo mismo mostrando el otro tipo.
- Quien sea **veneno** empieza la partida colocando una de sus cartas en el centro de la zona de juego y pone la ficha de dosis inicial encima.
- Por turnos, colocad una carta de vuestra mano en la zona de juego.
- Voltea todas las cartas de la zona de juego que formen la figura de la carta que acabas de jugar.
- Al completar la cuadrícula de 4x4, gana quien tenga más cartas de su tipo en la zona de juego. Si hay empate, gana quien controle la carta que tiene la ficha de dosis inicial.